

ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ВЕБ-КВЕСТІВ ТВОРЧОГО ТИПУ ЯК ЗАСОБУ РОЗВИТКУ ПИСЕМНОМОВЛЕННЄВОЇ КОМПЕТЕНЦІЇ УЧНІВ ПРОФІЛЬНОЇ ШКОЛИ

На сьогоднішній день ми вже не уявляємо свого життя без новітніх технологій, поняття «комп'ютеризація» набуло широкого і важливого значення, яке увійшло у кожен сферу нашого життя.

Згідно з Національною доктриною розвитку освіти України, одним із її пріоритетних напрямів є підготовка молодого покоління до життєдіяльності в інформаційному суспільстві [5]. Комп'ютеризація торкнулася і сучасної освіти, адже в умовах швидкого накопичення інформації вчитель зобов'язаний не лише дати учням базові знання і сформувані вміння, але й навчити їх самостійно вести пошук необхідної інформації, використовуючи для цього не тільки друковані джерела, але і електронні [5].

Процес успішного розвитку іншомовної освіти у старшій школі може бути успішно реалізований за умови переосмислення та оновлення методів, форм і засобів навчання. З'являються все нові методи навчання, так звані нетрадиційні: метод рольових ігор, проектів, використання ІКТ тощо. Важливе місце посідає технологія веб-квесту, яка сприяє формуванню іншомовних умінь і навичок підтримувати спілкування в типових ситуаціях різноманітних сфер життєдіяльності.

Інформаційно-комунікаційні технології визначаються як сукупність методів, засобів, прийомів, що забезпечують пошук, збирання, зберігання, опрацювання, подання, передавання інформації між людьми [7]. Це технології доступу до різноманітних інформаційних джерел (електронних, друкованих, інструментальних, людських) та інструментів спільної діяльності, спрямованої на отримання конкретного результату [8].

Метою даної статті є дослідження значення веб-квесту, як однієї з веб-технологій, у процесі розвитку писемномовленнєвих умінь учнів старшого етапу на прикладі її творчого типу, визначення позитивних сторін їх використання та обґрунтування доцільності їх впровадження у навчальний процес.

Технологія **веб-квест** (WebQuest, webquest) поступово набуває популярності серед освітян, оскільки вона вже виявила свою ефективність в навчальному процесі. Це поняття тлумачиться як форма освітнього сайту, який дозволяє давати учням завдання, дотримуючись розробленого на сайті сценарію, проводити пошук інформації в Інтернеті і виконувати інші поставлені задачі при консультативній допомозі педагога [3]. У педагогіці – це проблемне завдання з елементами ролевої гри, для виконання якої використовуються інформаційні джерела Інтернет [9].

За визначенням П. Сисоева та М. Євстигнеєва, веб-квест є найскладнішою з низки інформаційно-комунікаційних технологій, до яких належать: Hotlist, Treasure Hunt, Multimedia Scrapbook, оскільки у ньому можна вирішувати ком-

плексні навчальні завдання, а відтак і формувати різноманітні мовленнєві та дослідницькі вміння, професійні якості [10, с. 108].

Засновник веб-квесту як навчального завдання Берні Додж (професор освітніх технологій Університету Сан-Дієго, США) визначає наступні види завдань для веб-квестів: *переказ, планування та проектування, самопізнання, компіляція, аналітична задача, детектив, досягнення консенсусу, оцінка, журналістське розслідування, переконання, наукове дослідження, творче завдання* [1].

Творчий веб-квест (Creative product task WebQuest), що є ключовим поняттям нашого дослідження, вимагає від студентів створення продукту в специфічному форматі, тобто у вигляді того чи іншого мистецького жанру: оповідання, вірша, пісні, малюнка, п'єси, казки, плакату, гри, художнього щоденника, афіші тощо. Результат такого типу веб-квесту більш непередбачуваний, порівняно з іншими типами. Головними критеріями успішності роботи є в даному випадку творчість, креативність, відповідність вимогам, що висуваються до обраного жанру [2].

Метод веб-квесту креативного типу з легкістю стимулює діалогічне мовлення у групі цікавою та актуальною ситуацією. Старші учні прагнуть більшої самостійності у роботі, бажають, щоб вчитель дав їм певне предметне поле, де вони можуть проявити себе, свої інтелектуальні та творчі здібності. Веб-квест креативного типу дає саме такий результат. Учень працює самостійно і складає сам розклад і шляхи своєї діяльності. Вчитель у даному випадку виконує функцію порадирика і наставника. Учень відчуває відповідальність за свою роботу, адже тільки він буде винен за свої помилки чи нагороджений за свою кропітку працю. Задачі такого типу веб-квесту дають широкий простір для творчості, щоб учні змогли проявити свою унікальність у виконанні роботи.

Найбільш повно технологія творчого веб-квесту реалізується в навчальному процесі за рахунок *парних і групових форм роботи*. Адже таким чином учні спілкуються та обмінюються інформацією, що сприяє покращенню якості кінцевого продукту творчої діяльності. Цьому сприяє задіяння принципу синергії. Його сутність розуміється в педагогіці як більша ефективність діяльності кожного учасника навчального процесу у співпраці з іншими, ніж в індивідуальному режимі [4, с. 187; 6]. При цьому спілкування відбувається не лише в класі (підготовчий етап), а й у мережі Інтернет (етап виконання).

Створення мікросоціальної навчальної мережі на базі виконання групового квесту є педагогічним механізмом ознайомлення та виконання персоніфікованих рольових завдань учасниками як членами віртуальної команди. Це забезпечує особисте включення учнів до постійної інформаційно-комунікативної діяльності в інтерактивному режимі підготовки проекту, його публічної презентації та оцінювання. Для виконання завдання веб-квесту учні використовують усі свої знання, набуті протягом вивчення розмовної теми, тому доцільно застосовувати його як одне з її останніх завдань. Оформлення та презентація результатів може здійснюватись усно та письмово. Тому робимо висновок, що технологія веб-квест є ефективним засобом розвитку цих двох мовленнєвих компетенцій. Зокрема, на розвиток умінь писемного мовлення можуть бути спрямовані такі формати творчого веб-квесту, як: вірш, оповідання, казка, пісня, художній щоденник, створення слоганів на певну тему тощо.

В основі веб-квестів творчого типу, як і будь якого іншого, лежать активні методи навчання. А тому учні не просто збирають інформацію, а й порівнюють, аналізують, кваліфікують, трансформують її, щоб вирішити поставлену проблему. Так як вони сприймають поставлене завдання як реальне і корисне, тобто як таке, що може бути застосоване на практиці, мотивація учнів підвищується, вони удосконалюють мову, що веде до підвищення ефективності навчання.

Отже технології веб-квестів створюють привабливий та інтенсивний навчальний інформаційно-комунікативний простір іншомовної діяльності учнів, в якому відбувається забезпечення безперервних інтенсивних навчальних комунікацій учнів в іншомовному середовищі в позакласний час. Правильне впровадження технології веб-квесту у навчання іноземної мови може бути тим інструментом, який забезпечить високий рівень володіння англійською комунікативною та писемною компетенцією учня.

ЛІТЕРАТУРА

1. Dodge B. Some Thoughts About WebQuests. 1995-1997 / B. Dodge. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html
2. WebQuest Taskonomy: A Taxonomy of Tasks. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://webquest.sdsu.edu/taskonomy.html>
3. Андреева М. В. Технологии веб-квест в формировании коммуникативной и социокультурной компетенции // Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам. Тезисы докладов I Международной научно-практической конференции / М. В. Андреева. – М.: – 2004.
4. Вірковський А. П. Синергетичний підхід до освітніх технологій навчання й виховання / А. П. Вірковський, Т. С. Гужанова // Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка. – 2003. – № 12. – С. 186–189.
5. Державний стандарт базової і повної загальної середньої освіти. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://zakon4.rada.gov.ua/laws/show/1392-2011-p>
6. Князева О. Синергетичні методи освіти // Завуч. Наша вкладка / О. Князева, С. Курдюмов. – 2004. – № 36 (222). – С. 9–10.
7. Інформаційно-комунікаційні технології. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://physics.inmart.ua/?page_id=532
8. Информационно-коммуникативные технологии (ИКТ). – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://ds-425.nios.ru/p76aa1.html>
9. Николаева Н. В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся // Вопросы Интернет-образования. 2002, № 7 / Н. В. Николаева. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://vio.fio.ru/vio_07
10. Сысоев П. В. Использование современных учебных интернет-ресурсов в обучении иностранному языку и культуре / П. В. Сысоев, М. Н. Евстигнеев. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: www.lib.tsu.ru/mminfo/000349304/02/image/02-100.pdf/.