

УДК 378:004:811.111

С. В. Іць

**МЕДІАОСВІТНІ ВЕБ-КВЕСТИ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ
КРИТИЧНОГО МИСЛЕННЯ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ
ІНОЗЕМНИХ МОВ**

Вища освіта України побудована відповідно до вимог Болонської конвенції, де особлива увага приділяється самостійній роботі студентів, яка потребує підвищення й інтеграції видів і форм організації навчальної діяльності студентів. Інтегрування ІКТ з педагогічною системою організації навчальної діяльності дозволяє розширити навчальні можливості студентів, здійснити вибір і організацію індивідуальної траєкторії навчання, що розвиває самостійне критичне й творче мислення. Визначальну роль в цьому відіграє Інтернет [1, с. 353 – 354].

У наш час існує покоління школярів і студентів, яких в англійській літературі називають Generation Dot Com, для яких більш звичним є сприйняття аудіовізуальної інформації, ніж друкованої. Доводиться визнати, що цю ситуацію не можна повернути назад: телебачення, відео, комп'ютер, Інтернет та інші телекомунікаційні мережі невблаганно змінюють аудиторію, поступово перетворюючи „читачів” більшою мірою в „глядачів”. Знання того, як функціонують медіа, як ми взаємодіємо з ними і як можемо використовувати їх з максимальною користю, стають необхідним компонентом компетентності сучасної людини, а саме для тренування й розвитку вмінь аналізу, синтезу й оцінки інформації, розвитку критичного й творчого мислення. Такі практичні вправи, як ідентифікація основної думки, ідеї, причинно-наслідкового зв'язку, розпізнавання головної й другорядної інформації, цілей і мотивації автора, порівняння, зіставлення різних джерел і точок зору на одну проблему, фактів і суб'єктивних думок, стимулюють аналітичні здібності студентів. Підбиття підсумків, прогнозування наслідків, узагальнення тренують уміння синтезу та ін.

Нині є багато педагогічних технологій навчання, які забезпечують самостійну роботу студентів. Ураховуючи значні обсяги інформації, необхідність їх обробки й передачі, потрібно інтегрувати ці педагогічні технології з інформаційно-комунікативними технологіями (ІКТ), використанням Інтернету. Зважаючи на те, що у ВНЗ особливе місце займає дослідницька робота студентів, заслуговує на увагу інтеграція методу проектів з використанням Інтернету та рольових ігор. Такий вид проектів називають Веб-квестом. (від англ. Quest – пошук, пригода).

Медіаосвітні квести – це нова й перспективна технологія в медіадидактиці. Слід відзначити можливість застосування веб-квестів на всіх етапах проходження мовного матеріалу в освітньому процесі ВНЗ. На наш погляд, вони будуть ефективними як у процесі закріплення матеріалу

й перевірки знань з пройденої теми, так і на етапі формування навичок: лексичних, граматичних, фонетичних. Застосування веб-квестів так само можливо під час навчання видам мовної діяльності: монологічного й діалогічного мовлення, навчання читання та письма й буде ефективним за умови, що викладач не буде забувати й медіаосвітній потенціал веб-квестів, а саме готувати студентів до спілкування, опосередкованому технічними пристроями.

Існує багато визначень Веб-квестів, але найдоцільнішим ми вважаємо визначення російського педагога А. Хуторського: „**Веб-квести** – це Веб-сторінки з певної тематики на освітніх сайтах, що з'єднані гіперпосиланнями зі сторінками інших сайтів „Всесвітньої павутини WWW” [5].

Концепція веб-квестів була розроблена в США в Університеті Сан-Дієго в середині 90-х років професорами Б. Доджем і Т. Марчем. Швидкими темпами нова технологія завоювала популярність як серед американських, так і європейських педагогів (B. Dodge, T. March, A. Lamb, Chr. Bauer-Ramazani), а з кінця 90-х років стала поширюватися в Росії та Україні. Серед дослідників, які займалися проблемою використання веб-квестів у процесі підготовки майбутніх учителів, можна відзначити Ю. В. Романцову, М. В. Андрєєву, Я. С. Биховського, Н. В. Ніколаєву та ін.

Мета статті полягає в розгляді інтерактивної методики навчання Веб-квестів у інтеграції з традиційною методикою навчання та активного використання Інтернету як засобу формування критичного мислення майбутніх вчителів іноземних мов.

Ми вважаємо, що Веб-квест є одним з найбільш ефективних засобів у навчанні іноземних мов, адже: – Веб-квест робить процес навчання іноземної мови набагато цікавішим як для студента, так і для викладача; – студент навчається критично мислити, вирішувати складні проблеми, зважувати альтернативні думки, самостійно приймати продумані рішення, брати на себе відповідальність за їх реалізацію; – Веб-квест дозволяє робити відкриття, а не просто засвоювати іншомовну інформацію, оскільки в процесі творчої роботи студенти отримують не „готові до вживання” знання, спрощені й клішовані формули, а самі залучені в пошукову діяльність; – студентам забезпечується доступ до великих за обсягом, постійно оновлюваних, автентичних іншомовних медіатекстів; – у студентів формується стійка мотивація до вивчення іноземних мов; – при виконанні ролі в веб-квесті студенти вчаться дивитися на проблему з різних точок зору, досліджуючи її більш-менш глибоко; – Веб-квест підсумовує пізнавальні навички студента й дає можливість застосувати їх в інших дисциплінах або галузях [4].

Характерними особливостями Веб-квесту, що відрізняють його від інших технологій, зокрема від методу проектів, є такі: **перш за все**, заздалегідь визначаються ресурси, у яких є інформація, що необхідна для розв'язання проблеми (вони можуть бути в будь-якому вигляді (в електронному вигляді – на компакт-дисках, відео- й аудіо носіях, у паперовому вигляді, посилання на ресурси в Інтернет, адреси Веб-сайтів за

темою тощо)). **По-друге**, Веб-квест однозначно визначає порядок дій, який має виконати студент для одержання необхідного результату. **По-третє**, обов'язковою складовою цієї технології є перелік тих знань, умінь і навичок, які зможуть набути студенти, виконавши даний Веб-квест. **По-четверте**, однозначно визначені критерії оцінки виконаних завдань [6, с. 18].

Освітні Веб-квести можуть бути автономними або входити до змісту навчальних курсів.

На Веб-сторінці з дисципліни розміщено текст викладача, який підготував зміст цієї дисципліни. Кожна теза в тексті супроводжується посиланнями на сайти, ілюстрації та інші матеріали з питання, що вивчається. Кількість гіперпосилань може досягати двох десятків, студенти самостійно обирають ті матеріали, що потрібні для дослідження певного питання [6, с. 13].

Вчені довели, що структура веб-квесту складається з кількох обов'язкових розділів: *вступ* (сформульовано тему проекту, обґрунтовано його цінність); *завдання* (мета, умови, проблема та її оптимальне рішення); *процес* (поетапний опис процесу роботи, розподіл ролей, обов'язків кожного учасника, список інформаційних ресурсів); *вказівки* (як організувати та представити зібрану інформацію), які можуть бути представлені у вигляді запитань, котрі організують навчальну роботу (наприклад, визначення часових меж, загальна концепція, рекомендації з використання електронних джерел, подання „заготовок”-шаблонів веб-сторінок для полегшення труднощів під час створення студентами власних сторінок як результату пройденого матеріалу тощо); *оцінювання* (може включати як шкалу для самооцінки й оцінки роботи одногрупників, так і опис критеріїв оцінки викладачем); *висновок* (узагальнення результатів, підведення підсумків (чому навчилися, які навички набули; можливі риторичні запитання або питання, що мотивують подальше дослідження тематики) [2].

За тривалістю виконання Веб-квести класифікують на короткотермінові і довготермінові, тому робота над короткотерміновими може займати від одного до трьох занять, а над довготерміновими вона триваліша.

Розвиток та модернізація Веб-квестів, упровадження нових структурних елементів привели до зникнення чітких границь між видами Веб-квестів, тобто різні види Веб-квестів можуть комбінувати схожі елементи й завдання. Нині розрізняють дванадцять видів Веб-квестів. Їх класифікація заснована на дванадцяти типових завданнях:

1. **Compilation tasks** – завдання зі збирання даних – це найпростіший Веб-квест, оскільки мета студентів полягає в тому, щоб продивитися певні ресурси інтернет і вибрати необхідну інформацію для будь-якої компіляції (кулінарна книга, словник та ін.).

2. **Judgment tasks** – завдання на думку, власний погляд – мета Веб-квеста полягає в збиранні даних щодо подій з метою подальшої презентації думки про це.

3. **Retelling tasks** – завдання на переказ – завдання спрямоване на пошук інформації з метою її подальшого переказу.

Наприклад, виконуючи Веб-квест про культуру Великобританії, студент збирає та підсумовує інформацію про географічне положення, етнічне походження, культуру, історичні періоди розвитку окремих земель, специфіку мови та звичаїв та ін. Підсумком такої роботи може стати презентація цієї країни, її культури.

4. **Persuasion tasks** – завдання та переконливість – на відміну від завдання на переказ, у цьому випадку студенти одержують уявну ситуацію, після вивчення якої вони мають скласти переконливу розповідь для своєї аудиторії.

5. **Mystery tasks** – детективне завдання – виконуючи детективне завдання, студенти зіштовхуються з певною проблемою, таємничою історією або загадкою, що мають розв'язати. Для того, щоб знайти розгадку, студенти мають узяти участь у розслідуванні, виконуючи різні ролі, навчатися аналізувати інформацію з різних поглядів. За підсумками такої роботи студенти мають написати переконливе есе, виступ із захистом своєї точки зору.

6. **Creative tasks** – творчі завдання – їх мета полягає в створенні кінцевого предмету специфічного формату (твір, малюнок, діаграма та ін.).

7. **Journalistic tasks** – журналістське розслідування – виконуючи подібного роду Веб-квест, студенти можуть відчувати себе журналістом, збирати інформацію, підсумувати її, представляти у вигляді репортажу.

8. **Design tasks** – дизайн-завдання – спрямовані на створення певного, вже затвердженого продукту. Прикладом дизайн-завдання можуть бути створення брошури для туристичного агентства, що допоможе туристам спланувати свій відпочинок.

9. **Analytical tasks** – аналітичне завдання – студент повинен здійснити аналіз будь-якого явища (може бути реальним або уявним, фізичним або абстрактним) з метою встановлення причинно-наслідкових відношень.

10. **Self-knowledge tasks** – завдання на самопізнання – найменш популярний вид Веб-квеста в зв'язку з тим, що він спрямований на саморозвиток через логіку, здогадку, внутрішні людські ресурси.

11. **Consensus tasks** – завдання на згоду та єдиної згоди – є певні теми, які суперечливі за своєю суттю: еутаназія, легалізація легких наркотиків, жіноча армія та ін. Обговорення подібних тем сприяє висвітленню всіх точок зору, „за” і „проти”. Лише тільки після ґрунтовного обговорення може бути досягнення консенсусу.

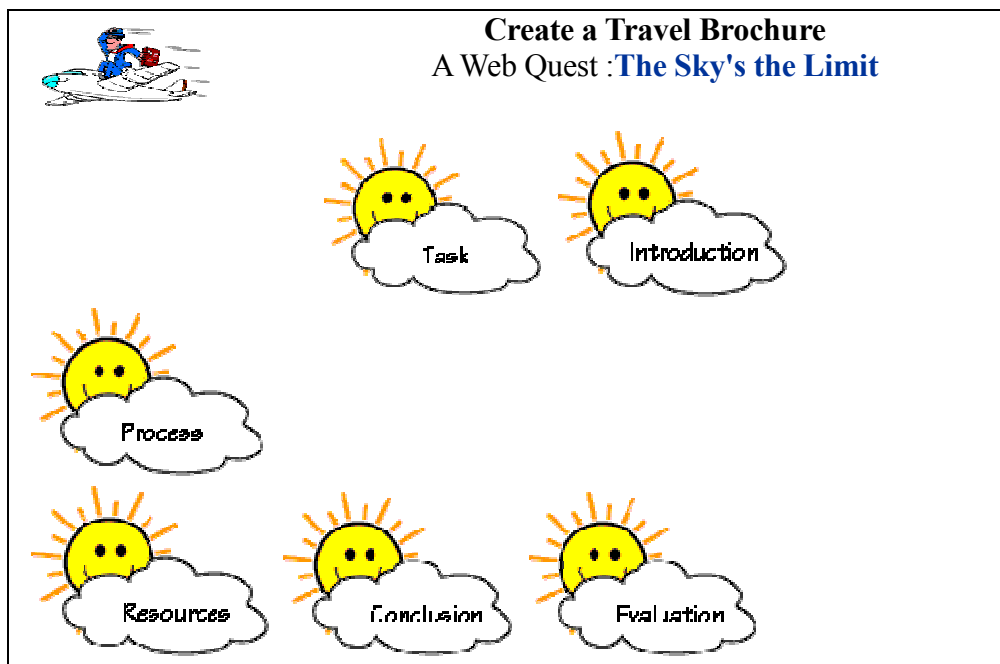
12. **Scientist tasks** – наукові завдання – подібні завдання можуть ґрунтуватися на уявних та реальних фактах. Ці завдання показують, як насправді „працює” наука, студент має змогу бачити структуру наукових завдань, висувати гіпотезу, здійснювати перевірку й порівняння кінцевого результату відповідно до заявлених результатів [6, с. 36 – 38].

Для продуктивної спільної чи індивідуальної діяльності в проєкті студенти повинні володіти цілим рядом умінь: – **інтелектуальними**:

працювати з інформацією, аналізувати, систематизувати, узагальнювати її, встановлювати асоціації з раніше вивченим, робити висновки; – **творчими**: генерувати ідеї, знаходити багатоваріантні рішення проблеми, передбачати можливі наслідки прийнятих рішень; – **комунікативними**: вступати в спілкування, слухати партнера по спілкуванню, адекватно впливати на співрозмовника, відстоювати свою точку зору, знаходити компроміс зі співрозмовником, прогнозувати результат свого висловлювання та ін.; – **соціальними**: співпрацювати з іншими, приймати точку зору інших, нести відповідальність за результати своєї праці, підкорятися рішенням групи, довіряти членам команди [3].

Скориставшись структурою освітнього веб-квесту й шаблонами для його створення, можна розробити цілий ряд медіаосвітніх сайтів для майбутніх вчителів іноземних мов.

У процесі вивчення теми „Travelling” студентам II-го курсу Інституту іноземної філології Житомирського державного університету імені Івана Франка було запропоновано пройти Веб-квест „Create a Travel Brochure”



У **вступі** студентам було оголошено, що один учасник і три його однокурсники були обрані засновниками нової компанії під назвою „Немає межі”. Ця маркетингова компанія для тих людей, які люблять подорожувати, але не мають часу, ресурсів, або, можливо, енергії, щоб досліджувати місцевість, якою вони хотіли б подорожувати.

Першим **завданням** було необхідно створити зразок продукту, „Немає межі”, який буде використовуватись для реклами своїх послуг. Четвірка учасників буде займатися розробкою та створенням унікальної брошури подорожей за допомогою сайтів в Інтернеті. У цій брошурі буде

загальна інформація про обраний пункт призначення, області історичних і рекреаційних інтересів і вибір туристичних пакетів. Крім того, брошура має містити фотографії й зображення.

У процесі мозкового штурму студентам потрібно прийняти рішення про напрямки подорожей, розподілити функції кожного члена групи, які повинні бути виконані завдяки опису роботи, яка супроводжує цю роль.

Студентам було запропоновано 4 ролі, серед яких є *Посол*, функції якого полягають у наданні документів, детальної карти призначення, географічної, демографічної, екологічної, опису населення і прогнозу погоди, списку великих міст, мови, релігій та свята, що відзначаються, уряду і культур та валюта; *Історик/Екскурсовод* відповідає за коротку історію місця призначення. Він повинен дослідити історичні місця, мати карту та короткий опис значущості кожного історичного місця, список можливих екскурсій, які пропонують туристам можливість побачити сайт, прайс-лист і розклад турів; *Режисер відпочинку* відіграє важливу роботу, адже він повинен дослідити й визначити таке: назви і розташування областей, що представляють інтерес (відпочинок, їдальня тощо), карти, розклади, ціни, будь-які інші конкретні вказівки або обмеження для супроводу діяльності; *Турагент* повинен ходити по магазинах і знайти найкращі ціни на транспортування до місця призначення, транспортування в пункт призначення (прокат автомобілів, метро, автобус та ін.), розміщення проживання та ін. Крім того, турагент повинен запропонувати різні пакети для різних розмірів гаманця. Турагент повинен мати на увазі доходи та інтереси подорожуючих.

Після того, як всі ролі були розподілені, кожен член групи повинен відвідати дані веб-сайти, у розділі „**Ресурси**” і почати збирати всю інформацію та зображення, за які він чи вона несе відповідальність. Як тільки вся інформація була зібрана, студенти повинні зійтися разом, обмінятися інформацією, яку вони зібрали та розпочати створення брошури. Група може виготовити брошуру двома способами. Це може бути брошура, виготовлена на папері, або можна скористатися технологіями, доступними для студентів, і створити її в електронному вигляді.

Під час **оцінювання** кожному члену групи буде виставлена й окрема оцінка й оцінка для цілої групи відповідно до виконання його / її роботи, якості матеріалів, включених у брошуру, змісту, творчості, акуратності. Групова оцінка буде залежати від зовнішнього вигляду, кінцевого продукту, спільних зусиль, відповідності виконання проекту зазначеним критеріям.

Ключовим розділом кожного веб-квеста є докладна шкала критеріїв оцінки, спираючись на яку учасники проекту оцінюють самих себе і товаришів по команді. Цими ж критеріями послуговується й педагог. Наприклад, якщо для презентації результатів дослідження було обрано усну форму, то оцінювання включатиме жести, граматику й вимову, організацію мовлення. Якщо ж було використано презентацію в Power Point, то розглядатиметься естетичне оформлення, технічне виконання. За кожним критерієм складаються дескриптори відповідності від найкращого

до найгіршого прикладу виконання, виражені в балах. Відтак, замість традиційної оцінки й усного коментаря, студенти отримують більш адекватну оцінку – об'єктивний аналіз їхньої роботи.

Ми розробили **критерії оцінювання творчих робіт**: *естетичність*; *актуальність* – як інформація, представлена в проектах, співвідноситься з основною ідеєю конкурсу; *доступність* – наскільки доступна для розуміння й сприйняття основна ідея творчої роботи; *форма подачі* – оригінальність творчого підходу, використання нових, переконливих форм і методів; *ефективність впливу* – наскільки проект зацікавлює, емоційно захоплює аудиторію; *технічність* – виконання технічних вимог, пред'явлених до роботи; *завершеність проекту*.

Для створення бланка оцінки ми пропонуємо скористатися шаблоном на порталі TeAchnology http://teach-nology.com/веб_tools/rubrics/вебquest/.

Після презентації результатів проекти, як правило, розміщуються в Інтернеті для ознайомлення з ними широкої аудиторії.

На наш погляд, веб-квести, включені в педагогічний процес, здатні в значній мірі підвищити ефективність навчання майбутнього вчителя іноземної мови завдяки цікавим, творчим завданням. Крім цього, вони сприяють формуванню медіакомпетентності студентів.

Список використаної літератури

1. Кадемія М. Ю. Використання Веб-квестів у процесі підготовки вчителя технологій. / М. Ю. Кадемія. – Наукові записки. Серія : Педагогіка. – 2011. – № 3. – С. 353 – 356. **2. Григорьева И. В.** Веб-портфолио как средство формирования медиакомпетентности будущих педагогов (из опыта работы ГОУ ВПО ИГЛУ) / И. В. Григорьева // Образовательные технологии XXI века ; под ред. С. И. Гудиной, К. М. Тихомировой, Д. Т. Рудаковой. – М. : Изд-во Рос. академии образования, 2009. – С. 265 – 269. **3. Палаева Л. И.** Метод проектов в обучении английскому языку учащихся среднего этапа обучения общеобразовательной школы : автореф. дис. ... канд. пед. наук. / Л. И. Палаева. – М., 2005. **4. Шевцова О. Г.** Веб-квест – один из наиболее эффективных способов применения Интернета для внедрения ролевых игр в обучение [Электронный ресурс]. – Конференция „ИТО-2008”. – URL: <http://www.ito.edu.ru/2008/Moscow/III/2/III-2-7656.html>. (5 апр. 2011). **5. Хуторской А. В.** Вебквест <http://khutorskoy.ru/index.htm>. **6. Гуревич Р. С.** Веб-квест у навчанні : путівник : навч.-метод. посіб. / Р. С. Гуревич, М. Ю. Кадемія, О. В. Шестопалюк. – Вінниця : РВВ ВДПУ імені Михайла Коцюбинського, 2012. – 128.

Іць С. В. Медіаосвітні веб-квести як засіб формування критичного мислення майбутніх учителів іноземних мов

У статті розглядається характеристика та методика використання інтерактивної технології веб-квестів як інноваційної технології в навчально-виховному процесі ВНЗ для підготовки майбутніх учителів іноземних мов в інтеграції з традиційним навчанням, наводиться

класифікація та типи освітніх веб-квестів для формування критичного мислення майбутніх учителів іноземних мов.

Ключові слова: Веб-квест, інформаційно-комунікаційні технології, медіаосвіта, Інтернет, проект, навчальний процес.

Иц С. В. Медиаобразовательные веб-квесты как средство формирования критического мышления будущих учителей иностранных языков

В статье рассматривается характеристика и методика использования интерактивной технологии веб-квестов как инновационная технология в учебно-воспитательном процессе для подготовки будущих учителей иностранных языков в интеграции с традиционным обучением, рассматриваются классификации и типы образовательных веб-квестов для формирования критического мышления будущих учителей иностранного языка.

Ключевые слова: Веб-квест, информационно-коммуникационные технологии, медиаобразование, Интернет, проект, учебный процесс.

Its S. V. Media-веб Quests as a Means of the Future Foreign Language Teachers' Critical Thinking Formation

The article considers the characteristics and the methods of using the interactive technology веб quests as innovative technologies in educational process of training future teachers of foreign languages, the article presents the classification and the types of educational веб quests to form the critical thinking of future foreign language teachers.

Key words: Веб-quest, information and communication technology, media education, Internet draft, educational process.

Стаття надійшла до редакції 17.09.2012 р.

Прийнято до друку 26.10.2012 р.

УДК 371:681.3

В. П. Карчевский, Н. В. Карчевская

АНАЛОГИИ В ОБУЧЕНИИ ЧЕЛОВЕКА И РОБОТА

Характеристики вычислительных машин, автоматов, роботов в современном обществе достигли такого уровня, что людям стало необходимо в рамках робототехники заниматься исследованиями как их обучения и самообучения, так и использования вычислительных машин, и их систем для обучения людей. Как примеры этого можно привести автоматизированные обучающие системы, роботы-учителя, тренажеры и т. д.