

Веб-квест как инновационная технология обучения аудированию

Аннотация: Данная статья посвящена рассмотрению вопросов использования в современном иноязычном образовании такой инновационной технологии, как веб-квест, отличающегося такими важнейшими при изучении иностранного языка характеристиками, как аутентичность, проблемность и интерактивность.

Ключевые слова: иностранный язык, аудирование, веб-квест, интерактивность, аутентичность, проблемность, Интернет, проектирование, игровые технологии, информация, поиск.

Веб-квест, еще недавно бывший чисто развлекательной технологией, сегодня приобретает всё большую популярность как средство обучения.

Само наименование данной теперь уже учебной технологии включает в себя две части: «веб» и «квест». Причем первое здесь определяет второе, указывая на форму реализации квеста – в интернет-пространстве.

Рассмотрим сначала, что представляет из себя обычный квест. Итак, по определению О.А. Курбатовой, квест (англ. quest) является приключенческой игрой, одной из разновидностей сюжетных игр, и представляет собой своеобразную приключенческую историю. А важнейшим элементом квеста О.А. Курбатова называет обследование мира [4, с. 199].

Аналогично характеризует понятие квеста и И.Н. Столярова, считающая его ролевой или ситуационной игрой, предполагающей необходимость решать в её процессе различные задачи, отгадывать загадки, выявлять смысл головоломок и т.д. [8, с. 148]. При этом участникам квеста приходится проявлять смекалку, использовать творческий подход, не говоря уже об инициативе, самостоятельности и активности.

Р.А. Чмир, Ю.А. Федулова и В.П. Николашин [9, с. 76] считают квест одновременно мини-проектом, деловой игрой и соревновательной формой деятельности.

Таким образом, квест сочетает в себе признаки различных методов и технологий, главными признаками которых являются стимулирование активности, повышение сосредоточенности на процессе и формирование неподдельного интереса к данной деятельности, что очень важно с точки зрения обучения любой учебной дисциплине. Неудивительно, что квесты нашли сегодня широкое применения образовательном процессе.

В качестве обучающей технологии квест представляет собой вид исследовательской деятельности, которая организуется специальным образом. Основная её особенность – это осуществление поиска информации в определенных местах (в реальности) либо по определенным веб-адресам (в интернет), передвигаясь от начального пункта к конечному.

По сути, обучающий квест представляет собой определенную проблему, решение которой должно быть найдено в его процессе. При этом нахождение этого решения должно обязательно предполагать прохождение нескольких этапов, что и отличает квест от других похожих технологий, например, деловой игры или мозгового штурма. Это отнюдь не мешает квесту сочетать в себе элементы различных методов и технологий, среди которых можно назвать практически все игры (сюжетно-ролевые, деловые, имитационные и т.д.), театральные представления, дискуссии, диспуты, тренинги и много чего ещё.

Такое комплексный характер учебного квеста позволяет решать в процессе его использования широкий спектр развивающих задач. Кроме того, такое смешение и объединение технологий, часто трансформирующихся в нечто совершенно оригинальное, способствует созданию новых – более эффективных – форм учебной деятельности.

Подытоживая основные характеристики квеста как образовательной технологии, можно дать его следующее определение: обучающий квест – это

интегрированная образовательная технологию, включающая в качестве основных элементов компоненты многих активных методов обучения и реализуемая в форме целевого поиска.

Квест, в том числе и образовательный, может осуществляться в двух основных формах: реального поиска на местности и веб-квеста, технология которого была разработана Берни Доджем еще в середине 90-х годов XX века [10, с. 42]. Будучи специалистом в сфере образовательных технологий и профессором университета Сан-Диего, Додж поставил перед собой задачу разработать структуру веб-квестов, специальные задания для них, этапы веб-квеста, требования к его отдельным элементам, а также критерии его оценки [2, с. 119].

За четверть века Б. Додж создал около тридцати тысяч веб-квестов, разместив их на своем сайте «QuestGarden». Стоит отметить, что все эти разработки переведены на 10 языков (испанский, французский, немецкий, итальянский, греческий, каталонский, португальский, индонезийский арабский и голландский) [33, с. 36].

К сожалению, веб-квесты на русском языке здесь не представлены. Однако эту проблему частично решил Я.С. Быховский, скомпилировав русскоязычную версию этих разработок.

По определению Е.А. Игумновой, веб-квест представляет собой модель вовлечения интернет-источников в образовательный процесс с целью решения учебных задач [3, с. 36].

Несколько иное определение приводят Р.Р. Нурмиева и Н.О. Першина [6, с. 187 - 188], утверждая, что веб-квест является проблемным заданием, включающим элементы ролевой игры, реализация которого предполагает использование информационных ресурсов сети Интернет. При этом авторы понимают под веб-квестом такой веб-проект, в котором либо вся информация, требующаяся для выполнения задания, либо какая-то её часть, представлена на различных веб-сайтах.

Ещё одно определение рассматриваемой технологии даёт Е.В. Нечитайлова [5, с. 149], заявляя, что веб-квест представляет собой разновидность мини-проекта, в процессе реализации которого его участникам приходится осваивать учебную информацию, получая её из Интернет.

Таким образом, все исследователи сходятся во мнении, что обязательным условием реализации веб-квеста является поиск информации в сети Интернет. Двумя другими обязательными условиями выступают присутствие элементов активных технологий и наличие учебной задачи проблемного характера.

Веб-квест имеет определенную структуру, обычно включающую следующие элементы:

- вступление, где представлен его сценарий и роли его участников (здесь же может содержаться план работы, а также общее описание веб-квеста);
- центральное задание проблемного характера;
- перечень информационных ресурсов, куда включены адреса веб-сайтов по теме квеста;
- характеристика процедуры квеста;
- характеристика параметров и критериев его оценки;
- рекомендации по форме и способу представления результатов, по поводу временных рамок, по использованию веб-ресурсов и т.п.);
- заключение, где суммируется опыт, полученный участниками квеста (иногда здесь представлены также новые задачи, требующие решения в обозримой перспективе [3, с. 44].

Следует отметить, что рассмотренная структура не является общеобязательной и может включать лишь некоторые из указанных элементов.

Р.А. Чмир, Ю.А. Федулова и В.П. Николашин [9, с. 77], что образовательный веб-квест может состоять из несколько этапов:

1) подготовительный, на котором осуществляется выбор информационного пространства для его проведения, а также обозначаются конкретные «станции», для каждой из которых разрабатываются задания;

2) начальный, когда происходит ознакомление учащихся с темой, основными понятиями, материалам и правилами веб-квеста, а также распределение ролей;

3) творческий, где команды могут разработать и представить соперникам и судьям командный девиз, эмблему, песню, какую-либо театральную инсценировку и т.п., что способствует объединению коллектива, приданию новых стимулов его участникам;

4) ролевой, являющийся основным, на котором и осуществляется деятельность по достижению требуемого результата, т.е. происходит пошаговое выполнение задания веб-квеста;

5) заключительный, когда производится рассмотрение действий команд, подсчет очков, оценивание вклада каждого участника в достижение общего результата;

6) аналитический, на котором проводится обсуждение точности, правильности и полноты выполнения задач веб-квест, оценка достижения его основных целей, сложности заданий, возникших трудностей, возможных усовершенствований и т.п.

Что касается видов веб-квеста, то их, в зависимости от критериев классификации, может быть множество. Наиболее интересной здесь является классификация в зависимости от сюжета. По данному критерию выделяются следующие веб-квестов:

- линейные, в которых сюжет построен по цепочке, когда участники могут получить следующее задание, только если выполнят предыдущее, и так
- на протяжении всего маршрута;
- кольцевые, напоминающими линейные, но замкнутые в круг, т.е. стартовая точка команд является и финишной чертой;

– штурмовые, когда участники получают как основное задание, так и перечень точек с подсказками, и им необходимо самостоятельно определить пути и последовательность выполнения заданий [3, с. 58].

Веб-квест как инновационная образовательная технология обладает существенными преимуществами перед традиционными методами обучения, среди которых можно отметить следующие:

– возможность в каждой конкретной ситуации решать соответствующие ей определенные дидактические задачи;

– возможность формирования у обучающихся достаточного объема знаний и уровня компетентности, необходимых для решения конкретных познавательных задач в процессе поэтапного продвижения от низших уровней мыслительной деятельности к высшим (фактически это путь от незнания к знанию);

– возможность формирования у учащихся психологических установок на систематическое инициативное и самостоятельное пополнение собственных знаний и умений с использованием разнообразных информационных ресурсов;

– относительная простота и эффективность данной технологии как способа включения в образовательный процесс Интернета;

– естественность развития познавательного интереса учащихся, без принудительного воздействия, благодаря сочетанию в веб-квесте проблемной задачи, требующей решения, со средой Интернет, привычной для современных школьников;

– возможность реализации как в коллективной, так и в индивидуальной форме, при этом обе они имеют свои плюсы. Так, коллективная форма предполагает необходимость осуществлять коммуникацию и обмен информацией, что является одной из основных целей обучения, при этом более сильные школьники могут оказывать помощь остальным. Индивидуальная форма способствует формированию самостоятельности, способности рассчитывать только на собственные силы;

– способствование развитию критического мышления, так как учащиеся не просто собирают информацию, но и анализируют её, отбирая истинную, а также осуществляют её трансформирование таким образом, чтобы выполнить поставленное задание, в результате происходит повышение уровня их мотивации, а само задание начинает восприниматься как нечто «реальное» и «полезное», результатом чего становится повышение продуктивности их деятельности [1, с. 69].

Что касается процедуры создания образовательного веб-квеста, то она обычно делится на несколько этапов:

1) первый этап включает проектирование образовательного контента, начинающееся с выбора его темы, определения цели, продолжающееся подбором необходимого для изучения материала и заканчивающееся составлением учебных заданий;

2) второй этап предполагает сюжетное проектирование (составление сценария, его детальную проработку по сюжетным линиям, определение ролей и т.д.). Здесь происходит объединение учебных задач с игровыми, уточнение их формулировок, чтобы они максимально гармонично вписывались в сюжет;

3) третий этап включает техническое проектирование, которое может быть реализовано двумя путями: использованием уже существующих ресурсов сети Интернет или созданием нового, предназначенного для данного веб-квеста специально. Естественно, второй путь более долг и трудоёмок [8, с. 148 - 149].

Следует отметить, что разработка веб-квестов – процесс непростой, для эффективной реализации которого следует учитывать несколько характерных нюансов:

– при разработке веб-квеста задействуется весьма обширный пласт информации, поэтому важно выбрать полностью достоверную и правильно её структурировать;

– веб-квест должен обязательно предполагать необходимость поиска дополнительной информации, но только в определенных рамках, заданных учителем. И здесь крайне важен тщательный отбор им сайтов, с которыми школьники будут работать в ходе квеста, что исключит опасность использования ими сайтов с необъективной, ложной или неподтвержденной информацией;

– свойства информации, представленной в мультимедийной форме, совсем иные, чем у той, которая присутствует в учебниках. В отличие от последней, сведения из интернет обычно недостаточно хорошо структурированы и, конечно, их основная цель состоит не в формировании знаний школьников. Следует также учитывать и комплексный эффект воздействия мультимедийной информации, воздействующий на воспринимающих её пользователей не только посредством текста, но и цвета, звука, символов, графики [6, с. 189].

Представляется, что веб-квест в качестве образовательной технологии может быть весьма эффективен как средство обучения аудированию, так как она характеризуется двумя основными признаками продуктивного языкового обучения: проблемностью и аутентичностью. Кроме того, важным преимуществом является интерактивность, справедливо считающаяся сегодня важнейшим фактором для эффективного изучения иностранного языка.

Использование веб-квестов позволяет учащимся получать информацию как в письменной, так и в устной форме. И благодаря интерактивности знание языка проходит немедленную проверку, обогащаясь при этом новым содержанием. Это не может не способствовать развитию беглости и точности в использовании языка, не говоря уже об обогащении словарного запаса [7, с. 153].

Таким образом, образовательный веб-квест представляет собой эффективное средство обучения аудированию на иностранном языке, поскольку обладает универсальным характером, позволяющим осуществлять

формирование языковой и коммуникативной компетентности учащихся, а также навыков самостоятельной познавательной деятельности, повышение интереса и мотивации к изучению иностранного языка, усвоение универсальных учебных действий, связанных с поиском, анализом и обработкой информации, получаемой из сети Интернет.

Список литературы

1. *Горбунова, Т.С.* Применение аудиовизуальных средств обучения иностранному языку в неязыковом вузе / Т.С. Горбунова, А.В. Фахрутдинова // Ученые записки Казанской государственной академии ветеринарной медицины им. Н.Э. Баумана. – 2014. – Т. 218. – № 2. – С. 64 – 69.
2. *Доронина, И.Н.* Функциональная модель образовательного веб-квеста / И.Н. Доронина, Р.А. Дунаев, А.Н. Черняков // Наука. Искусство. Культура. – 2015. – Выпуск 4 (8). – С. 118 – 123.
3. *Игумнова, Е.А.* Квест-технология в образовании: учебное пособие / Е. А. Игумнова, И. В. Радецкая. – Чита: Забайкальский государственный университет, 2016. – 164 с.
4. *Курбатова, О.А.* Применение квест-технологии в вузовском филологическом образовании / О.А. Курбатова // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2016. – №12 (66). – Ч. 3. – С. 198 – 201.
5. *Нечитайлова, Е.В.* Веб-квесты как методика обучения на основе интернет-ресурсов / Е.В. Нечитайлова // Проблемы современного образования. – 2012. - №2. – С. 147 – 155.
6. *Нурмиева, Р.Р.* Использование веб-квест технологий в обучении иностранным языкам / Р.Р. Нурмиева, Н.О. Першина // Казанский вестник молодых ученых. – 2018. - №5 (8). – Т. 2. – С. 187 – 191.

7. Сапух, Т.В. Возможности технологии «веб-квест» для развития иноязычной коммуникативной компетенции бакалавров / Т.В. Сапух // Научно-педагогическое обозрение. Pedagogical Review. - 2017. – №4 (18). – С. 149 – 157.
- 8 . Столярова, И.Н. Образовательные веб-квесты для школьников / И.Н. Столярова // Историческая и социально-образовательная мысль. – 2017. – №2. – С. 147 – 149.
- 9 . Чмир, Р.А. Использование квест-технологий в образовательной деятельности высших и средних образовательных учреждений / Р.А. Чмир, Ю.А. Федулова, В.П. Николашин // [Технологии пищевой и перерабатывающей промышленности АПК – продукты здорового питания](#). – 2016. - №1. – С. 75 – 79.
- 10 . Шульгина, Е.М. Формирование иноязычной коммуникативной компетенции студентов посредством технологии веб-квест (туристский профиль) / Е.М. Шульгина. – Томск: Издательский Дом Томского государственного университета, 2015. – 340 с.