

Применение Интернет - технологий в проблемном обучении иностранному языку.

О.Г. Шевцова

Владивостокский государственный университет экономики и сервиса (ВГУЭС), г. Владивосток

Под проблемным обучением обычно понимают обучение, протекающее в виде разрешения последовательно создаваемых в учебных целях проблемных ситуаций. Задача, создающая проблемную ситуацию, и называется проблемной задачей, или просто проблемой.

Объект исследования: инновационные средства обучения иностранному языку.

Предмет исследования -ВЕБКВЕСТ (далее ВК).

ВК -это интересный и перспективный вид деятельности, который создан именно для проблемного обучения. Выполняя различные задачи и роли, учащиеся рассматривают проблему с разных сторон.

ВК определяется как вид деятельности, которая направлена на исследование, причем, информация, используемая учащимися — это Интернет-ресурсы. В статье исследуются преимущества ВК и предлагаются инструменты для их создания в целях использования при обучении иностранному языку. В то время как за рубежом ВК широко используются в обучении с 1993г., в России только отдельные преподаватели - энтузиасты используют его на постоянной основе, а многие только слышали о нем. Данная работа может быть полезна тем, преподавателям, которые готовы предпринять практические шаги по использованию в учебном процессе существующих ВК и созданию новых.

1. Введение

Можно ли приобретать знания и одновременно решать какую-то проблему? Положительный ответ на этот вопрос зависит от того, что предлагается обучающимся в качестве проблемы.

В статье рассматриваются уникальные возможности ВК, дается описание отдельных имеющихся во всемирной сети ВК, а также предлагаются доступные инструменты для их создания.

Как же работает ВК? Учащимся предъявляется проблема. Затем каждый учащийся получает свою роль или задание. Играя эту роль и/или выполняя задание, учащийся анализирует информацию на сайтах, предложенных преподавателем и, постепенно, становится «экспертом» по какому-то аспекту проблемы.

2. Почему именно Вебквест?

ВК-это обучение и игра. Прежде всего, хороший ВК сделает процесс обучения намного интереснее и для учащегося и для преподавателя. Кроме того, ВК развивает критическое и творческое мышление. «Школа часто побуждает учеников собирать готовые ответы, накапливая информацию, но наиболее насущные вопросы требуют от учащегося больше времени тратить именно на размышление над значением и степенью важности информации» [1].

Мотивация учащихся к непрерывному обучению в течение всей жизни очень важна для обучения будущего, и мы должны принимать во внимание новые возможности познания мира. ВК - это уникальная возможность использования всемирной сети для обучения. ВК - это наиболее интересные аутентичные задания и ролевые игры в одно и то же время. Решая проблему, учащиеся учатся смотреть на проблему с разных точек зрения.

ВК позволяет учащимся делать открытия, а не просто усваивать информацию. ВК может завести учащихся в любое место в мире, помочь им стать творческими исследователями. Кроме того, ВК позволяет исследовать проблему более или менее глубоко, и таким образом он идеален для учащихся любого уровня. Он прекрасно подходит для обучения в команде, повышает уверенность в своих силах, пробуждает интерес и самооценку учащихся.

3. Что такое Вебквест?

ВК определяется как ориентированная на решение проблемы деятельность. Причем, большая часть или вся информация взята из Интернета. ВК создан так, что время на поиск информации используется очень

эффективно и учащийся сосредотачивается именно на самой информации, а не на её поиске. Таким образом, ВК поддерживает обучение на уровне мышления, анализа, синтеза и оценки [4].

ВК может быть создан для одной дисциплины, он также может быть междисциплинарным. Он может выполняться индивидуально или группой учащихся совместно с преподавателем.

Каждый ВК имеет структуру с ключевыми элементами [Bernie Dodge, 1997].

Введение: Цель этого раздела и подготовить и «зацепить» учащегося. Введение содержит вопрос, над которым и будут размышлять учащиеся.

Задание: Это наиболее важная часть ВК. Задание направляет учащихся на то, что конкретно надо будет делать.

Задание, содержащее загадку. Такие задания делают игру наиболее интересной. Задания требуют синтеза информации из множества источников. Неплохо окружить ореолом таинственности задания по истории, археологии, искусству для того, чтобы ролевая игра была интереснее.

Научное задание: Такое задание обязательно включает в себя предположение (гипотезу), которое проверяется данными, и результатом является научный доклад.

Дизайн-задание: Задания, требующие создания предмета или продукта или плана-схемы как достичь ту или иную цель.

Творческие задания: Эти задания оставляют еще больший простор для творчества, чем дизайн — задания, так как здесь самовыражение нужно еще больше. Здесь необходимо оставить для учащегося как можно больше возможности создать что-то уникальное.

Другие категории и примеры заданий можно найти в специальном Перечне заданий [11].

Процесс: В этой секции содержатся указания, как именно учащиеся будут выполнять задание (порядок выполнения и сортировки информации)

Ресурсы: Этот раздел содержит ВЕБ ресурсы для получения информации.

Критерии оценки: Секция содержит критерии оценки для того для соответствия выполненного задания определенным стандартам. **Заключение:** Здесь подводится итог и поощряется рефлексия и дальнейшие исследования по проблеме.

Страницы для преподавателя (дополнительно): В них содержится информация для помощи другим преподавателям, которые будут использовать ВК.

4. Как использовать существующие и создавать новые веб-квесты?

Для использования и создания ВК для обучения необходимы: доступ к компьютеру, средства подключения к Интернету и адрес электронной почты.

Прежде чем создавать ВК необходимо решить действительно ли его необходимо создавать «с нуля». Можно легко адаптировать существующий ВК к вашим учебным целям.

- <http://webquest.sdsu.edu/adapting/index.html>
- Search Bernie Dodge's WebQuest Site
- <http://edweb.sdsu.edu/webquest/matrix.html>
- Tom March's Best WebQuests
- <http://bestwebquests.com/>

Но если вы просмотрели множество веб-квестов, и свежая идея пришла вам в голову, почему бы не создать свой?

Процесс создания ВК не всегда линейен, но есть определенные шаги, которые могут быть предприняты для создания собственного ВК [B.J., Dodge, 2004]:

1. Выберите тему, подходящую для ВК:

<http://webquest.sdsu.edu/project-selection.html>

2. Подберите дизайн для этой темы: <http://webquest.sdsu.edu/designpatterns/all.htm>. Напишите задание и создайте и опишите роли для учащихся. Выбор задания - это наиболее трудная часть ВК.

3. Заполните секцию выбора критериев для оценки учащихся. Продублируйте это в секции для преподавателей.

4. Подберите комплект Интернет — ресурсов, необходимых учащимся для выполнения задания. Если возникли сомнения в источнике (сайте), проверьте сайт при помощи: <http://www.faganfinder.com/urlinfo/>. Эта часть создания ВК требует наибольших временных затрат.

5. Заканчивать создание ВК рекомендуется написанием введения и заключения.

Дизайн ВК является неотъемлемой его частью и для этого в Интернете всегда можно найти необходимую помощь:

<http://webques.sdsu.edu/processguides/>

<http://webquest.sdsu.edu/designpatterns/GENERIC/webquest.htm>

<http://webquest.sdsu.edu/finepoints/>, а также, очень много подсказок, которые можно с успехом использовать в процессе создания ВК:

<http://www.aclresources.net/webquests/create.html>

<http://ilearn.senecac.on.ca/elc/wgq/index.html>

<http://www.spa3.k12.sc.us/WebQuesttemplate/webquesttemp.htm>

<http://www.instantprojects.org/webquest/how.php>

Для проверки уже созданного ВК используйте следующую страницу:

<http://webquest.sdsu.edu/processchecker.html>

4. Заключение

Мы считаем ВК очень своевременным и полезным инструментом для повышения мотивации учащихся. Современные преподаватели, применяющие ВК, меняют традиционные методы обучения на более перспективные. Мы уверены, что процесс обучения с применением ВК обязательно найдет своих последователей везде, где есть Интернет. Преподаватели Института иностранных языков Университета экономики и сервиса с успехом делают первые шаги в этом направлении:

- <http://www.aclresources.net/korona2012/index.html>
- <http://sv-1970.livejournal.com/3982.html>
- <http://nikicat.narod.ru/>

Кроме того, ВК является великолепным средством для создания международных проектов, развития межкультурных коммуникаций и понимания между нациями. С помощью ВК учащиеся школ и вузов из разных стран не только освоят иностранный язык, но и смогут найти решения многих проблем реального мира.

Библиографический список

1. Trivial Pursuit to Essential Questions and Standard-Based Learning. <http://www.fno.org/feb01/pl.html>
2. Быховский Я.С. Образовательные веб-квесты // Материалы международной конференции «Информационные технологии в образовании. ИТО-99.- <http://ito.bitpro.ru/1999>
3. 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
4. Dodge B., Some thoughts about WebQuests. http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html
5. Krauss M., Let's create Web-based activities! <http://www.clark.edu/~krauss/ORTESOL2000web/home.html>
6. The WebQuest page. Reading and training materials. 1998-2005. <http://webquest.sdsu.edu/materials.htm>
7. Bauer-Ramazani., Chr.Webquests Resource Page. 1998-2005. <http://academics.smcvt.edu/cbauer-ramazani/Links/webquests.htm>

8. March T., Criteria for assessing best WebQuests. 2002-2003
<http://www.bestwebquests.com/bwq/matrix.asp>
9. Teaching with WebQuests. <http://www.techereducation.com/webout.html>
10. Tella S. Foreign Languages and modern technology: Harmony or hell? In M. Warschaur (Ed.), Telecollaboration in foreign language learning. Honolulu: University of Hawai'i Second Language Teaching and Curriculum Center, 1996, p.6
11. WebQuest Taskonomy: A Taxonomy of Tasks. <http://webquest.sdsu.edu/taskonomy.html>
12. Roisin Donnelly, Fiona McSweeney // Applied E-Learning and E-Teaching in Higher Education.- London: IGI Global, 2009, 415p.

O.G. Shevtsova

VSUES, Vladivostok, Russia

Inserting the Internet into Foreign Language Problem Teaching

WebQuest is both the game and education. It is the most interesting promising and authentic activities and role-playing game at the same time. By incorporating role-playing students learn to look at issues from multiple perspectives. WebQuest is defined as an inquiry-oriented activity in which the information used by learners is taken from the Web. It is possible to create WebQuests according to the needs of learners or evaluate and adapt the existent ones.