МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «НАГОРНЕНСКАЯ СРЕДНЯЯ ШКОЛА»

**Использование веб-квест технологии**

**в обучении английскому языку**

Рязанова Анна Стаберджановна,

учитель МБОУ «Нагорненская СШ»

Основной целью обучения иностранному языку на современном этапе является формирование иноязычной коммуникативной компетенции. Коммуникативная компетенция дает возможность человеку войти в чужую культуру, получать, анализировать, передавать информацию и получать ответ. Применение информационно-коммуникационных технологий играет немалую роль в формировании коммуникативной компетенции, так как они не только реализуют личностно-ориентированный подход в образовании XXI века, но и образование XXI века невозможно без компьютерных средств в эпоху информационного развития общества, широкого применения компьютеров и с учетом создания общемировой компьютерной информационной сети Интернет. Широкий спектр компьютерных учебных материалов позволяет внедрять информационно-коммуникационные технологии в различные формы обучения (аудиторную, внеаудиторную, дистанционную, комбинированную). Учащиеся посвящают достаточно много времени Интернету, задача учителя научить их использовать его ресурсы для изучения иностранного языка. Существует ряд заданий с использованием ресурсов Интернета, одним из них и является «веб-квест».

Одной из насущных проблем образовательного пространства является разнообразие учебного процесса, активизация самостоятельной познавательной деятельности учащихся, расширение сфер их интересов и их непосредственное участие в образовательном процессе. Это требует внедрения новейших форм, методов и технологий обучения. Наиболее востребованными становятся интерактивные формы, позволяющие задействовать всех участников, реализовать их творческие способности, воплотить имеющиеся знания, умения и навыки в практической деятельности. Одной из таких современных технологий является веб-квест технология. Использование новейших информационных технологий в ходе проведения учебных занятий, также имеет большое значение, поскольку современный учащийся, это человек, разбирающийся в большинстве новейших «гаджетов». Задача педагога - вовлечь его в учебный процесс, в учебную и творческую деятельность, дать возможность реализации способностей каждого учащегося. Этим и обусловлена актуальность нашего доклада.

В свете стандартов второго поколения формирование коммуникативной компетенции является основополагающей, а образовательная, воспитательная, развивающая реализуются в процессе осуществления этой главной цели. Требования стандартов второго поколения и коммуникативная компетенция в обучении английскому языку нашли свое отражение в современной образовательной технологии веб-квест.

Одной из положительных черт этой технологии является развитие критического мышления. Учащиеся собирают информацию, далее трансформируют её и на основе полученных знаний выполняют задание и решают поставленную проблему. У них повышается мотивация, они воспринимают задание как нечто «реальное» и «полезное», что ведет к продуктивной деятельности.

Метод веб-квеста появился сравнительно недавно. Стоит упомянуть авторов данного метода. Из статьи Е.И. Баргузиной известно, что создателями метода являются государственного университета Диего Берни Додж и Том Марч. Данный метод стал популярным среди американских и европейских педагогов. С конца 90-х годов метод веб-квеста стал популярным в России. В основу создания веб-квестов положен проектный метод, который представляет собой оптимальную форму обучения и контроля знаний и умений, коммуникативных навыков.

Изучив статью Е.И. Баргузиной стоит выделить преимущества веб-квеста. Веб-квесты основаны на идее через Открытие (Discovery Learning), основа которого заключается в том, что учащиеся лучше запомнят если «откроют» (discover) его для самих себя в ходе выполнения веб-квест проекта» [3, с.1-4].

Веб-квест помогает в развитии следующих компетенций [2, с. 70-71]:

- использование информационных технологий для решения задач (поисковых веб-сайтов, электронных почт, флеш-роликов);

- самообучение;

- работа (планирование, распределение функций между участниками, и поддержка);

- умение выявлять способы решения проблемной ситуации выбирать рациональный вариант, свой выбор;

- навык выступлений перед публикой (обязательным является проведение защиты своего проекта с выступлением, с дускуссиями и вопросами).

Единой классификации данной технологии не было обнаружено.

Четкая структура технологии веб-квеста представлена Берни Доджем. Она включает в себя [5]:

1. Introduction (Введение) – тема, описание ролей, сценарий квеста, план работы или обзор всего квеста.

2. Task (Задание) — четкая и интересная формулировка проблемной ситуации и формы представления конечного результата:

- проблема или задача, которую необходимо решить;

- реферат, который должен быть создан;

- журналистский отчет;

- творческая работа, презентация, постер и т. д.

3. Process (Выполнение) — точное описание основных этапов к руководству, полезные советы по сбору информации, список вопросов к анализу информации, советы по выполнению того или иного задания, «заготовки» для отчетов, советы по использованию ресурсов. С методической точки зрения материал может отличаться релевантностью, оригинальностью ресурсов, разнообразием заданий, ориентацией на уровень мыслительных навыков учащихся, наличие поддержки со стороны преподавателя — адекватный выбор ресурсов и грамотное распределение ролей между учащимися.

4. Evaluation – описание критериев и параметров выполнения веб-квеста представляется в виде оценки. Критерии зависят от типа 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) – подробное и точное описание того, чему смогут научиться учащиеся, выполнив данный веб-квест. Здесь должна прослеживаться взаимосвязь с введением.

6. Credits (Использованные материалы) — ссылки на ресурсы, использованные для создания веб-квеста. Данный раздел можно связать с разделом Process (Выполнение).

7. Teacher Page (Комментарии преподавателя) — методические заметки для преподавателей, которые будут использовать веб-квест:

- происхождение, цели, задачи веб-квеста, о чем он;

- категория учащихся, может ли быть использован другими при наличии корректировки;

- планируемые результаты, ориентированные на стандарты (личностные, регулятивные, коммуникативные, познавательные);

- процесс работы над веб-квестом;

- ресурсы;

- ценность данного веб-квеста.

На сегодняшний день зарубежные и отечественные педагоги активно используют квест-технологию для решения многих образовательных проблем: активизации познавательной деятельности учащихся, повышение мотивации к обучению, развитию навыков мышления и т.д.

Сущность веб-квеста заключается в том, что его участники (студенты, учащиеся) должны решить проблему, которая не имеет однозначного решения, а предоставленные источники информации подбираются таким образом, чтобы проблема рассматривалась с разных ракурсов, при этом информация в предоставленных источниках не дает точного ответа на поставленный вопрос. Участники квеста должны вынести из всего предложенного разнообразия текстового, графического и видеоматериалов необходимую информацию и сформулировать свой собственный вывод [8, с. 118].

Веб-квесты могут охватывать как отдельную проблему, учебный предмет, тему, так и быть межпредметными. Б.Додж выделяет 3 принципа классификации веб-квестов:

1. По длительности выполнения: краткосрочные и долгосрочные.

2. По предметному содержанию: монопроекты и межпредметные веб-квесты.

3. По типу заданий, выполняемых учащимися: пересказ (retelling tasks), компиляционные (сompilation tasks), загадки (mystery tasks), журналистские (journalistic tasks), конструкторские (design tasks), творческие (creative product tasks), решение спорных проблем (consensus building tasks), убеждающие (persuasion tasks), самопознание (self-knowledge tasks), аналитические (analytical tasks), оценочные (judgment tasks), научные (scientific tasks).

Задания на пересказ (retelling tasks), являются самыми примитивными и представляют собой самый простой пример использования Интернета как источника информации. Существует даже мнение о том, что веб-квесты, основанные только на пересказе, нельзя считать веб-квестом. Однако в большинстве случаев пересказ допускается как задание для веб-квеста при условии, что:

• формат и форма докладов учащихся заметно отличается от оригинальных материалов, то есть не является простым копированием текста из Интернета в текстовый редактор;

• учащиеся свободны в выборе того, о чём рассказывать и как организовывать найденную информацию;

• учащиеся используют навыки суммирования, отбора и обработки информации.

Суть компиляционного задания (compilation task) заключается в том, что учащиеся должны взять информацию из различных источников и привести её к единому формату. Финальная компиляция может быть опубликована в Интернете или представлена в форме какого-либо осязаемого или нецифрового продукта. Например, это может быть кулинарная книга, составленная из рецептов, собранных в Интернете, буклет, альбом с открытками для туристов и т.д.

Веб-квест, созданный на основе задания-загадки, требует синтеза информации из набора источников и создания головоломки, которую невозможно решить простым поиском ответа на какой-либо конкретной странице Интернета.

В журналистских веб-квестах (journalistic tasks) учащиеся должны собрать факты и организовать их в жанре репортажа, интервью или другого журналистского жанра.

Конструкторский веб-квест (design task) требует от учащихся создания продукта или плана действий по выполнению заранее определённой цели в определённых рамках. Например, спланировать кухню, удовлетворяющую нуждам определённой семьи или найти работу и распланировать карьеру вымышленным выпускникам университета и т.д.

Творческие веб-квесты (creative products task) требуют от учащихся создания какого-либо продукта в заданном формате (картина, пьеса, постер, игра, песня, веб-сайт, мультимедийная презентация и т.д.). Творческие проекты похожи на конструкторские, но являются более свободными и непредсказуемыми в своих результатах. При оценке таких проектов следует больше внимания уделять творчеству и самовыражению учащихся

Веб-квесты по решению спорных проблем (consensus building task) предполагают поиск и представление различных, порой противоположных, мнений на одну и ту же проблему и попытку привести их к консенсусу.

Убеждающий веб-квест (persuasion task) имеет своей целью создание продукта, способного убедить кого-то в чём-то. Такое задание выходит за рамки обычного пересказа и требует от учащихся разработки аргументов в пользу какого-либо утверждения, мнения, варианта решения проблемы на основе материалов, полученных при работе с квестом. Конечным продуктом такого проекта может быть письмо, статья, пресс-релиз, видеозапись, мультимедийная презентация, веб-страница и т.д.

Веб-квесты, ориентированные на самопознание (self- knowledge tasks), имеют своей целью лучшее понимание учащимися себя самих, которое может развиваться через исследование он-лайн и офф-лайн ресурсов. Такие проекты встречаются редко, но примеры всё же существуют, например, веб-квест “What will I be when I graduate from the university?”, направленный на изучение студентами ресурсов Интернет, связанных с будущей карьерой.

Аналитический веб-квест (analytical task) исследует взаимозависимость вещей реального мира в рамках заданной темы. Такие задания дают почву для получения учащимися знаний в условиях, при которых они должны внимательно изучить одну или несколько вещей и найти в них сходства и различия, а также вычислить скрытый смысл этих сходств и различий, понять связь причины и следствия и обсудить их значение. Например, при сравнении культур двух стран или народов необходимо не просто выявить их сходства и различия, а поразмышлять и порассуждать о том, что они означают, каковы их причины и следствия.

Оценочные веб-квесты (judgment tasks) представляют учащимся ряд предметов и просят их оценить или классифицировать, или выбрать решение из огромного списка. Зачастую, но необязательно, учащимся предлагается исполнять какую-либо роль в таких квестах, например, судьи в вымышленном судебном процессе.

Научные веб-квесты (scientific tasks) служат для знакомства и приобщения студентов и учащихся к научным исследованиям в различных областях знаний. Интернет богат как исторической, так и свежей информацией, которая может быть полезной в любой науке.

Тематика веб-квестов может быть самой разнообразной, проблемные задания могут отличаться степенью сложности.

Следует помнить о том, что использование веб-квестов и других заданий на основе ресурсов Интернета в обучении иностранному языку требует от обучающихся соответствующего уровня владения языком для работы с аутентичными ресурсами Интернета. В связи с этим эффективная интеграция веб-квестов в процесс обучения иностранным языкам возможна в тех случаях, когда веб-квест:

* является творческим заданием, завершающим изучении какой-либо темы;
* сопровождается тренировочными лексико-грамматическими упражнениями на основе языкового материала используемых в веб-квесте аутентичных ресурсов. Выполнение таких упражнений может либо предварять работу над квестом, либо осуществляться параллельно с ней.

При организации самостоятельной работы учащихся Интернет используется при выполнении индивидуальных и групповых исследовательских работ. При этом имеется в виду именно самостоятельная исследовательская работа. Исследовательская методика с трудом «вписывается» во временные рамки обычного занятия. Большая часть времени, затрачиваемого на поиск информации, её обработку и анализ, а также на подготовку результатов исследования к презентации на занятии, приходится на внеурочное время.

Сегодняшние цели образования заставляют выбирать методы и формы организации работы, способствующие активному процессу познания, которые развивают умение учиться: находить необходимую информацию, использовать различные информационные источники, запоминать, думать, решать, организовывать себя к работе. Именно поэтому использование компьютерных технологий в образовании открывает новые возможности и в методике образования, и в освоении, и в усовершенствовании знаний.

В своих научных трудах А. Шульгина представляет разработанный алгоритм, который включает не только общепринятые этапы и последовательность шагов в организации деятельности участников квеста, но также и подготовительный этап для преподавателя, во время которого происходит отбор и структурирование проблемных ситуаций в соответствии с тематическими компонентами, подбор ресурсов сети Интернет в соответствии с определенными задачами веб-квеста, определение сроков, форм и оформления результатов и др. [4, с. 166].

Итак, совершенный обзор научно-педагогической литературы позволяет утверждать, что структура веб-квеста соответствует общим этапам деятельности человека, по видовым признакам соответствует структуре учебной и педагогической деятельности. Поэтому, этапами веб-квеста являются: организационно-подготовительный, содержательный (этап реализации) и результативный.

Важным этапом в создании веб-квеста и требованием квеб-квесту как учебной технологии является разработка детальных критериев оценки как ученической деятельности, так и созданных ими продуктов. Квест является комплексной задачей, поэтому оценка его выполнения должна основываться на нескольких критериях, ориентированных на тип проблемной задачи и форму представления результата.

В настоящее время существует множество готовых веб-квестов на любой уровень владения языком, а также в свободном доступе интернет-платформы, позволяющие педагогу самостоятельно разработать веб-квест. Например:

<https://www.learnis.ru/>

https://www.quest.team/

<https://sites.google.com/>

Кроме этого, можно использовать возможности Microsoft Office, изложив последовательность действий учащихся в обычном документе или презентации.

Исходя из вышеизложенного, можно выделить следующие основные требования к образовательному веб-квесту, предназначенному для самостоятельной работы учащихся. Веб-квест обязательно должен состоять из следующих частей:

1. Четкое вступление (тема и обоснование ценности проекта), где четко описаны главные роли участников или сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста. Этот этап предоставляет основную информацию, вводит ключевые понятия, а также содержит вопросы, над которыми будут рассуждать ученики.
2. Центральная задача (цель, условия, проблема и пути ее решения), которое понятно, интересно и выполнимо. Четко определен итоговый результат самостоятельной работы ученика. Например, поставлена серия вопросов, на которые нужно найти ответы, прописана проблема, которую нужно решить, определенная позиция, которая должна быть защищена. Также должна быть указана другая деятельность, которая направлена на переработку и представление результатов, исходя с собранной информации, например, создание презентации. Это наиболее важная часть веб-квеста. Задача направляет учеников к конкретным действиям для решения проблемы.
3. Описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому ученику во время самостоятельного выполнения задания (поэтапное описание хода работы, распределение ролей, обязанностей каждого участника, ссылки на интернет-ресурсы, конечный продукт). В этом разделе содержатся указания, как ученики будут выполнять задания, описан порядок выполнения.
4. Список информационных ресурсов, необходимых для выполнения учащимися задания. Этот список должен быть аннотированным. Благодаря гиперссылкам, ученики работают в едином информационном пространстве глобальной компьютерной сети, для которого не является существенным фактором точное местонахождение той или иной учебной информации.
5. Руководство к действиям (как организовать и представить собранную информацию), которая может быть представлена в виде направленных вопросов для организации учебной работы (например, временных рамок, рекомендаций по использованию источников информации и других).
6. Оценка. Завершающим этапом является оценка, однако обязательным для веб-квеста является предварительное (до начала работы) объявление его принципов. Критерии оценки могут быть разными (по времени презентации, оригинальностью, новаторством и прочее) на усмотрение преподавателя.
7. Заключение, в котором суммируется опыт, который был получен учениками во время выполнения работы над веб-квестом. Иногда полезно включить в заключение риторические вопросы или вопросы, мотивирующие и стимулирующие активность учащихся на дальнейшее исследование темы. Здесь подводят итог и поощряют рефлексию. Целесообразно организовать обсуждение с последующей оценкой исследования, определение критериев, ориентированных на тип проблемной задачи и форму представления результата. По результатам исследования проблемы формулируются выводы и предложения.
8. Страницы для учителя (дополнительно). В них может содержаться информация для помощи другим преподавателям, которые будут использовать веб-квест.

Возможный сценарий организации деятельности по созданию веб- квестов:

В начале работы с веб-квестом весь класс знакомится с общими сведениями по теме, то есть углубляется в проблему будущего проекта. Затем учащиеся объединяются в группы, которым предоставляется один аспект темы

для изучения и обсуждения. Учителю следует для каждой группы подобрать ресурсы сети интернет в зависимости от аспекта темы, который они изучают. После изучения, обсуждения и полного понимания конкретной проблемы учащиеся перегруппировываются так, чтобы во вновь организованных группах было по одному представителю от первичных групп.

Таким образом, проведенный теоретический анализ научных работ об особенностях современной квест-технологии, а также собственный опыт разработки и реализации образовательных квестов позволяет утверждать, что внедрение квест-технологии в образовательный процесс соответствует самым современным требованиям организации образовательной среды, поскольку: процесс обучения ориентирован на самостоятельность участника; функции учителя трансформируются в функции тьютора, фасилитатора; увеличивается время общения с учителем; осуществляется развитие мышления и переход от пассивного получения знаний к деятельности; информационно-обучающая среда превращается в открытую систему, постоянно обогащается новыми источниками информации, возможностями обработки, хранения и представления; информационные технологии более активно вовлекаются в учебный процесс; происходит формирование и развитие способностей школьников к самостоятельному поиску, сбору, анализу и представлению в том или ином виде информации; происходит развитие общеучебных и профессиональных умений и навыков учащихся, углубление их знаний по профильным предметам.

Список использованной литературы.

1. Багузина Е. И. Веб-квест технология как дидактическое средство формирования иноязычной коммуникативной компетентности: дис. канд. пед. наук : 13.00.01 : общая педагогика, история педагогики и образования. - М.,- 238с.

2. Гальскова Н. Д. Компьютер на уроках иностранного языка // Иностранные языки в школе. - М., 1997. - 216с.

3. Пестрецова О.Ю. Использование технологии «веб-квеста» на уроках иностранного языка // Современные тенденции в обучении иностранным языкам и межкультурной коммуникации: Материалы Международной заочной научно-практической конференции. – Электросталь, 2011. - С.284-287.

4. Шульгина Е. М. Алгоритм работы с технологией веб-квест при формировании иноязычной коммуникативной компетенции студентов - Тамбов, - 167с.

5. Dodge B. Some Thoughts About WebQuests. [Электронный ресурс]. URL.: [http://webquest.org/sdsu/about\_webquests.html](https://infourok.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Fwebquest.org%2Fsdsu%2Fabout_webquests.html).

6. Dodge B. A Rubric for Evaluating WebQuests [Электронный ресурс]. [http://webquestsdsu.edu/webquestrubric.html,](http://webquestsdsu.edu/webquestrubric.html) 2001.

7. Hockly N. What is a WebQuest? // Entre Lеnguas. - 2008. - 117p.