

Литература

1. Зеер Э.Ф. Саморегулируемое учение как психолого-дидактическая технология формирования компетенции у обучаемых // Педагогическая психология. – 2004. – №3. – С. 5–11.
2. Осадчук О.Л. Дидактическая модель саморегулируемого обучения // Образование и наука. – 2008. – № 8(56). – С. 3–11.
3. Barak, M. Motivating self-regulated learning in technology education (2010). *International Journal of Technology and Design Education*. 20(4), pp. 381–401. DOI: 10.1007/s10798-009-9092-x.
4. Broadbent, J.; Poon, W. L. (2015). Self-regulated learning strategies & academic achievement in online higher education learning environments: A systematic review // *Internet and Higher Education*. Vol. 27. Pp. 1–13.
5. Broadbent J. (2017). Comparing online and blended learner's self-regulated learning strategies and academic performance // *Internet and Higher Education*, vol. 33, pp. 24–32.
6. Hung, C.-Y., Sun, J.C.-Y., Liu, J.-Y. (2019). Effects of flipped classrooms integrated with MOOCs and game-based learning on the learning motivation and outcomes of students from different backgrounds // *Interactive Learning Environments*. 27(8), pp. 1028–1046.
7. Martínez, S., Guíñez, F., Zamora, R., Bustos, S., Rodríguez, B. (2020). On the instructional model of a blended learning program for developing mathematical knowledge for teaching // *ZDM – Mathematics Education*.
8. Monk, E.F., Guidry, K.R., Pusecker, K.L., Ilvento, T.W. (2020). Blended learning in computing education: It's here but does it work? // *Education and Information Technologies*. 25(1), pp. 83–104.
9. Rienties, B., Tempelaar, D., Nguyen, Q., Littlejohn, A. (2019) Unpacking the intertemporal impact of self-regulation in a blended mathematics environment // *Computers in Human Behavior*. 100, pp. 345–357.

УДК 378

Н.С. Швайкина, к.п.н., доцент
Самарский государственный технический университет
г. Самара, Россия

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИИ ВЕБ-КВЕСТОВ В ПРЕПОДАВАНИИ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ В ТЕХНИЧЕСКОМ ВУЗЕ

Аннотация. Данное исследование посвящено вопросу использования технологии веб-квестов в преподавании иностранных языков в техническом вузе. Целью данной статьи является описание работы по созданию веб-квеста в процессе обучения иностранному языку на факультете промышленного и гражданского строительства (ПГС), выявление эффективности данной технологии в формировании иноязычной компетентности будущих инженеров. Экспериментальная работа проводилась в течение двух семестров на занятиях по иностранному языку. В эксперименте участвовали 45 человек – студентов факультета ПГС. Применяемые методы исследования в данной работе это анкетирование студентов и итоговое тестирование учащихся в виде создания языкового портфолио по окончанию курса и участие в конкурсе презентаций.

Ключевые слова: веб-квест, геймификация, студенты-инженеры, обучение иностранному языку, технологии игрового обучения, контент игры, ролевой подход.

USE OF WEB QUEST TECHNOLOGY IN TEACHING FOREIGN LANGUAGES IN A TECHNICAL UNIVERSITY

Abstract. *This study focuses on the use of web quest technology in teaching foreign languages at a technical university. The purpose of this article is to show and reveal the work of creating a web quest in classes of foreign language teaching with students of the Faculty of Industrial and Civil Engineering (ICE), to identify the effectiveness of this technology in the ELT process for future engineers. The pilot work was conducted during the two semesters in foreign language classes. 45 people - students of the Faculty of ICE participated in the experiment. The research methods used in this work are the questionnaire for students and the final testing of students in the form of the creation of a language portfolio at the end of the course.*

Keywords: *web quest, gamification, engineering students, foreign language teaching, game learning technologies, game content, role-playing approach.*

Современное высшее образование ставит задачи поиска новых видов и форм организации процесса обучения, которое должно быть эффективным в плане развития самостоятельного критического и творческого мышления. Для выполнения этой задачи многие преподаватели активно внедряют метод проектов, активно используя ресурсы сети Интернет, где качество информации довольно низкое, что препятствует эффективному процессу работы над проектом. Следовательно, наиболее успешным способом решения проблемы качества проектной работы является технология веб-квест в связи с тем, что студенты, осуществляя поиск нужной информации, тщательно её отбирают.

Сегодня квест приобрел большую популярность среди студентов и преподавателей. Слово «quest» с английского переводится как «осуществлять поисковую деятельность, выполняя задания» [1: 24]. Квест в компьютерном мире – это развлекательная игра, для участия в которой игрок должен обладать интеллектуальными способностями для того, чтобы пройти множество препятствий для достижения поставленной заранее цели. Сегодня квест – это развивающийся и прогрессивный жанр игры, который начал распространяться в 90-е годы 20 века.

Модель веб-квеста как педагогической технологии была создана в 1995 году преподавателями университета Сан-Диего Берни Доджем и Тони Марчем: веб-квест «создан для стимуляции мышления учащихся на уровнях анализа, синтеза и оценки» с использованием информации, представленной на аутентичных веб-ресурсах, которые используются в качестве заданий, составляющих его» [10]. Особенно популярна эта педагогическая технология в Северной Америке и Западной Европе. В арсенале современного педагога сайты, которые распространяют эту учебную модель и на которых можно найти не только примеры учебных веб-квестов, но и инструменты для их создания.

Веб-квесты имеют четкую, определенную структуру. Однако преподаватели не всегда следуют этой структуре, а разрабатывают собственные веб-квесты в соответствии с потребностями и стилями обучения и каналами восприятия своих учеников. Традиционно есть четыре основных раздела [8]:

1) Введение: в данном разделе представлена основная информация о проекте и описание ролей студентов и задач, которые перед ними ставит преподаватель в ходе занятия. Цель введения – это заинтересовать учащихся, поэтому проект должен быть связан с интересами студентов, идеями, прошлым опытом или будущими профессиональными целями;

2) Задача: в данном разделе четко и точно объясняется, что должны делать учащиеся. Задача должна быть мотивирующей и интересной для учащихся, и должна быть прочно закреплена в реальной жизненной ситуации;

3) Стадия «Процесс» предоставляет учащимся ряд заданий и исследовательских задач, которые они должны решить, используя набор predetermined ресурсов, которые основаны на веб-технологиях и обычно представлены в интерактивной форме;

4) Стадия «Оценка» предполагает самооценку – сравнение и сопоставление своих достижений и результатов с другими учащимися. На данной стадии преподаватель разрабатывает собственные критерии оценки или иногда на некоторых сайтах уже предоставлены критерии оценки.

Е.С. Полат утверждает, что веб-квест должен иметь следующую структуру: введение; главное задание; наименование веб-ресурсов; поэтапное описание работы; инструкции; заключительная часть [7: 28].

Веб-квесты могут быть междисциплинарными и интегрировать разнообразные научные области [2]. По Б. Доджу веб-квесты могут быть краткосрочными и долгосрочными, монопроекты и межпредметные, по типу заданий, выполняемых учащимися: пересказ, творческие, убеждающие, аналитические, оценочные, научные [11].

В Самарском государственном техническом университете основной задачей продвижения выпускников ВУЗа на рынок труда является создание бизнес-инкубаторов, где студенты должны уметь думать масштабно, быстро принимать решения и работать в команде. Для воспитания и обучения таких специалистов технология веб-квест подходит наилучшим образом. Однако существует множество версий веб-квестов на просторах Интернета, но не все их можно применить для определенной студенческой группы. Таким образом, задачей исследования становится определение содержания и разработка веб-квеста для студентов факультета промышленного и гражданского строительства (ПГС), выявление эффективности данной технологии в формировании иноязычной компетентности будущих инженеров-строителей.

Проанализировав рабочую программы дисциплины «Иностранный язык» по направлению «Строительство», пришли к выводу о том, какой веб-квест мы должны разработать для изучения темы «Careers in Construction sphere» (Карьера в строительной сфере). Согласно принципам классификации веб-квестов данный проект должен быть 1) долгосрочным; 2) монопроект; 3) научным по типу заданий.

В соответствии с задачами исследования сформулируем цели исследования – описать работу по созданию веб-квеста на занятиях по иностранному языку на факультете промышленного и гражданского строительства (ПГС) и

выявить эффективность данной технологии в формировании иноязычной компетентности будущих инженеров.

Экспериментальная работа проводилась в течение двух семестров на занятиях по иностранному языку. В эксперименте участвовали 45 человек с факультета промышленного и гражданского строительства. Применяемые методы исследования в данной работе это анкетирование студентов и итоговое тестирование учащихся в виде создания языкового портфолио и участия в конкурсе презентаций по окончанию курса.

Предварительный этап работы над квестом заключался в прохождении студентами анкетирования. Студенты должны были ответить на 15 вопросов, которые выявляли их отношение к проведению занятий в форме веб-квеста. Большинство ответов были положительными, так как студенты выразили энтузиазм по поводу поиска новой информации на английском языке в Интернете и командной работы со своими одноклассниками.

Первый этап – ознакомительный, когда студенты знакомятся с темой и получают общее представление о чем будет их проект.

Тема веб-квеста – “Architecture that repairs itself”. Ребята заходят на страницу самого веб-квеста – www.zunal.com/webquest.php?w=419378. Несмотря на то, что каждый учащийся получает свою роль и функцию в проекте, взаимопомощь и командное взаимодействие не исключены.

Студенты работают на общий результат, поэтому очень важны командная работа: члены команды совместно подводят итоги выполнения каждого задания, обмениваются ресурсами и материалами для достижения общей цели, а именно презентации по теме.

Заключительный этап проходит в виде конкурса презентаций и видеопроектов, проводимых в вузе каждый год в марте по определенным критериям: достоверность используемой информации, логичность и последовательность, ораторское искусство. В оценке результатов принимает участие специальная комиссия из преподавателей вузов российского и регионального уровня. По результатам конкурса лучшие работы отправляются на второй этап конкурса уже Всероссийского уровня, который проводит СамГТУ для участников из других городов.

Веб-квест является многокомпонентным заданием, поэтому следует использовать шкалу из нескольких критериев. [4: 98]. На сайте www.zunal.com рекомендуется использовать от 4 до 8 критериев.

После проведения занятий с помощью веб-квеста пришли к выводам о том, что данная технология:

- 1) повышает мотивацию обучаемых к самостоятельной учебной деятельности с помощью добавления в занятие игровых и соревновательных элементов;
- 2) позволяет внедрять дополнительные (электронные) обучающие ресурсы;
- 3) развивает навыки презентации и дискуссии.

Сформулируем некоторые рекомендации для преподавателей, планирующих использовать данную технологию в процессе обучения английскому языку.

Образовательный контент необходим для развития новых компетенций и для закрепления материала. Данный контент должен содержать учебную ин-

формацию, представленную в различных формах: видео, текстовая и анимационная [5]. Преподаватель может использовать учебное пособие или учебник, загрузить его на странице веб-квеста [6].

Для обеспечения эффективности обучения преподаватель должен заранее отобрать учебный материал из различных ресурсов интернета и правильно обозначить ссылку на конкретную страницу, содержащую необходимую информацию, а не на весь сайт.

Для того чтобы учащиеся с различным знанием языка смогли выполнять задания веб-квеста, преподавателю следует разработать упражнения для разных уровней владения английским языком.

Литература

1. 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., 2004.
2. Быховский Я.С. Образовательные веб-квесты // Материалы международной конференции "Информационные технологии в образовании. ИТО-99". - <http://ito.bitpro.ru/1999>
3. Быховский Я.С. Образовательные веб-квесты. http://www.iteach.ru/met/metodika/a_2wn4.php
4. Ван Лоо Э., Брон Ж.Т., Янсен Ю. Эксперименты в обучении русскому языку, основанном на задачах (task-based learning): "ярмарка языков" и "веб-квест по русскому языку и страноведению" // Русское слово в мировой культуре. Материалы X конгресса МАПРЯЛ. Круглые столы: Сборник докладов и сообщений. СПб., 2003.
5. Николаева Н.В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся // Вопросы Интернет-образования. 2002, № 7. - http://vio.fio.ru/vio_07
6. Романцова Ю.В. Веб-квест как способ активизации учебной деятельности учащихся <http://festival.1september.ru/articles/513088/>
7. Учебное пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / Е.С. Полат, М.Ю. Бухаркина, М.В. Моисеева, А. Е. Петров; Под ред. Е. С. Полат. – М.: Издательский центр «Академия», 2002. – 272 с. – ISBN 5-7695-0811-6.
8. Bauer-Ramazani Chr. WebQuests Resource Page. 1998-2005. –<http://academics.smcvt.edu/cbauer-ramazani/Links/webquests.htm>
9. Dodge B. Some Thoughts About WebQuests. 1995-1997. – http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html
10. Dodge B.A Rubric for Evaluating WebQuests. 2001. – <http://webquest.sdsu.edu/webquestrubric.html>
11. Dodge B. WebQuest Taxonomy: A Taxonomy of Tasks. 1999. – <http://webquest.sdsu.edu/taskonomy.html>
12. Lamb A. Locate and Evaluate WebQuests. 2000-2004 / EduScapes. Teacher Tap. Internet resources. Webquests. - <http://eduscapes.com/tap/topic4.htm>
13. March T. What's on the Web? Sorting Strands of the World Wide Web for Educators. 1995-2001. - <http://www.ozline.com/learning/webtypes.html>
14. March T. Working the Web for Education. Theory and Practice on Integrating the Web for Learning. 1997- 2001. - <http://www.ozline.com/learning/theory.html>
15. The WebQuest Page. Reading and Training Materials. 1998-2005. <http://webquest.sdsu.edu/materials.htm>