

УДК 372.881.111.1

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИИ ВЕБ-КВЕСТА ПРИ ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ В ВУЗЕ

Боронихина Ирина Олеговна,

ст. преподаватель кафедры социально-гуманитарных дисциплин,

e-mail: boronikhina@mail.ru,

Московский университет им. С.Ю. Витте, г. Москва

В статье рассматривается потенциал использования технологии веб-квеста при обучении английскому языку в современном вузе. Анализируются преимущества использования информационных технологий в рамках образовательного процесса. Обосновывается эффективность применения технологии веб-квеста при обучении иностранному языку, что способствует решению ряда важнейших задач, таких как организация самостоятельной и групповой деятельности студентов, развитие критического и аналитического мышления, активизация всех видов речевой деятельности. В статье представлен собственный веб-квест автора, используемый им на занятиях по английскому языку и способствующий развитию лингвострановедческих, познавательных и коммуникативных навыков студентов.

Ключевые слова: веб-квест, технология, ресурсы интернета, задача, речевая деятельность, образовательный процесс

WEB-QUEST TECHNOLOGY IN TEACHING A FOREIGN LANGUAGE AT THE UNIVERSITY

Boronikhina I.O.,

senior lecturer at the department of social and humanitarian disciplines,

e-mail: boronikhina@mail.ru,

Moscow Witte University, Moscow

The article deals with the potential of applying web quest technology in teaching English at a modern university. It analyzes the advantages of information technologies` employing in educational process. The article justifies the necessity of applying web quest technology in teaching a foreign language as it contributes to solving a number of important tasks: organization of independent and group activities of students, development of critical and analytical thinking, activization of all types of speech activities. The author presents her own web quest used in English lessons, contributing to the development of linguistic, cognitive and communicative skills of students.

Keywords: web-quest, technology, internet resources, task, speech activity, educational process

DOI 10.21777/2500-2112-2021-1-21-26

Введение

Современные тенденции развития общества, связанные с процессом глобализации и цифровизации высшего образования, предъявляют высокие требования к владению иностранным языком как в повседневной жизни, так и в профессиональной деятельности. Внедрение современных информационных технологий в образовательный процесс при обучении иностранному языку дает стимул для развития коммуникативной компетенции студентов, формирует их лингвистические способности, актуализирует все виды речевой деятельности, развивает критическое и аналитическое мышление студентов (учит их сравнивать, анализировать, делать выводы).

В течение последних лет российские и зарубежные лингвисты, такие как М.Н. Евстигнеев, Е.С. Полат, С.В. Титова, М. Dodge, J. Kimball, Т. March и другие, детально исследовали возможности использования информационных технологий в процессе обучения иностранным языкам. Ими был сде-

лан вывод о необходимости применения данных технологий в процессе обучения, а также их дальнейшей разработки и интеграции в образовательный процесс.

Теоретико-методологические и методические основы исследования

Одной из технологий, предполагающей использование интернет-ресурсов в процессе обучения, является технология веб-квеста.

В переводе с английского языка “*web*” означает «паутина, сеть, интернет», а “*quest*” – «поиск».

Основателями технологии веб-квеста являются американские лингвисты Берни Додж (Bernie Dodge), профессор университета Сан-Диего, и его ученик, преподаватель иностранного языка, Том Марч (Tom March). Они разработали теоретико-методологические и методические основы веб-квеста как технологии использования ресурсов интернета в образовательном процессе. По определению Б. Доджа, веб-квест – это «исследовательское задание, в ходе выполнения которого учащиеся используют информацию, полученную из интернет-источников» [7]. Таким образом, веб-квест представляет собой некое «проблемное» задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого студенты используют ресурсы интернета.

Написанная в 1995 году Б. Доджем статья «Некоторые размышления о веб-квесте» получила широкую известность в разных странах мира, лингвисты стали использовать предложенную им технологию веб-квеста как основной инструмент обучения иностранному языку, давая при этом самостоятельное определение данному понятию. Например, Е.И. Багузина считает, что веб-квест – это «информационно-виртуальная дидактическая площадка для применения различных методик и техник обучения, прежде всего, конструктивного проблемно-поискового характера, которые можно встроить в курс обучения применительно к конкретным целям» [1]. С.В. Титова рассматривает веб-квест как «эффективное средство развития языковой и речевой компетенции» [5]. Я.С. Быховский в своих работах отмечает, что «образовательный веб-квест – это сайт в интернете, с которым работают учащиеся, выполняя ту или иную учебную задачу» [3]. А.С. Будилова также отмечает эффективность использования технологии веб-квеста и считает, что «такая технология позволяет работать в группах, развивает коммуникативность, лидерские качества каждого, повышает не только мотивацию к процессу получения знаний, но и ответственность за результаты собственной деятельности» [2]. А.В. Сахарова и Т.Г. Носарева считают, что суть веб-квеста состоит в том, что «в процессе решения поставленной задачи учащиеся самостоятельно или работая в группах, осуществляют поиск необходимой информации, продвигаясь по гиперссылкам» [4].

Структура веб-квеста, предложенная Б. Доджем, состоит из следующих основных частей:

«1. Введение (*Introduction*) – описание темы веб-квеста, представление основных ролей для студентов, сценария и плана работы над веб-квестом.

2. Задание (*Task*) – описание задания и формы представления финального результата (реферат, презентация, репортаж, видеоролик, пьеса).

3. Выполнение (*Process*) – описание основных этапов работы, советы по отбору информации и рекомендации по использованию ресурсов интернета.

4. Оценивание (*Evaluation*) – описание критериев оценки выполнения веб-квеста, которые зависят от типа учебных задач, ставящихся перед студентами.

5. Заключение (*Conclusion*) – выводы и краткое описание того, чему смогут научиться студенты, выполнив предложенный им веб-квест.

6. Использованные материалы (*Credits*) – ссылки на ресурсы интернета, использовавшиеся при создании веб-квеста.

7. Комментарии для преподавателя (*Teacher page*) – методические рекомендации для преподавателей, использующих данный веб-квест в своей работе» [6].

Предложенная Б. Доджем структура является лишь основой, каждый преподаватель может ее изменить и расширить, учитывая цели, которые он определяет для конкретного веб-квеста, и уровень подготовки студентов в группе.

Согласно исследованиям Б. Доджа, веб-квесты можно классифицировать следующим образом:

1. По длительности выполнения: краткосрочные и долгосрочные.

Выполнение краткосрочных веб-квестов рассчитано на одно-три занятия. Целью данного вида веб-квеста является приобретение и расширение определенных знаний.

Долгосрочные веб-квесты рассчитаны на длительный срок, от месяца до целого семестра. Учебными целями в данном случае являются: расширение, глубокий анализ и обработка знаний, полученных студентами из информационных источников.

2. По предметному содержанию: монопроекты (охватывают отдельную тему или учебный предмет) и межпредметные веб-квесты (предполагают интеграцию ресурсов интернета в разные учебные предметы, включая иностранный язык).

3. По типу заданий, выполняемых студентами:

– пересказ (*retelling tasks*) – показывает понимание темы на основе представления материала из разных источников;

– компиляционные (*compilation tasks*) – представляют собой сбор и обработку информации, полученной из интернета;

– загадки (*mystery tasks*) – представляют собой раскрытие загадки, тайны, головоломки, детектив или расследование;

– журналистские (*journalistic tasks*) – сбор фактов и их представление в формате новостей, где очень важна объективность и точность информации;

– конструкторские (*design tasks*) – разработка определенного проекта на основе поставленных задач;

– творческие (*creative product tasks*) – применение креативных навыков и создание продукта в заданном формате (презентация, пьеса, ролик, игра, песня, фильм, веб-сайт);

– решение спорных проблем (*consensus building tasks*) – принятие решений по проблеме на основе соглашения между различными точками зрения;

– убеждающие (*persuasion tasks*) – склонение на свою сторону тех, кто имеет противоположное мнение, или придерживается нейтралитета, доказательство своей правоты по определенной теме;

– самопознание (*self-knowledge tasks*) представляет собой различные аспекты познания личности;

– аналитические (*analytical tasks*) – изучение темы с помощью анализа проблемы, исследования внутренних связей, нахождения сходств и отличий;

– оценочные (*judgment tasks*) – предполагают оценку и обоснование выбора среди определенного количества вариантов;

– научные (*scientific tasks*) – изучение различных явлений и открытий на основе интернет-источников.

Применение технологии веб-квеста автором

Приведенный далее пример веб-квеста применяется автором на занятиях со студентами 2-го курса Московского университета имени С.Ю. Витте. Веб-квест проводится в рамках изучения темы “The United States of America”. По длительности выполнения данный веб-квест относится к краткосрочным, по предметному содержанию – к монопроекту, по типу задания – это творческий веб-квест.

Структура веб-квеста, разработанная автором на основе идей Б. Доджа, включает в себя следующие элементы:

1. Введение

Перед студентами ставится задача, дается описание ролей.

Студентам предлагается роль журналистов, работающих над статьей о штатах США для определенного географического журнала. Для выполнения задания они должны в течение 3 дней виртуально посетить один из штатов, вносить свои заметки в дневник путешествия на странице блога.

2. Задание

На этом этапе студентам объясняется, что они должны сделать в процессе работы. Студентам предлагается детально изучить выбранный штат. Они должны виртуально посетить несколько мест: столицу штата и представить ее достопримечательности (памятники архитектуры, музеи, галереи, те-

атры), одно из мест для отдыха (тематический парк, пляж, горный курорт), один из ресторанов, одно из мест для развлечений (парк аттракционов, клуб, казино), один из отелей, где можно остановиться.

3. Выполнение

На этом этапе дается описание работы, которую выполняют студенты.

Студенты должны собрать информацию и фотографии о штате, который посетили, сохранить фотографии на компьютере для подготовки финальной работы. Им необходимо записать ответы на вопросы в дневник наблюдений: 1. Географические особенности (реки, горы, озера). 2. Климат. 3. История. 4. Самые известные места для посещения. 5. Чем и почему этот штат привлекателен для туристов. После окончания исследования студенты должны подготовить журналистский отчет в виде презентации о штате и ответить на вопросы преподавателя и коллег. Задание выполняется индивидуально каждым студентом.

4. Оценивание

Преподаватель оценивает работу каждого студента по 5-балльной шкале, согласно представленным в таблице 1 шести критериям.

Таблица 1 – Критерии оценивания

Категория	Отлично	Хорошо	Удовлетворительно	Неудовлетворительно
1. Логическая последовательность информации	Информация представлена в четкой и ясной последовательности	Большая часть информации представлена в логической последовательности	Меньшая часть информации логически упорядочена. Отдельные части презентации находятся не на своих местах	Нет четкого плана представления информации
2. Контент	Весь контент на протяжении презентации является точным. Фактических ошибок нет. Презентация включает в себя все материалы, необходимые для понимания темы	Большая часть содержания является точной, одна третья часть контента содержит неточности. Презентация включает большинство материалов для понимания материала, но не имеет одного ключевого элемента	Содержание является точным, но большая часть информации сложна для понимания темы. В презентации отсутствуют два ключевых элемента	Контент является запутанным. В изложении отсутствуют более двух ключевых элементов и имеются неточности
3. Язык	Презентация представлена без использования записей. 1-2 языковые ошибки	Во время презентации студент 1-2 раза смотрит в записи. 3-4 языковые ошибки	Студент несколько раз использует записи. 5-6 языковых ошибок	Большая часть текста презентации прочитана по записям. Более 6 языковых ошибок
4. Связь между элементами презентации	При необходимости студент использует соответствующие фразы	Только в одной части презентации отсутствует связь между элементами	В 2-3 частях презентации не хватает связующих элементов	Связь между элементами практически отсутствует
5. Контакт с аудиторией	Студент постоянно держит зрительный контакт, часто обращается непосредственно к аудитории, задает вопросы	Студент поддерживает зрительный контакт большую часть времени, задает несколько вопросов, обращается к аудитории	Студент поддерживает зрительный контакт менее половины времени, обращается к аудитории один раз	Студент не поддерживает зрительный контакт с аудиторией и не обращается к ней
6. Оригинальность	Оригинальность практически 100 %. Содержание и основные идеи представлены уникальным и интересным образом	Презентация показывает некоторую оригинальность и изобретательность. Содержание и идеи представлены достаточно интересно	Оригинальность и изобретательность представлена в 1-2 слайдах презентации	Презентация представляет собой использование чужих идей, оригинальность практически отсутствует

5. Заключение

В процессе выполнения данного веб-квеста студенты учатся использовать блог веб-квеста и оценивать работы друг друга. Финальным этапом выполнения задания является журналистский отчет в виде презентации о выбранном штате. После представления своего отчета студенты учатся вести дискуссию, отвечая на вопросы преподавателя и своих коллег и обсуждая представленные проекты.

6. Используемые материалы

В данном разделе представлены информационные ресурсы, которыми пользуются студенты для выполнения поставленной задачи. Студентам даются ссылки на 3 источника информации, в которых представлена информация о штатах США (история, географические и природные особенности, достопримечательности, рекомендуемые места для посещения).

7. Комментарии для преподавателя

Цель данного веб-квеста – развитие лингвострановедческих, коммуникативных и познавательных навыков студентов. Возрастная категория студентов – 1–2-й курс. Данный веб-квест способствует активизации всех речевых навыков студентов (говорение, аудирование, чтение и письмо), развитию критического и аналитического мышления (умение сравнивать, анализировать, классифицировать, делать выводы, отстаивать свою точку зрения).

Заключение

Технология разработки веб-квестов представляет собой сложный и достаточно длительный процесс. Во-первых, работая над определенной темой, преподаватель использует обширную информацию ресурсов интернета. Сложность заключается в том, что информация в интернете часто трактуется одни и те же факты по-разному. П.В. Сысоев считает, что «только специалист-предметник может оценить информацию на тематическом сайте и решить, можно ли ее использовать в учебном процессе»¹. Во-вторых, при подготовке веб-квеста преподаватель ориентируется на разные уровни подготовки студентов. В-третьих, критерии оценивания результатов веб-квеста включают в себя не только оценивание языковых знаний студентов, но и их коммуникативных навыков (умение излагать свои мысли, структурированно представить материал аудитории, вести дискуссию, работать самостоятельно и в команде).

Безусловно, технология веб-квеста обладает высоким образовательным потенциалом. Она является инновационным методом получения знаний, где отсутствует «навязывание» готовых ответов, а преподаватель является помощником, направляющим самостоятельный поиск решения проблемы студентами. Веб-квесты способствуют развитию критического и аналитического мышления (умение ориентироваться в большом объеме информации, анализировать, делать выводы, аргументированно высказывать свою точку зрения), о чем в свои работы говорит Б. Додж, считая, что цель веб-квеста состоит в «глубоком анализе сетевой информации, ее переработке и создании продукта, демонстрирующего понимание материала» [8]. Технология веб-квеста повышает мотивацию студентов (ролевая «игра» определяет индивидуальный вклад каждого в общее дело и является мотивирующим фактором). Помимо всего сказанного, веб-квест развивает коммуникативные умения и навыки студентов (работа в группах способствует сотрудничеству и вовлекает студентов в объективное оценивание своих собственных результатов и результатов своих коллег) и активизирует все виды речевой деятельности (говорение, аудирование, чтение и письмо).

Таким образом, можно сделать вывод, что проведенное автором исследование доказало эффективность применения технологии веб-квеста в обучении иностранному языку в современном вузе, поскольку данная технология способствует как приобретению студентами новых знаний, так и систематизации уже имеющихся. Полученные в процессе работы над веб-квестом знания, умения и навыки являются основой подготовки специалиста XXI века, способного организовать свою познавательную деятельность в условиях цифровизации современного общества.

Список литературы

1. Багузина Е.И. Веб-квест технология как дидактическое средство формирования иноязычной коммуникативной компетенции (на примере студентов неязыкового вуза): дис. ... канд. пед. наук: 13.00.01. – М., 2011. – 81 с.
2. Будилова А.С. Использование веб-квестов при обучении компьютерной графике // Наука и перспективы. – 2017. – №1. – С. 49–54.

¹ Сысоев П.В., Евстигнеев М.Н. Методика обучения иностранному языку с использованием новых информационно-коммуникационных интернет-технологий: учеб.-метод. пособие. – М.: Глосса-Пресс, 2009. – 97 с.

3. *Быховский Я.С.* Образовательные веб-квесты в отечественной школе [Электронный ресурс] // Информационные технологии в образовании. ИТО-99: материалы IX конференции-выставки (г. Москва, 9–12 ноября 1999 г.). – URL: <http://www.ito.su/1999/press/ito-99.html> (дата обращения: 15.04.2021).
4. *Сахарова А.В., Носарева Т.Г.* К вопросу о развитии социокультурной компетенции на уроках английского языка: квест как образовательное путешествие // *Russian Journal of Education and Psychology*. – 2018. – Т. 9, № 2-2. – С. 221–223.
5. *Титова С.В.* Некоторые теоретические проблемы использования компьютерных технологий в образовании // *Вестник Московского университета. Серия 19: Лингвистика и межкультурная коммуникация*. – 2005. – № 4. – С. 39–54.
6. *Dodge B.* Creating WebQuests 1999 [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.webquest.org> (дата обращения: 15.04.2021).
7. *Dodge B.* Some Thoughts About WebQuests [Электронный ресурс]. – URL: http://www.webquest.org/sdsu/about_webquests.html (дата обращения: 18.04.2021).
8. *Dodge B.* Webquests: A technique for Internet-based learning // *Distance Educator*. – 1995. – No. 1 (2). – P. 10–13.

References

1. *Baguzina E.I.* Veb-kvest tekhnologiya kak didakticheskoe sredstvo formirovaniya inoyazychnoj kommunikativnoj kompetencii (na primere studentov neyazykovogo vuza): dis. ... kand. ped. nauk: 13.00.01. – М., 2011. – 81 с.
2. *Budilova A.S.* Ispol'zovanie veb-kvestov pri obuchenii komp'yuternoj grafike // *Nauka i perspektivy*. – 2017. – №1. – С. 49–54.
3. *Быховский Я.С.* Образовательные веб-квесты в отечественной школе [Электронный ресурс] // Информационные технологии в образовании. ИТО-99: материалы IX конференции-выставки (г. Москва, 9–12 ноября 1999 г.). – URL: <http://www.ito.su/1999/press/ito-99.html> (дата обращения: 15.04.2021).
4. *Saharova A.V., Nosareva T.G.* K voprosu o razvitii sociokul'turnoj kompetencii na urokah anglijskogo yazyka: kvest kak obrazovatel'noe puteshestvie // *Russian Journal of Education and Psychology*. – 2018. – Т. 9, № 2-2. – С. 221–223.
5. *Titova S.V.* Nekotorye teoreticheskie problemy ispol'zovaniya komp'yuternyh tekhnologij v obrazovanii // *Vestnik Moskovskogo universiteta. Seriya 19: Lingvistika i mezhkul'turnaya kommunikaciya*. – 2005. – № 4. – С. 39–54.
6. *Dodge B.* Creating WebQuests 1999 [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.webquest.org> (дата обращения: 15.04.2021).
7. *Dodge B.* Some Thoughts About WebQuests [Электронный ресурс]. – URL: http://www.webquest.org/sdsu/about_webquests.html (дата обращения: 18.04.2021).
8. *Dodge B.* Webquests: A technique for Internet-based learning // *Distance Educator*. – 1995. – No. 1 (2). – P. 10–13.