

УДК 378-372.8

DOI <https://doi.org/10.31392/UDU-nc.series5.2024.102.03>

Булгару Н. Б., Дякун К. О.

МОТИВАЦІЯ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ СТУДЕНТІВ ЗАСОБОМ РІЗНОРІВНЕВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ВЕБКВЕСТ

У статті розглядається вебквест як формування інформаційно-аналітичної компетенції студентів. Наводиться класифікація різнорівневих вебквестів, в основі якої лежать ступінь самостійності та активності студентів та інформаційно-аналітичні вміння при виконанні вебквесту. Обґрунтовано методику застосування різнорівневих вебквестів з метою підвищення ефективності їх використання у процесі формування інформаційно-аналітичної компетенції студентів. Звертається увага, що застосування вебквест технологій в освітньому процесі дозволить мотивувати студентів на занятті та підвищити рівень володіння іноземною мовою. Як відомо, мотивація пізнавальної діяльності студентів є однією з педагогічних умов для формування іноземної комунікативної компетенції. Зроблено спробу проаналізувати, наскільки високою є ефективність навчальних інтернет-ресурсів, зокрема, технології вебквест, у її формуванні та розвитку. Структура вебквесту передбачає як індивідуальну роботу, і командну, коли інтерактивна форма навчання найбільше відповідають особистісно-орієнтованому підходу. У зв'язку з цим технологія вебквест сприяє розвитку мотивації до навчання, яка полягає не лише у зацікавленості студентів у пошуку потрібної їм інформації, а й у їхній готовності самостійно виконати поставлене завдання. Отже, студенти розвивають цим свої здібності до самостійної діяльності, що сприяє перетворенню отриманої інформації на більш обдумане розуміння. Таким чином, інтеграція технології вебквест у навчальний процес вирішує одне з ключових завдань сучасної освіти – збільшення обсягу позааудиторної самостійної роботи студентів, за рахунок якої процес метапізнання формує процес саморегуляції особистості, у зв'язку з чим самостійна робота набуває характеру керованості з боку самого учня. Її ефективність у процесі обумовлюється організаційно-педагогічним супроводом, спрямованим на максимальну реалізацію завдань, поставлених викладачем кожному з етапів вебквесту.

Ключові слова: викладання іноземної мови, вебквест, інтернет-технології.

Зміни, що відбуваються в суспільстві, багато в чому пов'язуються зі зміною ролі інформації у світі. Перехід на новий щабель розвитку суспільства, а саме формування інформаційного суспільства, безпосередньо впливає на всі сфери життєдіяльності людини, зокрема на сферу освіти. Очевидно, що сучасний фахівець повинен мати високий рівень інтелектуального розвитку, вміти орієнтуватися в сучасних інформаційних потоках і мати здатність до самоосвіти і розвитку протягом усього життя. У зв'язку з цим особливо актуальним завданням стає орієнтація процесу навчання формування інформаційно-аналітичних умінь учнів – умінь, що дозволяють якісно здійснювати пошук, аналіз, критичну оцінку, переробку інформації та контроль над власною пізнавальною діяльністю.

Розглянемо вебквест як з інноваційних технологій навчання іноземної мови. Творці даної технології, американські вчені Д. Додж і Т. Марч, визначили квест як дослідницький вид діяльності, який дозволяє тим, хто навчається, отримати нові знання і розширити розуміння досліджуваного питання [4, 6]. В останні десятиліття вебквест як одна з сучасних інтернет-технологій, завдяки своїй універсальності, набуває все більшого поширення у сфері викладання різних дисциплін на різних етапах навчання. В останні роки з'являється все більше досліджень вітчизняних та зарубіжних учених, які описують можливості використання технології вебквесту у викладанні іноземної мови [2–6].

У дослідженнях щодо застосування вебквестів у навчанні іноземною мовою відзначається їх роль у формуванні соціокультурної компетенції, іноземної комунікативної компетенції, а також у розвитку критичного мислення та формуванні інформаційно-аналітичних умінь. В останні роки технології вебквесту застосовуються як при навчанні окремих видів мовної діяльності, зокрема, говорінню [8], письму [6], так і в процесі формування конкретних мовних умінь та навичок, наприклад, вимовних [5]. Н. Путіканон пропонує використовувати вебквести для розвитку критичного мислення при навчанні читання англійською мовою [7].

Формування професійних компетенцій, зокрема й ІКТ-компетентності, має будуватися на зміні організації навчального заняття та включенні спеціально організованої діяльності студентів до освітнього процесу. Таку спеціально організовану діяльність ефективно організовувати з використанням інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ). Вони є джерелом навчальної інформації, керують пізнавальною діяльністю учнів, контролюють результати навчання, містять вказівки на додаткову літературу при труднощі чи необхідності розширення знань, розвивають творчі здібності, пізнавальний інтерес і позитивні мотиви освітнього процесу, дозволяють вибудовувати індивідуальний підхід до навчання кожного студента.

Ще одним важливим фактором успішного впровадження ІКТ в освіту став зростаючий рівень технічного оснащення освітніх організацій України. У зв'язку з цим кожен молодий педагог, зі студентської лави, повинен готуватися до використання ІКТ для організації освітнього процесу в рамках свого профілю, організації взаємодії з учнями та їхніми батьками у вигляді соціальних мереж, а також для організації власної самоосвіти. Однак, як показує практика, далеко не всі вчителі та викладачі з радістю та оптимізмом приймають це

явище та ставляться до засобів інтернет-технологій із недовірою. Причиною тому, на нашу думку, є неповна поінформованість, а найчастіше і незнання принципів роботи та багатства можливостей, які надають інформаційні технології в освіті нині. Недовіра супроводжується ще й особистим страхом вчителів-практиків перед освоєнням і реалізацією ІКТ, або небажанням змінювати традиційний метод своєї роботи.

Як відомо, сучасний рівень комп'ютерних та телекомунікаційних технологій відкриває нові можливості для розвитку адекватних засобів навчання іншомовній культурі в організованому навчанні іноземних мов поза мовним середовищем. Відповідність критеріям конкурентоспроможності та різноманітності послуг, що надаються, потребує змін у змісті навчання. Таким чином, передбачається, що іноземна мова є однією з пріоритетних дисциплін у спеціальному виші. Без знання іноземних мов неможливий жоден вид діяльності в сучасному світі, оскільки тільки іноземна мова дає можливість фахівцю-професіоналу вивчати і далі використовувати новітні досягнення в галузі його досліджень і діяльності, а також належним чином вносити свій внесок у розробку будь-якої наукової проблеми. ІКТ дозволяє здійснити дистанційне, індивідуальне навчання, відкриває доступ до різної навчальної інформації (довідники, енциклопедія, посібники тощо), але крім усього перерахованого ІКТ дозволяє використовувати в процесі навчання нові освітні технології, наприклад, технологію вебквест. Quest у перекладі з англійської мови – тривалий цілеспрямований пошук, який може бути пов'язаний з пригодами або грою; також служить для позначення одного з різновидів комп'ютерних ігор. Вебквест (Web-Quest) – це проблемне завдання з елементами рольової гри, до виконання якого використовуються інформаційні ресурси Інтернету. Цей метод навчання та контролю знань, умінь та навичок, що відповідає сучасним вимогам та особливостям освітнього середовища, був розроблений у 1995 р. професорами державного університету Сан Дієго Берні Доджем та Томом Марчем. Новий метод швидко завоював популярність як серед американських, так і серед європейських педагогів, а з кінця 90-х років минулого століття став поширюватись і в Україні.

Дизайн вебквесту передбачає раціональне планування учнів, сконцентрованого не так на пошуку інформації, але в її використанні вебквест дає можливість у кожній конкретній ситуації засвоїти відповідні конкретні дидактичні цілі й завдання сформувати у що навчається кожному етапі його руху (від незнання до знання) необхідні обсяг та рівень компетентності для вирішення певного класу пізнавальних завдань та відповідного просування від нижчих до вищих рівнів мисленнєвої діяльності.

Можна виділити такі причини для використання вебквестів у ЗВО:

1. Ця технологія – легкий спосіб включення Інтернету в навчальний процес.
2. Вебквест може виконуватись індивідуально, але найкращим чином він виконується в групі. При цьому досягаються дві основні цілі навчання – комунікація та обмін інформацією. Квести розвивають критичне мислення. Студенти не просто збирають інформацію, а й трансформують її, щоб виконати завдання, вирішити поставлену проблему. Вони підвищуються мотивація, вони сприймають завдання як щось «реальне» і «корисне», що веде до підвищення продуктивності діяльності.

Грунтуючись на дослідженнях, проведених Б. Доджем і Т. Марчем, можна виділити таку структуру вебквесту:

- Введення (introduction), що містить довідкову інформацію про досліджувану проблему і мотивує тих, хто навчається на виконання завдання.
- Завдання (task), зрозуміле, здійснення та відповідне інтересам учнів. Це найважливіша частина вебквесту, де чітко визначається підсумковий результат дослідницької роботи учасників.
- список інформаційних ресурсів (references), необхідні виконання завдання (наприклад, список посилань).
- опис процедури виконання роботи (process), виконаного у вигляді алгоритму дій.
- опис критеріїв оцінки вебквесту (evaluation), які залежать від поставленої перед учнями навчальної задачі та відповідності виконаної роботи цьому завданню.
- Висновок (conclusion), у якому підбивається підсумок виконання дослідницького завдання [4].

Структура веб-квесту не є інваріантною і передбачає можливість варіювання, при цьому незмінним має залишатися інваріантне ядро, що складається з вступу, завдання, процесу виконання та критеріїв оцінювання.

Веб-квест має великий освітній та розвиваючий потенціал для викладання різних дисциплін в силу таких причин: дозволяє інтегрувати різноманітні підходи, технології, методи та прийоми навчання; контексті; сприяє розвитку критичного мислення;

З метою максимального використання можливостей вебквестів для розвитку інформаційно-аналітичної компетенції студентів було визначено дидактичні та методичні умови їх ефективного застосування [3], однією з яких є умова адаптації завдань вебквесту до актуального рівня сформованості інформаційно-аналітичних умінь учнів.

З нашої позиції виконання цієї умови можливе при поетапному виконанні веб-квестів різних рівнів складності. проблемності і, отже, щодо набору інформаційно-аналітичних умінь, які застосовуються під час виконання проекту.

Таким чином, запропонована класифікація вебквестів має такі підстави: ступінь самостійності та активності студентів та набір інформаційно-аналітичних умінь, необхідних для виконання завдання.

Розглянемо таблицю класифікації вебквестів на підставі підвищення рівня проблемності, ступінь самостійної роботи студентів та кількість застосовуваних інформаційно-аналітичних умінь:

Рівень вебквесту	Дії викладача та студентів	Формовані вміння
I	1. Викладач пропонує завдання. 2. Завдання супроводжується алгоритмом виконання та списком джерел, необхідних для його виконання. 3. Викладач пропонує критерії оцінювання вебквесту	Вміння аналізувати інформацію (відокремлювати суттєву інформацію від несуттєвої; аналізувати достовірність, об'єктивність, логічність, глибину наведених аргументів, висновків; визначати тимчасові та причинно-наслідкові взаємозв'язки між подіями, фактами; резюмувати). Вміння критично оцінювати інформацію (оцінювати інформацію з погляду її достовірності, застосовності). Вміння творчо переробляти інформацію (здійснювати перекодування інформації та подавати її у новій формі). Вміння здійснювати рефлексію (аналізувати отримані результати, або з метою підтвердження обґрунтованості та надійності зроблених висновків, або з метою виявлення неточностей).
II	1. Викладач пропонує завдання. 2. Студенти самостійно розробляють алгоритм його виконання та знаходять інформацію. 3. Критерії оцінювання вебквесту розробляються	Всі вміння I рівня, а також: Вміння здійснювати пошук інформації (визначати вибір джерел інформації відповідно до поставленого завдання, будувати стратегію пошуку інформації). Вміння аналізувати інформацію.
III	1. Викладач пропонує дослідницьке завдання. 2. Студенти самостійно розробляють алгоритм його виконання та знаходять необхідну інформацію. 3. Критерії оцінювання вебквесту розробляються в процесі «мозкового штурму» або автономно	Всі вміння I та II рівнів, а також: Вміння аналізувати інформацію: уміння визначати проблему. Вміння критично оцінювати інформацію: вміння визначати критерії для оцінки інформації з точки зору її достовірності, надійності, застосовності (визначати критерії для оцінки інформації з точки зору її достовірності, надійності, застосовності)

Вебквести першого, ознайомлювального рівня націлені на формування таких інформаційно-аналітичних умінь, як уміння аналізувати інформацію з джерел, визначених викладачем; вміння критично оцінювати інформацію; вміння творчо переробляти інформацію та представляти її у новій формі; вміння здійснювати рефлексію над власною діяльністю та її результатами.

Завдання для вебквестів першого рівня та алгоритм виконання повністю розробляються викладачем, а учні, користуючись запропонованими джерелами інформації, проводять дослідження, результат якого заздалегідь не відомий.

Вебквести другого, самостійного рівня пропонованої класифікації націлені на формування всіх умінь, представлених у вебквестах першого рівня, а також умінь здійснювати пошук інформації та аналізувати інформацію з точки зору її надійності та достовірності. При виконанні вебквестів другого рівня учні самостійно здійснюють пошук джерел інформації в Інтернеті та критичну оцінку. На цьому етапі відбувається навчання студентів виділенню критеріїв оцінки процесу та результату виконання завдання під керівництвом викладача.

Вебквести третього, автономного рівня на додаток до заявлених вище умінь сприяють формуванню таких умінь, як уміння визначати проблему та розробляти критерії оцінки виконання вебквесту. Під час виконання вебквестів автономного рівня учні повністю беруть на себе відповідальність за виконання всіх етапів завдання: постановка проблеми, розробка алгоритму виконання проекту, розробка критеріїв оцінювання, пошук і оцінка інтернет-ресурсів, виконання завдання, рефлексія.

Крім того, слід зазначити, що при переході до виконання вебквестів вищого рівня відбувається поступова зміна ролі викладача та учнів у бік збільшення активності студентів. Згідно з запропонованою класифікацією, вебквест на кожному наступному рівні стає більш складним за ступенем самостійності та активності учнів, а також за кількістю інформаційно-аналітичних умінь, що формуються.

Таким чином, резюмуючи вищесказане, наголосимо, що дана класифікація дозволяє по-новому організувати процес навчання з використанням такого засобу як вебквест і може стати теоретичною основою розробки методики формування інформаційно-аналітичної компетенції студентів. Вивчивши можливість використання технології веб-квестів, ми можемо зробити такі висновки. Технологія вебквесту носить універсальний характер і може бути використана з метою розвитку компетентності у сфері самостійної

пізнавальної діяльності, заснованої на засвоєнні способів набуття знань, умінь із різних джерел, дана технологія дозволяє, як поповнити знання учнів, так і систематизувати наявні. Технологія може стимулювати пізнавальну активність учнів, оскільки вона є новою, різноманітною формою роботи, дозволяє проявити себе як учню, а й вчителю, як творчої особистості, отже, необхідна у сучасному освітньому процесі.

Використана література:

1. Aydin S. Web-quests as language-learning tools. *Computer Assisted Language Learning*. 2016. Vol. 29. № 4. P. 765-778.
2. Ayling P. Learning through Playing in Higher Education : Promoting Play as a Skill for Social Work Students. *Social Work Education*. 2012. Vol. 31. № 6. P. 764-777.
3. Berezova L. V. Mudra S. V., Yakushko K. Y. The effect of webquests on the writing and reading performance of university students. *Information Technologies and Learning Tools*. URL : <https://journal.iitta.gov.ua/index.php/itlt/article/view/1979>
4. Dodge B. Some Thoughts About Web Quests URL : http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html
5. Harris A. Can you learn a foreign language online? *The Irish Times*. URL : <https://www.irishtimes.com/news/education/can-you-learn-a-foreign-language-online-1.3094856>
6. March T. What's on the Web? Sorting Strands of the World Wide Web for Educators URL : <http://www.ozline.com/learning/webtypes.html>
7. Puthikanon N. Examining Critical Thinking and Language Use through the Use of WebQuests in an EFL Reading Class URL : <http://www.grin.com/en/doc/234572/examining-critical-thinking-and-language-use-through-the-use-of-webquests>
8. Sumarno W. K. Developing Constructivist- Webquests Online Materials for TEFL Course. *Journal of English Language, Literature and Teaching*. 2017. Vol. 1. № 2. P. 123-135.

References:

1. Aydin S. (2016). Web-quests as language-learning tools. Philadelphia. *Computer Assisted Language Learning*. P. 765-778.
2. Ayling P. (2012). Learning through Playing in Higher Education: Promoting Play as a Skill for Social Work Students. London. *Social Work Education*. P. 764-777.
3. Berezova L. V. Mudra S. V., Yakushko K. Y. (2019). The effect of webquests on the writing and reading performance of university students. Kyiv. *Information Technologies and Learning Tools*. URL: <https://journal.iitta.gov.ua/index.php/itlt/article/view/1979>
4. Dodge B. (2017). Some Thoughts About Web Quests. URL: http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html
5. Harris A. (2019). Can you learn a foreign language online? Dublin. *The Irish Times*. URL : <https://www.irishtimes.com/news/education/can-you-learn-a-foreign-language-online-1.3094856>
6. March T. (2017). What's on the Web? Sorting Strands of the World Wide Web for Educators. San Diego. URL: <http://www.ozline.com/learning/webtypes.html>
7. Puthikanon N. (2009). Examining Critical Thinking and Language Use through the Use of WebQuests in an EFL Reading Class. Indiana. URL: <http://www.grin.com/en/doc/234572/examining-critical-thinking-and-language-use-through-the-use-of-webquests>
8. Sumarno W. K. (2017). Developing Constructivist-Webquests Online Materials for TEFL Course. *Journal of English Language, Literature and Teaching*. Magelang. P. 123-135.

Bulharu N., Diakun K. Motivation of cognitive activities of students by means of multi-level technologies web-quest

The article considers web quest as a means of forming students' information and analytical competence. A classification of multi-level web quests is presented, based on the degree of independence and activity of students and information and analytical skills when performing a web quest. The methodology for using multi-level web quests is substantiated in order to increase the effectiveness of their use in the process of forming students' information and analytical competence. As is known, the motivation of students' cognitive activity is one of the pedagogical conditions for the formation of foreign language communicative competence. An attempt is made to analyze how high the effectiveness of educational Internet resources, in particular, web quest technologies, is in its formation and development. The structure of the web quest provides for both individual and team work, when the interactive form of learning most closely corresponds to the personality-oriented approach. In this regard, the web quest technology contributes to the development of motivation for learning, which consists not only in students' interest in finding the information they need, but also in their readiness to independently complete the task. Thus, students develop their abilities for independent activity, which contributes to the transformation of the information received into a more thoughtful understanding. Thus, the integration of web quest technology into the educational process solves one of the key tasks of modern education – increasing the volume of extracurricular independent work of students, due to which the process of metacognition forms the process of self-regulation of the individual, in connection with which independent work acquires the character of control by the student himself. Its effectiveness in the process is determined by organizational and pedagogical support aimed at the maximum implementation of the tasks set by the teacher for each of the stages of the web quest.

Key words: foreign language teaching, web quest, internet technologies.