

ВЕБ-КВЕСТ ТЕХНОЛОГИЯ: СОВРЕМЕННЫЙ ПОДХОД В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ

УДК 004.774:81

И.Г.Маликова, Т.В.Левкович

*Белорусский государственный университет информатики
и радиоэлектроники, г. Минск*

Быстрое развитие и распространение информационно-коммуникационных технологий, изменение роли информации в современном мире, широкая доступность Интернет-ресурсов вызывают необходимость внедрения инновационных методов в языковое образование с целью повышения качества подготовки будущих специалистов.

Очевидно, что в условиях стремительного увеличения объемов и способов получения информации особенно актуальным становится развитие у обучающихся информационно-аналитических умений, позволяющих им ориентироваться в информационных потоках, самостоятельно осуществлять быстрый поиск необходимой информации, проводить ее анализ, давать критическую оценку и творчески перерабатывать полученную информацию. Это может быть реализовано в процессе целенаправленно организованной учебной деятельности, включающей выполнение заданий проблемного характера.

Одной из востребованных современных и эффективных инновационных технологий для организации информационно-аналитической и поисково-исследовательской деятельности обучающихся является веб-квест технология, разработанная в университете Сан-Диего Берни Доджем при активном содействии Тома Марча.

По утверждению Б. Доджа веб-квест – это «исследовательское задание, для выполнения которого используются информационные Интернет-ресурсы» [5, с. 1].

Существуют и другие трактовки этого понятия. С точки зрения А.Б.Климовой веб-квест – это «специально организованный исследовательский проект, основанный на идеях проблемно-проектного и исследовательского обучения, интегрирующий определенный набор форм, методов и приемов в соответствии с задачами обучения и осуществляемый преимущественно посредством Интернет-ресурсов» [2, с. 86].

Для веб-квеста как формы интерактивного обучения характерно наличие определенных элементов, отличающих его от простого поиска информации в Интернете: наличие проблемного задания; групповая форма работы, где каждому определена четкая роль в поиске решения проблемы; совместная выработка решения.

Интерактивность, присущая веб-технологии, меняет характер взаимодействия между преподавателем и обучающимися, обеспечивая вовлеченность всех участников в процесс обучения, повышение их активности и самостоятельности, что несомненно является одним из достоинств данной технологии [4, с. 8].

Образовательные и развивающие возможности веб-квест технологии огромны, поскольку она позволяет интегрировать активные методы обучения, ИКТ, проблемно-проектное обучение и др. [2, с. 86]; развивает умения общаться и работать в команде; взвешивать альтернативные мнения, выражать и аргументированно отстаивать свою точку зрения, определять проблему и способы ее решения, креативно подходить к решению поставленных задач; развивает интеллектуальные способности обучающихся, способствует эффективному усвоению изучаемого материала, повышает их мотивацию к обучению.

Существуют различные классификации веб-квестов. В зависимости от поставленной цели веб-квесты могут носить образовательный, научно-исследовательский или развлекательный характер, что и определяет подбор заданий определенного типа: от журналистских расследований и загадок до аналитических, оценочных и научных задач.

Б.Додж и Т.Марч также разработали структуру веб-квеста, выделили и определили последовательность и наполнение его составных блоков, а именно: введение → задание → порядок работы → оценка → заключение → использованные материалы → комментарии для преподавателя [5, с. 2].

Введение задает тему веб-квеста и ситуацию, побуждающую обучающихся к его выполнению.

Задание содержит формулировку занимательной и выполнимой проблемы, которую надо решить.

Порядок работы предопределяет четкую и конкретную последовательность действий с указанием ролей и ресурсов, требующихся для выполнения задачи.

Оценка описывает критерии оценивания веб-квеста обычно в виде контрольных списков или рубрик.

Заключение излагает вывод, который подводит итог поиска и мотивирует обучающихся продолжить изучение конкретной темы.

Использованные материалы включают список Интернет-ресурсов для решения проблемы.

Комментарии для преподавателя приводятся с целью предоставления методических рекомендаций по выполнению веб-квеста.

Практическая реализация веб-квест технологии требует соблюдения определенных условий для ее эффективного применения. Речь идет о технической оснащенности аудиторий для проведения практических занятий, а также наличии устойчивого Интернет-соединения. Кроме того, для работы с аутентичными Интернет-ресурсами обучающиеся наряду с компьютерными навыками должны хорошо владеть иностранным языком. Как отмечает А.Б.Климова, веб-квесты должны также быть адаптированы к уровню сформированности информационно-аналитических навыков обучающихся. В этой связи она предлагает классификацию веб-квестов по разным уровням от первого (ознакомительного) до третьего (автономного) с учетом степени проблемности, самостоятельности их выполнения обучающимися и набору развиваемых информационно-аналитических умений [1, с. 117–118].

Разработка качественных веб-квестов требует от преподавателей не только глубокого знания предмета и методики обучения иностранному языку, но и владения компьютерными и информационно-коммуникационными технологиями. В Интернете имеются сайты, с помощью которых можно создавать различные веб-квесты: bookwidgets.com, zunal.com и ряд других. Сам по себе процесс создания веб-квеста не сложен, так как на сайтах предоставляются готовые шаблоны для заполнения. Предварительный просмотр позволяет увидеть веб-квест глазами обучающихся. После создания ссылки, которая рассылается обучающимся, веб-квест становится доступным для выполнения. Для создания веб-квестов можно воспользоваться также текстовым процессором Microsoft Word или Power-Point, с которыми все хорошо знакомы.

Кроме того, в помощь преподавателям имеются уже готовые веб-квесты, которые можно использовать на занятиях. Примеры веб-квестов по различной тематике и разного уровня можно найти в том числе и на вышеуказанных сайтах.

Следует подчеркнуть, что сложным и трудоемким оказывается именно содержательное наполнение, разработка концепта веб-квеста, что требует от составителя богатого воображения, креативности и наличия достаточного количества времени. Важно понимать, что веб-квесты должны составляться в соответствии с учебной программой. Кроме этого, необходимо также учитывать познавательные интересы обучающихся.

Проблемное задание, которое будут решать обучающиеся, должно быть творческим и побуждающим к выполнению, что позволит в дальнейшем обеспечить успешную интеграцию веб-квеста в учебный процесс. Для повышения мотивации обучающихся существенным является реальность и практический характер проблемы, а также использование ресурсов Интернета.

Так, например, по завершении изучения модуля «Telecommunications», в частности, учебных материалов, посвященных теме «Optical networking», обучающимся предлагается найти решение следующей проблемы:

Online gaming is very popular with young people. International online gaming tournaments are regularly held engaging millions of game players all over the world. As online gaming has become massive, it is necessary to ensure gamers high-speed connection with minimal latency. To achieve this goal the company DATAIX, you are working for, has decided to lay a stand-alone optical submarine cable on the route Stockholm (where there is a game server Dota 2 set up

by Valve Co) – Helsinki – Kotlin Island – St. Petersburg (which is the only access point to this server in Russia [3, с. 82–83].

Далее, в зависимости от уровня подготовки, обучающимся может быть предоставлен готовый алгоритм выполнения задания с указанием Интернет-источников или они сами должны будут придумать свой алгоритм решения и найти необходимую для этого информацию в сети Интернет самостоятельно.

Результат решения должен быть представлен в виде презентации. Обучающимся нужно обосновать выбор решения и убедить, что данное решение действительно является эффективным.

Длительность выполнения веб-квестов может варьироваться от 1–3 занятий до двух недель и более. В этой связи нужно отметить, что из-за ограниченного количества аудиторных часов такие задания целесообразно предлагать обучающимся в качестве самостоятельной работы.

Необходимо также добавить, что огромное количество преимуществ данной технологии не отменяет традиционного обучения, а скорее расширяет, дополняет и разнообразит его. Это означает, что преподаватели, применяя инновационные методы, учитывают интересы и потребности обучающихся.

Таким образом, интеграция веб-квест технологии в образовательный процесс открывает новые возможности в обучении. Она является эффективным средством, способствующим развитию информационно-аналитических и исследовательских умений обучающихся с целью получения информации, представляющей профессиональный интерес, их интеллектуальных и творческих способностей, стремления к саморазвитию и самообразованию на протяжении всей жизни, пробуждает интерес к самостоятельному получению новых знаний, поиску нестандартных решений и развитию других компетенций, необходимых современному специалисту для осуществления своей профессиональной деятельности.

Список использованных источников

1. Климова, А.Б. Разноуровневые веб-квесты как средство формирования информационно-аналитической компетенции студентов [Электронный ресурс] / А.Б.Климова // Казанский педагогический журнал. – 2015. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru>. – Дата доступа: 05.03.2023.

2. Климова, А.Б. Веб-квест технология как средство развития информационно-аналитических умений студентов при обучении английскому языку для специальных целей / А.Б.Климова // Вестник Пермского нац. исслед. политех. ун-та. Проблемы языкознания и педагогики. – 2015. – № 4 (14). – С. 85–91.

3. Практический курс английского языка для студентов инженерных специальностей = Practical English Course for Engineering Students: пособие / И.Г.Маликова [и др.]. – Минск: БГУИР, 2022. – 208 с.

4. Писнова, О.Ю. Квест-игра как технология интерактивного обучения при формировании исследовательской активности учащихся [Электронный ресурс] / О.Ю.Писнова // IX межд. науч. конф. «Инновационные педагогические технологии», Казань, март 2019. – Режим доступа: <https://moluch.ru>. – Дата доступа: 05.03.2023.

5. Dodge, B.J. Some thoughts about Web-quests [Electronic resource] / B.J.Dodge // – Mode of access: <https://web.archive.org>. – Date of access: 08.03.2023.