

УДК 81'243:001.895

<http://orsid.org/0000-0002-8684-6116>

<http://orsid.org/0000-0001-5288-9604>

КВЕСТ-ТЕХНОЛОГІЇ У НАВЧАННІ ІНОЗЕМНИХ МОВ

*Папіжук В.О., канд. пед. наук,
Лозко О.В. (Житомир)*

У статті розглядається технологія освітнього квесту та веб-квесту як інноваційна педагогічна технологія в навчанні іноземних мов. Аналізується дидактична модель, що складається з проблемних завдань, які можна виконати, користуючись інформаційними ресурсами, зокрема, ресурсами Інтернету. Технологія квесту забезпечує особистісну включеність студентів у безперервну інформаційно-мовну діяльність у інтерактивному режимі підготовки проекту, його публічної презентації та оцінки.

Ключові слова: веб-квест, методика, освітній квест, педагогічна технологія, ресурси Інтернету.

Папіжук В.А., Лозко О.В. Квест-технологии в обучении иностранным языкам. В статье рассматривается технология образовательного квеста и веб-квеста как инновационная педагогическая технология в обучении иностранным языкам. Анализируется дидактическая модель, состоящая из проблемных заданий, которые можно выполнить, пользуясь информационными ресурсами, в частности, ресурсами Интернета. Технология квеста обеспечивает личностную включенность студентов в непрерывную информационно-речевую деятельность в интерактивном режиме подготовки проекта, его публичной презентации и оценки.

Ключевые слова: веб-квест, методика, образовательный квест, педагогическая технология, ресурсы Интернета.

Papizhuk V.A., Lozko O.V. Quest-technologies in teaching foreign languages. The article deals with educational quest and web-quest as an innovative pedagogical technology in foreign language teaching. Such a didactic model comprises the problem tasks that can be performed with the help of information resources, Internet resources in particular. The term «quest» as an educational technology was offered at the end of the 20th century by a US professor Bernie Dodge. According to Bernie Dodge, quest is a site that contains a problem task requiring independent Internet search. Educational quest is a pedagogical technology that includes a set of problem tasks with elements of role-playing, for which usage of information resources is required.

Web Quest has its particular structure that includes an introduction, a main task, a list of information resources, main stages' description, and the outcome. Working with web quests includes preparatory work, informing about the subject, evaluation criteria and quest tasks, further processing of results, and evaluation. The introduction of Web Quest technology in the process of learning a foreign language makes it possible to supervise students' independent academic work in prepared and didactically structured Internet environment. It helps students to immerse in foreign language information environment and to master their Web searching skills. It creates constant communicative process with elements of cooperation and provides students' personal involvement in continuous information and speech activity. Quest technology has great developmental potential. It helps students to deepen their knowledge of the material, develop abstract thinking, and learn how to compare, analyze and classify. Quest technologies in the process of foreign language teaching enable students to develop their intellectual skills and perseverance. It provides students with specific skills training that will ensure their future social and professional adaptation in the society.

Key words: educational quest, educational technology, Internet resources, methodology, Web quest.

Одним з основних завдань сучасного педагога є надання студентіві можливості творчого переосмислення і систематизації набутих знань і навичок, а також їх практичного застосування, реалізації здібностей. Проблема полягає в тому, щоб створити в обмежені за часом заняття безперервний дидактичний процес вивчення іноземної мови. Необхідно вивести цей процес за вузькі межі навчальних занять у сферу самостійної роботи студентів для

того, щоб організувати і керувати їхньою навчальною діяльністю за межами вузівського розкладу. У реалізації цього завдання може бути використана квест-технологія, що здатна виступати як ефективний засіб формування іншомовної комунікативної компетентності студентів за допомогою включення позааудиторних, самостійних форм роботи на базі застосування сучасних інформаційно-комунікаційних технологій навчання.

Аналіз останніх досліджень. Єдиний погляд на сутність квесту поки відсутній у роботах вітчизняних науковців, оскільки квест, як порівняно нова технологія в педагогіці, ще не пройшов стадію теоретичного обґрунтування.

Проблемою квестів у педагогіці займаються Андрєєва М.В., Биховський Я.С., Желізняк Л.Д., Кононець Н.В., Маївка С.В., Полат Е.С., Харіна О.О. та інші. Як показав аналіз досвіду застосування, впровадження та апробації квестів у сфері освіти (Адлер Р., Багузіна Е.І., Миролюбова А.А., Сокол І.М., Полякова О.Г.), включення їх у систему навчання іноземних мов дозволяє: розвивати навички інформаційної діяльності, сформувавши позитивне емоційне ставлення до процесу пізнання, підвищити мотивацію навчання, якість засвоєння знань із навчальної дисципліни, розвивати творчий потенціал студентів; формувати загальні уміння оволодіння стратегією засвоєння навчального матеріалу [1].

Актуальність дослідження. Проблема використання квестів як інноваційної технології нині на часі, адже, попри недостатнє теоретичне підґрунтя цього методу, педагоги середньої і вищої школи все частіше звертають увагу на квест як на ефективну модель сучасного навчання, особливо коли йдеться про позакласну роботу або дистанційне навчання.

Мета статті – обґрунтувати доцільність використання квест-технології у навчанні іноземних мов.

Виклад основного матеріалу. У кінці ХХ століття професор із США Берні Додж (Bernie Dodge), який розробляв інноваційні додатки до Інтернет, що інтегрувались у навчальний процес для успішнішого викладання різних дисциплін на різних рівнях навчання, запропонував термін «квест» для назви освітньої технології. Квестом він назвав сайт, що містить проблемне завдання і передбачає самостійний пошук інформації в мережі Інтернет. На думку вченого,

використання веб-ресурсів допомагає студентам самостійно контролювати процес свого навчання, спонукає до розширених пошуків матеріалу, який потрібен для кінцевого результату та звітності перед викладачем [11].

Спроба уточнити визначення Берні Доджа була зроблена Томом Марчом, на думку якого потрібно розглядати веб-квест як дослідницьку довідково-орієнтовану діяльність, під час якої здійснюється пошук інформації з використанням Інтернет-ресурсів [12]. Така діяльність мотивує студентів до дослідження проблеми з якоїсь дисципліни і тим самим розвиває їхні вміння працювати як індивідуально, так і в групі. Завдяки квестам студенти починають розуміти тематичні зв'язки, легше включаються в процес навчання і вчать ся міркувати над власним пізнавальним процесом.

Т. Марч, спираючись на праці Л.С. Виготського, стверджував, що викладач повинен надати «опори» для пошукової діяльності студентів. Такими опорами можуть стати різні види діяльності, що допомагають студентам будувати план власного дослідження, зумовлюють вирішення ними проблеми, спрямовують увагу студентів на найсуттєвіші аспекти предмету вивчення [12]. Т. Марч розробив також критерії оцінки якості квесту, відповідно до яких хороший освітній квест повинен мати: інтригуючий вступ, чітко сформульоване завдання, розподіл ролей, що забезпечить різні кути зору на проблему, обґрунтоване використання джерел.

Квест-технології в освіті засновані на пошуку рішення якогось конкретно поставленого завдання. Квест – це гра, в якій необхідно послідовно розгадувати загадки, щоб дійти до поставленої мети. Кожна загадка є ключем до наступних завдань, які можуть бути різноманітними: інтелектуальними, творчими, пошуковими. Квести можуть проводитися як в аудиторії, так і за її межами, власне, територія проведення не обмежена, а зумовлюється фантазією організатора, а також цілями проведення. За цією головною ознакою всі квести можна розділити на 2 види: «живі» квести і «віртуальні» квести. «Живі» квести, як правило, проводяться на спеціально підібраній (чи підготовленій) території. А віртуальні можуть проводитися в навчальному закладі, в аудиторії, вдома, адже для їх проходження достатньо мати доступ до Інтернету.

Традиційний живий квест – це, в першу чергу, гра, в якій кожен з учасників отримує індивідуальну роль, також є спільні цілі команди. Ігри бувають із різним складом гравців: точним або довільним. Взаємодія в грі відбувається на всій території гри. Є ведучий, який контролює хід гри і направляє учасників. Живі квести побудовані на комунікаційній взаємодії між гравцями, розвивають навички пошуку та аналізу інформації, сприяють розвитку аналітичних здібностей учасників. Технологія живих квестів може бути застосована у навчанні іноземних мов. Наприклад, під час проведення тижня франкофонії в Навчально-науковому інституті іноземної філології Житомирського державного університету студентам був запропонований квест, де щоразу потрібно було відгадувати, в якому місці знаходиться наступна загадка. Оскільки рівень володіння французькою мовою студентів, що брали участь у цьому квесті, був відносно невисоким (перший рік вивчення третьої іноземної мови), то підказки і загадки були відібрані відповідні, наприклад: *Dans cet endroit on vous donne à écouter des disques pour que vous parliez comme des locuteurs natifs. Cette belle fille surveille pour qu'on entre au bureau du chef de notre fac à tour de rôle. Dans cette salle les pensées de beaucoup de gens intelligents se sont recueillies. Dans ce bureau, vous pouvez utiliser l'ordinateur et naviguer sur Internet, monsieur S. peut vous aider. Ici on fait votre emploi du temps, on vous appelle dans ce bureau pour vitupérer, les étudiants inappliqués ont un peu peur d'entrer ici.*

Приклади загадок для квесту: *Qui est l'écrivain qui porte le nom de son pays? Anatole France. Je suis à la tête d'une armée de vingt-six. Sans moi, Paris sera pris. Qui suis-je? La Lettre «a» P(a)ris. Je cours toujours et ne m'arrête pas. Qui suis-je? Une montre. Qu'est-ce qui court et reste toujours à la même place? Une rivière. Beaucoup de personnes m'aiment parce que je raconte des histoires. Je ne suis pas un arbre, mais j'ai beaucoup de feuilles. Qui suis-je? Le livre. Quel arbre n'a point de feuilles? Le sapin. Qui a un chapeau, mais pas de tête? Le champignon. En été je suis liquide, en hiver, blanche et solide et en toute saison une douce boisson. Qui suis-je? L'eau. Quel nom donne-t-on en géométrie à ce qui n'a ni longueur, ni largeur, ni épaisseur? Le point. Qu'est-ce qui vole sans ailes? Le ballon. Mon voisin a cinq fils, chacun d'eux a une soeur. Combien mon voisin*

a-t-il d'enfants? Six enfants. Такий квест організований за типом “змагання” – викладач створює цікавий сюжет; студенти проходять завдання (пошук інформації, розкриття таємниці тощо); усі завдання виконуються для отримання мети (відгадати пароль, знайти скарби тощо).

Власне, освітній квест – це педагогічна технологія, що містить набір проблемних завдань з елементами рольової гри, для виконання яких потрібні інформаційні ресурси [5: 112]. Освітні квести класифікуються на:

- послідовні квести, в них крок за кроком пропонується головоломка, розгадавши яку, учасники отримують підказку для проходження наступного етапу;
- квести-проекти, що дозволяють організувати дослідницьку діяльність студентів в ігровій формі;
- квести-дії, де потрібно не тільки проходити черговий етап, але й збирати підказки, які, можливо, стануть у нагоді для виконання завдань [9].

На заняттях з іноземної мови найчастіше використовуються квест-проекти у формі веб-квесту. Веб-квест – це веб-сайт або кілька взаємопов'язаних веб-сторінок у мережі Інтернет, де можуть бути присутніми: інформація про квест, його цілі і завдання; легенда квесту; посилання на додаткові ресурси, що містять інформацію, необхідну для проходження квесту [7]. Основний акцент у такому виді квесту – пошук відповідей за допомогою аналізу інтернет-джерел. На думку Є.С. Полат, веб-квест має таку структуру: вступ (формулювання теми, опис головних ролей учасників, сценарій квесту), центральне завдання (питання, на які учасники мають знайти відповідь у межах самостійного дослідження), список інформаційних ресурсів, якщо він є, опис основних етапів роботи, підсумки дослідження [6: 58]. Наприклад, веб-квест із країнознавства Франції може бути побудований таким чином: вступ – тест «Що ви знаєте про Францію?», далі йде завдання, яке, щоб підвищити інтерес і мотивацію студентів, має бути наближене до реальних умов. Студентам повідомляють, що вони повинні спланувати поїздку до Франції, де вони зможуть повчитися на мовних курсах Alliance Française і познайомитися з країною. Це насправді досить складне завдання, тому воно розділене на кілька основних етапів: вибір міста проживання, мовних курсів,

проживання в сім'ї чи в студентському містечку (на вибір), визначення туристичного маршруту країною. Студенти отримують список сайтів, де шукати інформацію відповідно до кожного етапу: дані про курси, їхню вартість, адреси, місця проживання – студентські містечка або родини, в яких вони можуть жити. Потім, за допомогою певних сайтів, вони вирішують, як будуть добиратися з аеропорту «Бориспіль» до свого місця проживання. Як завершальний етап, студентам необхідно представити презентацію свого проекту-поїздки (зробити рекламний проспект), написати лист додому про своє перебування у Франції, познайомити з містами, які відвідали.

Викладачу на першому етапі потрібно провести підготовчу роботу, познайомити студентів із темою, сформулювати головну проблему. Навчальні Інтернет-матеріали дозволять: підібрати текстовий, графічний, фото-, аудіо- і відеоматеріал із досліджуваних тем; організувати в групах обговорення культурних і соціально-гострих проблем; організувати позаурочну і позакласну проектну діяльність студентів. Шукаючи відповіді на поставлені питання, студент удосконалює володіння матеріалом, вчиться порівнювати і робити аналіз, класифікацію, мислити абстрактно. Наступним етапом є оформлення результатів, представлення їх у вигляді презентації, слайд-шоу, постеру або фоторепортажу. Можна обговорити результати роботи на конференції, де студенти мали б можливість продемонструвати власний практичний доробок. Результати веб-квесту можуть мати різні форми: презентація, історія, он-лайн документ, блог, візитівка країни, рекламний буклет тощо.

Завершальним етапом квесту є оцінювання, причому критерії оцінки повинні бути оголошені заздалегідь і можуть бути різними (за часом презентації, оригінальністю, кількістю засвоєних лексичних одиниць та інше). В оцінці підсумовується досвід, який був отриманий студентом під час виконання самостійної роботи за допомогою технології веб-квест [2].

Педагогічний механізм активізації іншомовної комунікативної компетентності студентів на базі веб-квест технології полягає у створенні мікросоціальної навчальної мережі в межах виконання групового квесту. Члени такої віртуальної команди працюють над спільним проектом, створюючи постійний комунікативний процес з елементами співпраці, що забезпечує особистісну включеність

студентів у безперервну інформаційно-мовну діяльність у інтерактивному режимі підготовки проекту, його публічної презентації та оцінки [1].

Інтернет сьогодні пропонує безліч можливостей для застосування веб-квестів у процесі навчання. Можна отримати необхідну інформацію, навіть інструкції створення веб-квестів крок за кроком: <http://www.webquest.org/index.php>, <https://itteachers.jimdo.com>.

Веб-квест технологія в цілому виступає як ефективний дидактичний засіб формування іншомовної комунікативної компетентності студентів, оскільки:

- по-перше, підвищує мотивацію навчання за рахунок надання свободи творчості студентам у межах колективного веб-проекту, забезпечення їх необхідними навчально-інформаційними ресурсами і джерелами, пред'явлення простих критеріїв оцінки, що формує впевненість в успіху;

- по-друге, істотно насичує зміст навчання мови різноманітним, професійно орієнтованим матеріалом за рахунок використання можливостей Інтернет-ресурсів відповідно до провідних дидактичних принципів наочності, доступності, культуровідповідності, науковості, професійної спрямованості, зв'язку з життям, актуальності і новизни інформації;

- по-третє, активні методи навчання (проектні, пошуково-дослідницькі, ігрові, інтерактивні) сприяють повноцінній самореалізації студентів у процесі мовної підготовки.

Ефективність використання освітніх квестів у навчальному процесі залежить від низки факторів, у тому числі від відповідності змісту матеріалів навчальним завданням з іноземної мови на конкретному етапі навчання.

Запровадження веб-квест технології в навчання іноземної мови дозволяє створити на її базі цілісний дидактичний конструкт, що включає унікальну форму навчання, зміст, методи навчання і контролю, дає можливість дистанційно керувати самостійною навчальною діяльністю студентів у підготовленому і дидактично структурованому Інтернет-середовищі, що забезпечує необхідний процес занурення студентів в іншомовне інформаційне середовище з одночасним освоєнням методів пошуково-конструктивної роботи в ньому.

Висновки. Отже, освітній квест – це педагогічна технологія, що орієнтована на розвиток пошукової і пізнавальної діяльності студентів, де значна частина інформації здобувається через різноманітні ресурси, зокрема, Інтернету. Використання квест-технології на заняттях з іноземної мови сприятиме не лише розвитку комунікативно-мовленнєвих умінь студентів, а й розкриттю їхнього творчого потенціалу, креативному підходу до виконання завдання, у тому числі й дослідницького.

Перспективою подальших досліджень може стати розроблення організаційно-педагогічних умов, що забезпечують ефективне формування готовності майбутніх учителів до використання квест-технології у навчанні іноземних мов, а також створення методики розроблення квестів та веб-квестів різної тематики з іноземної (французької) мови як однієї з форм дистанційного та позааудиторного навчання іноземної мови.

ЛІТЕРАТУРА

1. Багузина Е.И. Веб-квест технология как дидактическое средство формирования иноязычной коммуникативной компетентности : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. пед. наук [Електронний ресурс] / Е.И. Багузина. – М., 2011. – Режим доступу : <http://www.dissercat.com/content/veb-kvest-tekhnologiya-kak-didakticheskoe-sredstvo-formirovaniya-inoazychnoi-kommunikativno#ixzz4gi31Kdyc>.
2. Льченко О.В. Використання веб-квестів у навчально-виховному процесі [Електронний ресурс] / О.В. Льченко. – Режим доступу : http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/30113/.
3. Кононець Н.В. Педагогічні інновації вищої школи : ресурсно-орієнтоване навчання / Н.В. Кононець // Педагогічні науки : зб. наук. праць. – Полтава, 2012. – Вип. 54. – С. 76–80.
4. Маївка С.В. «Web-квест» як засіб розвитку інформаційної культури та ІКТ-компетентностей на уроках інформатики [Електронний ресурс] / С.В. Маївка. – Режим доступу : <http://osvita.pl.km.ua/zosh1/content/1213/files/maivka.pdf>.
5. Николаева В.Д. Применение информационных технологий в обучении иностранному языку / В.Д. Николаева, В.В. Ушницкая, А.С. Несторова // Информатика и образование. – 2003. – № 7. – С. 112–113.
6. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / [Е.С. Полат, М.Ю. Бухаркина, М.В. Моисеева, А.Е. Петров]. – М. : Академия, 2000. – 254 с.

7. Проектна технологія [Електронний ресурс]. – Режим доступу : http://pidruchniki.com/18710815/pedagogika/proektna_tehnologiya.
8. Сокол І.М. «Веб-квест» як інноваційний метод формування творчої особистості [Електронний ресурс] / І.М. Сокол. – Режим доступу : <https://prezi.com/tf7lzsyfhd09/presentation>.
9. Сисоєва С.О. Педагогічні технології визначення, структура, проблеми впровадження [Електронний ресурс] / С.О. Сисоєва. – Режим доступу : http://www.archive.nbuv.gov.ua/portal/soc_gum/npo/2002_4/Sysoyeva.pdf.
10. Харіна О.О. Веб-квест як сучасна технологія навчання на уроках літератури [Електронний ресурс] / О.О. Харіна. – Режим доступу : http://www.confcontact.com/2013-rol-ukrainovedeniya/6_harina_web.htm3.
11. Dodge B. Some Thoughts About WebQuests. 1995-1997 [Електронний ресурс] / B. Dodge. – Режим доступу : <http://webquest.sdsu.edu/aboutwebquests.html>.
12. March T. Web-Quests for Learning. [Електронний ресурс] / T. March. – 1998. – Режим доступу : <http://www.ozline.com/webquests/intro.html>.
13. Webquest.org [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://www.webquest.org/index.php>.

REFERENCES

- Bahuzina, E.I. (2011). Veb-kvest tekhnolohiia kak didakticheskoe sredstvo formirovaniia inoiazychnoi kommunikativnoi kompetentnosti [Webquest technology as a didactic tool for the formation of foreign communicative competence]. *Extended abstract of Candidate's thesis*. [online]. Available at: <http://www.dissercat.com/content/veb-kvest-tekhnologiya-kak-didakticheskoe-sredstvo-formirovaniya-inoiazychnoi-kommunikativno#ixzz4gi31Kdyc> [in Russian].
- Dodge, B. Some Thoughts About WebQuests. 1995-1997. *webquest.org*. Available at: <http://webquest.sdsu.edu/aboutwebquests.html> [in English].
- Ilchenko, O.V. Vykorystannia veb-kvestiv u navchanlno-vykhovnomu protsesi [Using webquests in the educational process]. *osvita.ua*. Available at: http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/30113/ [in Ukrainian].
- Kharina, O.O. (2013). Veb-kvest yak suchasna tekhnolohiia navchannia na urokhakh literatury [Webquest as modern technology teaching literature lessons]. *confcontact.com*. Available at: http://www.confcontact.com/2013-rol-ukrainovedeniya/6_harina_web.htm3 [in Ukrainian].
- Kononets, N.V. (2012). Pedahohichni innovatsii vyshchoi shkoly: resursno-orientovane navchannia [Teaching innovation of high school: resource-oriented education]. *Pedahohichni nauky [Teaching Science]*, Poltava, 54, pp. 76-80 [in Ukrainian].

- Maivka, S.V. *Veb-kvest yak zasib rozvytku informatsiinoi kultury ta IKT-kompetentnosti na uroках informatyky [Webquest as a means of information culture and ICT competences in informatics classes]. osvita.pl.km.ua*. Available at: <http://osvita.pl.km.ua/zosh1/content/1213/files/maivka.pdf> [in Ukrainian].
- March, T. (1998) *Web-Quests for Learning. oonline.com* Available at: <http://www.oonline.com/webquests/intro.html> [in English].
- Nikolaeva, V.D., Nestorova, A.S. and Ushnitskaia, V.V. (2003) Primenenie informatsyonykh tekhnologii v obuchenii inostrannomu yazuky [The use of information technology in teaching a foreign language]. *Informatika i obrazovanie [Informatics and education]*, 7, pp.112-113 [in Russian].
- Polat, E.S., Bukharkina, M.Yu., Moiseeva, M.V. and Petrov, A.E. (2000). *Novyye pedahohicheskie i informatsyonnye tekhnologii v sisteme obrazovaniia [New pedagogical and information technologies in the education system]*. Moscow: Akademiia [in Russian].
- Proektna tekhnolohiia [Design Technology]. *pidruchniki.com*. Available at: http://pidruchniki.com/18710815/pedagogika/proektna_tehnologiya. [In Ukrainian].
- Sokol, I.M. Veb-kvest yak innovatsiinyi metod formuvannia tvorchoi osobystosti [Webquest as an innovative method of forming a creative personality]. *prezi.com*. Available at: <https://prezi.com/tf7lzsylhd09/presentation/> [in Ukrainian].
- Sysoieva, S.O. (2002). *Pedahohichni tekhnolohii vyznachennia, struktura, problemy vprovadzhennia [Teaching technology definition, structure, implementation problems]*. *archive.nbu.gov.ua*. Available at: http://www.archive.nbu.gov.ua/portal/soc_gum/npo/2002_4/Sysoyeva.pdf [in Ukrainian].
- Webquest.org*. Available at: <http://www.webquest.org/index.php> [in English].