

4. Sharma P. Blended learning. Using technology in and beyond the language classroom / P. Sharma, B. Barrett. – Oxford: Macmillan, 2007 – 160 p.
5. Tarnopolsky O. B. Must the intercultural approach live until ELF become CLL? / O. Tarnopolsky // IATEFL Voices. – 2010 – Issue 217. – P. 5–6.

Домашенко І. К.

УДК 378.811.050

Сучасні методи викладання іноземної мови: технологія веб-квест

В статті узагальнюється інформація, отримана з закордонних та вітчизняних джерел, щодо використання технології веб-квест при навчанні іноземній мові. Описується структура, тематика й види веб-квестів. Розглядається завдання для веб-квесту та його використання в іноземній підготовці. Акцентується увага на перевагах веб-квест-технологій у іноземній професійній підготовці. Розкриваються переваги використання веб-технологій в навчальному процесі. Сучасні освітні технології, такі як навчання в співробітництві, методи проектів, використання нових інформаційних технологій, інтернет-ресурсів допомагають реалізувати індивідуальний і диференційований підхід до навчання. У цьому випадку використання WebQuest технології є комплексним. Веб-квест розвиває аналітичні здібності і творче мислення студентів. В освітньому середовищі WebQuests і веб-сайти отримали досить популярності, вони призначені для максимальної інтеграції інтернет-технологій у викладанні предметів на різних рівнях освіти.

В статье обобщается информация, полученная из зарубежных и отечественных источников, применение технологии веб-квест при обучении иностранному языку. Описывается структура, тематика и виды веб-квестов. Рассматривается задание для веб-квеста и его использование в иноязычной подготовке. Акцентируется внимание на преимуществах веб-квест-технологий в иноязычной профессиональной подготовке. Раскрываются преимущества использования веб-технологии в учебном процессе. Современные образовательные технологии, такие как обучение в сотрудничестве, методы проектов, использование новых информационных технологий, интернет-ресурсов помогают реализовать индивидуальный и дифференцированный подход к обучению. В этом случае использование WebQuest технологии является комплексным. Веб-квест развивает аналитические способности и творческое мышление студентов. В образовательной среде WebQuests и веб-сайты получили достаточно популярности, они предназначены для максимальной интеграции интернет-технологий в преподавании предметов на различных уровнях образования.

The article summarizes information received from abroad and domestic sources for using technology Web quest in learning of foreign languages. It describes the structure, themes and types of web quests. The article considers the task for the Web Quest and its use in foreign language training. The attention is focused on benefits of web quest technology. It revealed the advantages of web technologies in learning process. Modern educational technologies, such as training in collaboration, project methods, the use of new information technologies and Internet resources enable us to realize the unique and differentiated approach to learning. In this case, the use of WebQuest technology is complex. Web Quest develops analytical skills and creative thinking of students. In the educational environment WebQuests and web sites were quite popular, they are designed for maximum integration of Internet technologies in teaching subjects at different levels of education.

Ключові слова: технологія веб-квест; професійно спрямована компетентність; навчальні Інтернет-ресурси.

Принципово нова технологія навчання та оцінювання знань веб-квест-методика, яка використовує передові інтернет-технології, є

однією з оптимальних форм навчання і контролю в вузі. Квест (з англ. “quest”) – пошук, дізнання. Веб-квест (webquest) у педагогіці – проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якого використовуються інформаційні ресурси Інтернету.

Тобто, технологія веб-квест – це сукупність методів та прийомів організації дослідницької діяльності, для виконання якої студенти здійснюють пошук інформації, використовуючи інтернет-ресурси з практичною метою. Така технологія дозволяє працювати в групах (від трьох до п’яти студентів), розвиває конкурентність та лідерські якості студента. Цю технологію, яка не тільки підвищує мотивацію до процесу здобування знань, відповідальність за результати діяльності та їх презентацію, можна використовувати незалежно від навчальної дисципліни, головне – мати вихід в Інтернет.

Розробниками веб-квесту є Берні Додж (Bernie Dodge) і Том Марч (Tom March) із Державного університету Сан-Дієго. У 1995 році Берні Додж розробив інноваційні програми у Інтернеті для інтеграції в учбовий процес при викладанні різноманітних навчальних предметів. Новий метод швидко завоював популярність як серед американських, так і серед європейських педагогів, а з кінця 90-х років минулого століття став поширюватися і в Україні. В основі створення веб-квестів знаходиться проектний метод, який виник в США в кінці XIX ст. і отримав психологопедагогічне обґрунтування професором Колумбійського університету У. Кілпатріком (W.Kilpatrick). Під проектом У. Кілпатрік розумів проект, де «пануючий намір розглядався як внутрішнє спонукання і передбачав установку мети дії; керівництво цим процесом; обґрунтування його напрямку та внутрішню мотивацію» (FriedBooth, 1988: 53). Проектний метод спрямований на практичний результат є однією з оптимальних форм навчання і контролю не тільки знань і умінь, а й комунікативних навичок.

На даний момент технологія веб-квест широко використовується при навчанні іноземних мов. Отже, Web Quest – це проектна дидактична модель, що передбачає самостійну пошукову роботу студентів на веб-сайтах всесвітньої павутини з метою вирішення навчальної проблеми. Результатом діяльності є презентація отриманих даних в Інтернет мережі. Знайомство з роботами одногрупників має спонукати інших студентів до подальших пошуків і більш детального вивчення проблеми. Багато в чому Web Quest-метод базується на теорії конструктивізму в навчанні, де важливо не відтворення об’єктивної енциклопедичної реальності, а формування

власного уявлення про неї. У даному випадку, Інтернет виступає не метою, а засобом навчання. Змінюється роль викладача: він перетворюється з інструктора на компетентного колегу, наставника. Викладач у даному випадку стає консультантом, організатором і координатором проблемно-орієнтованої, дослідницької, навчально-пізнавальної діяльності студентів.

За твердженням Берні Доджа веб-квести можна поділити на короткострокові (Short Term Web Quest) та довгострокові (Long Term Web Quest).

Короткострокові веб-квести розробляються на одне-три заняття. Їх метою є отримання знань та їх інтеграція в початковий процес. Як результат роботи з короткостроковим веб-квестом, студент набуває навичок опрацювання та систематизації великої кількості інформації в межах невеликого за обсягом часу та використання для виконання проекту.

Довгострокові веб-квести, як правило, розраховані на термін від одного тижня до місяця. Після завершення роботи над довгостроковими веб-квестами, студент спроможний аналізувати матеріал, трансформувати його та використовувати для створення власної веб-сторінки або веб-сайту.

Існують три основних елементи, які відрізняють освітній веб-квест від простого пошуку інформації в Інтернеті:

- Наявність проблеми, яку потрібно вирішити.
- Пошук інформації з проблеми здійснюється в Інтернеті групою студентів. Кожен з членів групи має чітко визначену роль і робить внесок у вирішення загальної проблеми у відповідності зі своєю роллю.
- Розв'язання проблеми відбувається шляхом ведення переговорів і досягнення згоди між усіма учасниками проекту.

Тематика веб-квестів може бути найрізноманітнішою, проблемні завдання можуть відрізнятися за ступенем складності. Результати виконання, залежно від досліджуваного матеріалу, можуть бути представлені у вигляді усного виступу, есе, комп'ютерної презентації, веб-сторінки тощо.

Технологія веб-квест має низку переваг у іншомовній підготовці:

- забезпечує автономність і самостійність студентів;
- дає можливість реалізувати індивідуальний підхід;

- робить осмисленим і доцільним систематичне використання на занятті Інтернет-ресурсів, мультимедійних та традиційних засобів навчання;
- мотивує студентів до застосування мовних знань і вивчення нового мовного матеріалу;
- дозволяє використовувати актуальну автентичну інформацію;
- має можливість для введення лінгвокраїнознавчого компоненту;
- допомагає організувати активну самостійну або групову пошукову діяльність студентів, якою вони самі управляють;
- організовує роботу над будь-якою темою у формі цілеспрямованого дослідження, як протягом кількох годин, так і декількох тижнів;
- сприяє прийняттю самостійних рішень;
- розвиває критичне мислення, тренує розумові здібності (пояснення, порівняння, класифікація, виділення загального й часткового тощо);
- передбачає використання при навчанні студентів різного віку та рівня володіння мовою.

Берні Додж описує наступні види завдань для веб-квестів:

<i>Переказ</i>	<i>Планування і проєктування</i>	<i>Самопізнання</i>
Демонстрація розуміння теми на основі подання матеріалів з різних джерел в новому форматі: створення презентації, плаката, розповіді.	Розробка плану або проєкту на основі заданих умов	Будь-які аспекти дослідження особистості
<i>Компіляція</i>	<i>Творче завдання</i>	<i>Аналітичне завдання</i>
Трансформація формату інформації, отриманої з різних джерел: створення книги кулінарних рецептів, віртуальної виставки, капсули часу, капсули культури	Творча робота в певному жанрі - створення п'єси, вірші, пісні, відеоролика	Пошук і систематизація інформації
<i>Детектив, головоломка, тасмична історія</i>	<i>Досягнення консенсусу</i>	<i>Оцінка</i>
Висновки на основі суперечливих фактів	Вироблення рішення по гострій проблемі	Обґрунтування певної точки зору
<i>Журналістське розслідування</i>	<i>Переконання</i>	<i>Наукові дослідження</i>
Об'єктивний виклад інформації (розподіл думок і фактів)	Схилення на свій бік опонентів або нейтрально налаштованих осіб	Вивчення різних явищ, відкриттів, фактів на основі унікальних он-лайн джерел

Щоб ефективно організувати процес роботи над веб-квестом, викладач заздалегідь готує презентацію, підбирає завдання, знаходить джерела інформації, обмірковує форму презентації результатів і процес контролю й оцінки.

Отже, структура веб-квесту містить такі елементи:

1. Вступ. Формулювання теми. Окреслюється ситуація, оголошується тема, ставиться проблема. Ролі учасників повинні бути чітко прописані.

2. Центральне завдання. Воно має бути зрозумілим, цікавим і здійсненим. Пояснюється, що студентам слід зробити. Чим точніше й конкретніше будуть сформульоване завдання, тим якісніше буде результат. Це можуть бути такі типи завдань: збір інформації, рішення загадки, створення творчого продукту, проаналізувати стан речей, прийняти рішення, досліджувати щось. Важливо також обговорити пред'явлення результатів (вид, форма, оформлення тощо). Керування процесом з боку викладача може проводитися через надання списку запитань, поширення прикладів, схем.

3. Перелік інформаційних ресурсів. Надається список веб-сторінок та інших джерел, які допоможуть у вирішенні проблеми.

4. Етапи роботи. Процес пошуку відповіді на запитання. Описується процедура роботи, яку необхідно виконати кожному учаснику. Виконавши всі завдання, студенти зможуть успішно підготувати підсумкову роботу. Саме ця стадія веб-квесту має найбільш розвивальний потенціал: вдосконалюється критичне мислення, вміння порівнювати, аналізувати.

5. Опис критеріїв і параметрів оцінки веб-квесту. Це одна з важливих частин роботи. Критерії мають бути заздалегідь відомі студентам. Вони знайомляться з цими критеріями перед початком роботи, щоб у них було повне розуміння того, що від них вимагається і до чого їм необхідно прагнути. Критерії оцінки залежать від типу навчальних завдань, що вирішуються у веб-квесті. Вони можуть бути різними (за часом презентації, новаторством, оригінальністю тощо).

6. Інструкція до виконання. Презентація результатів. В Інтернеті або в будь-якій іншій формі (газета, афіша, презентація, слайд-шоу, буклет, анімація, постер, фоторепортаж тощо). Найбільш ефективним є розміщення результатів роботи над веб-квестом у мережі Інтернет на спеціалізованих сайтах. Таким чином досягаються три цілі: студенти розуміють, що завдання є високотехнологічним; вони отримують аудиторію, зацікавлену в результатах їх праці; у них з'являється можливість зворотного зв'язку.

7. Висновок. Підсумовується досвід, який буде отриманий учасниками після виконання самостійної роботи над веб-квестом. Обговорення результатів роботи над веб-квестами можна провести у вигляді конференції, щоб студенти мали можливість

продемонструвати власні досягнення. Результати веб-квеста для звіту можуть мати різноманітні форми, а саме: база даних; онлайн документ, публікація в мережі Інтернет.

Наприклад, темами веб-квестів у Харківському національному технічному університеті сільського господарства ім. Петра Василенка для студентів за напрямом підготовки «Процеси, машини та обладнання агропромислового виробництва» можуть бути: «Трьохточкові затримки і швидкоз'ємні з'єднання», «Рульове керування колісних тракторів», «GPS на тракторах точного землеробства» та інші.

Безперечно, методика використання веб-квестів у навчальному процесі розвиває пізнавальну активність студентів та навички самостійного отримання знань. Квести дозволяють включати в самостійну роботу як окремого студента, так і колектив студентів. Використовуючи Інтернет-ресурси під час іншомовної професійної підготовки можна формувати стійку мотивацію, активізувати розумові здібності студентів, забезпечувати заняття новими автентичними матеріалами. Процес такого іншомовного професійного навчання дає можливість формувати навички самостійної роботи з матеріалами, вдається реалізувати комунікативний, диференційований, особистісно-орієнтований підхід до навчання.

ДОДАТОК

Web Quest: GPS on Tractors for Precision Farming

Topic: Rational use of machines in agricultural production

Aims: The aims of the Web Quest are:

- To encourage learners to read authentic newspapers' articles on the Internet and to watch authentic video
- To improve learners' research skills
- To improve learners' analytical skills
- To improve learners' spoken skills
- To encourage small collaborative group work

Introduction: GPS on tractors can help steer them very accurately to make precision farming possible. The benefits of precision agriculture include increased productivity and more economical farming.

Task: Each group should cover the following questions:

1. How can GPS technologies be applied in agriculture?
2. What are the advantages of tractor Real Time Kinematics (RTK – based) GPS navigation?
3. What is DGPS?

4. What is the principle of tractor GPS navigation?

Resources:

<http://pubs.ext.vt.edu/442/442-503/442-503.html>

<https://www.joe.org/joe/2005june/a6.php>

https://www.researchgate.net/publication/233857367_Tractor-based_Real

<http://pubs.ext.vt.edu/442/442-501/442-501.html>

Process: This is a description of the steps you should go through in accomplishing the task, with links embedded in each step: 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. To choose a topical problem. To study general information carefully. To set up goals. To choose a communicative role. To identify the area of activity according to the role chosen. To analyze the information. To create the Web Quest. To achieve goals. To analyze your activity. While performing the task of the Web Quest answer the following questions:

- Why is the problem, chosen by your group, topical?

- What are the most crucial points of the problem?

- What results do you expect to get after studying the problem? What are the objectives of your research?

- What can be the difficulties of the research? Can they be overwhelmed?

- What are the ways to meet the above objectives? Are these ways satisfactory?

- Can the problem be solved using the results of your activity? Why?

Evaluation: The evaluation describes to the students how their performance will be evaluated. The standards should be fair, clear, consistent, and specific to the tasks set. Speaking evaluation:

- excellent – the speaker has a good range of vocabulary for matters connected to his/her field and most general topics; lexical accuracy is generally high though some confusion and incorrect word choice does occur without hindering communication; he/she uses a range of complex structures with some flexibility but rarely produces error-free sentences (grammar mistakes persist); the speaker is calm, relaxed, keeps eye contact.
- good – the speaker has a sufficient vocabulary to express him/herself with some circumlocutions on most topics pertinent to his/her everyday life such as family, hobbies and interests, work and current events; he/she shows good control of elementary vocabulary but major errors still occur when expressing more complex thoughts or handling unfamiliar topics or situations; he/she produces basic sentence forms with reasonable accuracy; uses a limited range of more complex

structures; the speaker is a bit nervous, too fast or too slow rate of speaking but in general it doesn't disturb comprehension.

- satisfactory – the speaker has a sufficient vocabulary to conduct routine everyday transactions including familiar topics and situations; he/she has a sufficient vocabulary for the expressing of basic communicative needs/ has a sufficient vocabulary for coping with simple survival needs; he/she produces basic sentence forms with reasonable accuracy; uses a limited range of more complex structures, but these usually contain errors and may cause some comprehension problems.
- poor/bad – the speaker has a basic vocabulary repertoire of isolated words and phrases related to particular concrete situations; no descriptor available; he/she produces basic sentence forms and some correct simple sentences but subordinate structures are rare; errors are frequent and may lead to misunderstanding.

Conclusion: The conclusion allows for reflection by the students and summation by the teacher. During the concluding section of a Web Quest, the students suggest ways of doing things differently to improve the lesson. They also comment on their performance and Web Quest results answering the questions:

- What were the most topical aspects of the problem you've chosen?
- What were the most interesting and relevant parts of the Web-Quest? Why?
- What was the least interesting part of the Web-Quest? Why?
- What was the most difficult part of the Web-Quest? Why?
- What have you learnt while performing the work?
- What aspects of your Web-Quest correlate with the next topic you are to learn?
- Who were the most active members in your team?

Criteria					Points
	5	4	3	2	
Introduction	All questions were answered completely and rationales for the answers were clearly stated.	All questions were answered completely, but rationales for the all the answers were not clearly stated.	Not all questions were answered completely, or greater than 2 rationales for the all answers were not clearly stated.	All questions were not answered completely.	
Task	All areas of the task were addressed and handled with a high degree of	At least one area of the task was not addressed. The plan followed by	At least two areas of the task were not addressed. The plan followed by the	The task is incomplete and/or it is apparent that	

	sophistication. The plan followed by the team demonstrated a great deal of thought.	the team demonstrated a great deal of thought.	team demonstrated a moderate level of thought.	little effort went into the development of the task.	
Process: Teamwork	It is evident that a mutual effort and cohesive unit created the final product.	The team worked well together, but could have utilized each other's skills to a better degree.	The team had problems working together. Little collaboration occurred.	The final product is not the result of a collaborative effort. The group showed no evidence of collaboration.	
Process: Originality	The ideas expressed by the body of work demonstrate a high degree of originality.	The ideas expressed by the body of work are mostly original. The group may have improved upon a previous idea.	The ideas expressed by the body of work demonstrate a low degree of originality.	There were no original ideas expressed in this project.	
Grammar, Format, and Spelling	The final body of work was free of grammar, spelling, and formatting errors.	The final body of work had 1 error related to either grammar, spelling, and formatting errors.	The final body of work had 3-5 grammar, spelling, and formatting errors.	The final body of work had major grammar, spelling, and formatting errors.	
				Total	

Література

1. 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.
2. 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.
3. Dodge B. Some Thoughts About WebQuest [Електронний ресурс] / B. Dodge. — 1995–1996. — Режим доступу: <http://webquest.sdsu.edu/aboutwebquests.html>.
4. Маренич В. О. Веб-квест як засіб активізації колективної творчості учнів / В. О. Маренич, В. У. Норматов // Педагогічна майстерня. — 2014. — № 11.
5. Подзолкова Н. В. Використання веб-квестів на уроках іноземної мови / Н. В. Подзолкова // Педагогічна майстерня. — 2014. — № 9.
6. March T. Criteria for Assessing Best WebQuests [Електронний ресурс] / Thomas March. — Режим доступу: — <http://www.bestwebquests.com/bwq/matrix.asp>