

ВИКОРИСТАННЯ ПРОЕКТНИХ ПОШУКОВИХ ЗАВДАНЬ WEBQUEST У НАВЧАННІ ІНОЗЕМНИХ МОВ ЗАСОБАМИ ІНТЕРНЕТ

У статті запропоновано методику застосування проектних пошукових завдань з використанням вебсторінок.

Відомо, що з часів виникнення друку інтернет є найбільш суттєвим технічним досягненням для освіти. Проте з відомих причин – матеріальних та нематеріальних – його використання на уроці не є розповсюдженим. Існує багато "готових до використання" завдань з інтернету для навчання іноземних мов, проте деякі з них не можуть бути застосовані без адаптації.

Більшість вебсторінок пропонують цілий набір лінків для навчання іноземних мов або для ресурсів з однієї мови (з граматики, інтернет-словників, газет, літератури, проектів в інтернеті а також завдань, які можна виконувати в аудиторії). Прикладом є Volterre (<http://www.wfi.fr/volterre>), вебсторінка з десятками ресурсів для вчителів англійської і французької мови [1].

Проте, перед тим як залучати їх до навчального процесу, слід оцінити різноманітні лінки, на що потрібен час. Існує також постійно зростаюча кількість більш спеціалізованих вебсторінок, що пропонують завдання, які легко інтегруються у заняття. Деякі з цих завдань дуже слушні, самодостатні та пропонуються безкоштовно. Проте є також сторінки (які пропонуються в основному видавцями), де певні завдання є безкоштовними, проте платним є доступ до всього курсу.

Ці "готові до використання" вебресурси загалом представлені вправами з граматики, лексики, аудіювання (аудіо- та відеофайли), завданнями з читання та письма, які побудовані на автентичних текстах (більшість завдань є на відповіді на запитання, менше – на знаходження відповідностей та групування).

Справедливим буде зазначити, що такий вид діяльності, як **проектна** робота, широко застосовується багатьма вчителями іноземної мови, а пошук інформації до неї студенти ведуть з різних джерел. І хоча у всесвітній мережі студенти можуть знайти майже всі необхідні матеріали, цей пошук може бути досить важким, обтяжливим та безрезультатним. На допомогу може прийти структурний підхід, який дасть студентам можливість використовувати інформацію, навчитися підбирати різні матеріали і сполучати їх різними шляхами, проявляти свою креативність у розв'язанні проблемних завдань, а не просто втрачати час на пошук інформації. Це і вкладається у поняття WebQuest.

WebQuest – це сукупність декількох видів пошукових завдань, у яких більшість або навіть вся інформація, що використовується студентами, походить з інтернету. Тобто це проектна робота, яка базується на інтернеті як на основному джерелі інформації. Проте основною рисою WebQuest є те, що замість того, щоб шукати інформацію в інтернеті, студенти отримують від викладача список уже підібраних ним вебсторінок, які відповідатимуть завданням проекту і задовольнятимуть потреби студентів [2 : 67; 3 : 84]. Студентам все ж таки доведеться шукати ці вебсторінки і вибирати потрібну інформацію, проте, виділяючи заздалегідь потрібні вебсторінки, викладач знає, що студент не заблукає безнадійно у кіберпросторі і витратить час лише на своє завдання.

Взагалі **WebQuest повинен складатися з:**

1) вступу, в якому подаються загальні відомості і певна фоновіа інформація;

2) посильного **завдання**, сформульованого у цікавій формі, а також кінцевого очікуваного результату роботи студентів;

3) списку інформаційних **джерел**, необхідних для виконання завдання. Більшість (але не обов'язково всі) можливих джерел вказуються у цьому списку. Вони лише є орієнтирами у всесвітній мережі. До інформаційних джерел включають документи з інтернету, дані про експертів, з якими можна зконтактувати засобом електронної пошти або конференції у реальному часі, книжки або інші друковані матеріали, фізично доступні студентам. Оскільки подається повна інформація про джерела, студент не залишається сам на сам з безмежними ресурсами інтернету;

4) повного алгоритму **процесу**, якому має слідувати студент задля виконання завдання. Цей процес має бути чітко розмежований на певні конкретні етапи;

5) певних **порад** щодо того, як систематизувати отриману інформацію. Вони можуть бути представлені у формі послідовних питань, інструкцій щодо заповнення планів щодо організації роботи, концептуальних мап, причинно-наслідкових діаграм тощо.

6) **висновку**, який підсумовує WebQuest, нагадує студентам про те, що вони дізналися, спонукає їх до подальших пошуків в інших сферах.

Серед досить цікавих WebQuest слід зазначити такі:

The Diary of Anne Frank <http://www.fsu.edu/~CandI/ENGLISH/fsuwebquest3/annef.htm> [4];

English Dreamholiday <http://home.vicnet.net.au/~flemrw/dreamholiday/> [5];

A Dickens of a Quest <http://www.perrysburg.k12.oh.us/hs/webquest/quest.html> [6].

Починається робота з WebQuest з того, що студентам надається коротенький тест. (Наприклад, щоб виявити, наскільки впливає на них реклама). Це і є вступом, і це завдання має зацікавити студентів у проблемі впливу реклами.

Потім йде саме завдання, мета якого – бути дуже реальним, викликати інтерес і мотивацію. Студентам повідомляється, що вони вирішили знайти роботу в рекламній агенції. Але для того, щоб отримати цю роботу, всі пошукачі мають проаналізувати деякі сучасні рекламні проекти (щоб продемонструвати свою обізнаність з сучасними рекламними технологіями), а потім створити і продемонструвати рекламу певного товару. Це завдання є досить складним, і його слід розділити на три основні етапи [7 : 423].

Перший етап. Наприклад, студентам дається список з восьми вебсторінок, де вони можуть ознайомитися з прийомами, які використовуються рекламними менеджерами для впливу на аудиторію.

Другий етап. Студентам пропонується переглянути декілька вебсторінок, з яких можна завантажити телевізійну рекламу, відібрати шість видів реклами (одягу, взуття, предметів гігієни тощо) і проаналізувати кожний за схемою аналізу, запропонованою викладачем.

Третій етап. Студентам потрібно створити свій власний рекламний проект. Вони роблять це за допомогою плану роботи та ключових порад з інструкції. Потім демонструють свою рекламу (наприклад, за допомогою програми Power Point) та включають до неї інформацію про товар, відомості про основного споживача товару та повідомляють про те, які технології вони використали для свого проекту.

Перед початком усієї роботи вчитель повідомляє про критерії, якими він буде керуватися під час оцінювання роботи студентів, – це дасть студентам можливість чітко визначити кінцеву мету завдання.

Проте, за умови обмежених можливостей використання інтернету, деякі з етапів роботи над WebQuest можна дещо змінити. Так, певні відеоматеріали (наприклад, до другого етапу) можна представити на відеокасеті. Якщо у студентів відсутній доступ до інтернету на першому етапі, викладач може роздрукувати матеріали з цих вебсторінок та роздати їх студентам. Хоча студенти можуть звернутися до цих вебсторінок удома чи в інтернет-клубі після занять.

Отже, WebQuest – це лише проектна робота, основним ресурсом інформації в якій є інтернет. Більш того, основні його риси можуть використовуватися для інших проектних робіт, які взагалі не вимагають застосування комп'ютерів: чітка структура, мотивуюче завдання, що спонукає креативність студента, індивідуальний вибір та інтерпретація, робота в парах і групах, чіткі критерії оцінки, використання студентами аналізу, синтезу, оцінювання інформації, детермінація роботи студентів засобами чітких інструкцій, карт, планів тощо [8 : 56-57].

Виконання проектної роботи за допомогою інтернету має досить багато переваг. Вони надають учителю чіткий план, за яким виконуватиметься проектна робота. Модель WebQuest вже використовувалася багатьма вчителями, і безліч прикладів WebQuest розміщено у всесвітній мережі. Спочатку можна повністю використати зі своїми студентами вже готову модель WebQuest. Для вчителів, що бажають створити свій власний WebQuest, пропонується багато шаблонів, порад, списків з видами завдань та корисними пошуковими серверами.

Інтернет є таким величезним і пропонує стільки тем, що студенти можуть виконати такі проекти, які були б для них неможливими без його допомоги, до потрібної інформації просто не було б доступу. В свою чергу інформація в інтернеті – це не тільки тексти, а також малюнки, аудіо і відеоматеріали. І дуже важливим є також те, що робота в інтернеті підвищить як мотивацію студентів, так і доволіно вимагатиме використання ними іноземної мови.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ І ЛІТЕРАТУРИ

1. <http://www.wfi.fr/volterre>
2. Foley T. A Psycholinguistic Framework for Task-Based Approaches to Language Teaching. – Applied Linguistics 12, vol. 1. – 1991. – P. 62–75.
3. Levy M. Two conceptions of learning and their implications for CALL at the tertiary level. – ReCall, Vol. 10, 1. – 1998. – P. 86-94.
4. <http://edweb.sdsu.edu/WebQuest/WebQuest.html>
5. <http://home.vicnet.net.au/~flemrw/dreamholiday>
6. <http://www.perrysburg.k12.oh.us/hs/webquest/quest.html>
7. Long M. The role of the linguistic environment in second language acquisition //Handbook of language acquisition /Ed. Ritchie W.C., Bhatia T.K. – New York: Academic Press. – Vol. 2. – 1996. – P. 413–478.
8. Skehan P. A cognitive approach to language learning. – Oxford: Oxford University Press. – 1998. – P. 12–61.

Матеріал надійшов до редакції 1.04.2005 р.

Пашук В.С. Использование проектных поисковых заданий WebQuest в обучении иностранным языкам посредством интернет.

В статье предложена методика применения проектных поисковых заданий с использованием вебстраниц.

Pashchuk V.S. The use of project activities WebQuest for teaching foreign languages with the use of internet.

The article focuses on the project activities for teaching foreign languages which use websites.