

**Стаття.** Яблоков С.В. Новітні світові технології навчання іноземним мовам – Web-quest. Теоретико-методичні проблеми виховання дітей та учнівської молоді: збірник наукових праць. Тематичний випуск «Вища освіта України у контексті інтеграції до європейського освітнього простору». Випуск 21. Книга 3. Том ІУ (78). – Київ: Гнозис, 2017. – 458–472.

УДК 378.016:811.111(045)

**Яблоков Сергій Володимирович,**

кандидат педагогічних наук,

доцент кафедри англійської філології,

Маріупольський державний університет,

м. Маріуполь, Україна

### **Новітні світові технології навчання іноземним мовам – Web-quest**

*У статті досліджується питання використання такої новітньої педагогічної технології у навчанні англійської мови, як веб-квест. Автор доводить значущість позитивного впливу новітніх педагогічних технологій на навчальний процес, на його ефективність. Обґрунтовано актуальність використання технології веб-квесту під час навчання англійської мови у загальноосвітніх навчальних закладах в умовах реформування системи освіти в Україні. Технологія веб-квесту спрямована на реалізацію особистісного потенціалу учнів; вона сприяє вдосконаленню іноземних комунікативних навичок та вмінь школярів.*

**Ключові слова:** англійська мова, веб-квест, інноваційні педагогічні технології, іноземна комунікативна компетенція, навчальний процес.

УДК 378.016:811.111(045)

**Яблоков Сергей Владимирович,**

кандидат педагогических наук,

доцент кафедры английской филологии,

Мариупольский государственный университет,  
г. Мариуполь, Украина

## **Новейшие мировые технологии обучения иностранным языкам - Web-quest**

*В статье исследуется проблема использования такой новейшей педагогической технологии в обучении английскому языку, как веб-квест. Автор обосновывает значимость положительного влияния новейших педагогических технологий на учебный процесс, на его эффективность. Обосновывается актуальность использования технологии веб-квест в процессе обучения английскому языку в общеобразовательных учебных заведениях в условиях реформирования системы образования в Украине. Технология веб-квест направлена на реализацию личностного потенциала учащихся; она способствует совершенствованию иноязычных коммуникативных навыков и умений школьников.*

**Ключевые слова:** *английский язык, веб-квест, инновационные педагогические технологии, иноязычная коммуникативная компетенция, учебный процесс.*

UDC 378.016:811.111(045)

**Yablokov Serhii Volodymyrovich,**  
Candidate of Pedagogical Sciences,  
Associate Professor of the Department of English Philology,  
Mariupol State University,  
Mariupol, Ukraine

**Modern world's technologies for teaching foreign languages – Web-quest**

*The article highlights the problem of the use of such a modern pedagogical technology in teaching English as a Web-quest. The author proves the significance of the positive influence of the latest pedagogical technologies on the educational process. The author grounds the relevance of the use of the Web-Quest technology in the process of teaching English in secondary schools regarding the process of reforming the education system in Ukraine. The Web-Quest technology is aimed at realizing the personal potential of schoolchildren; it contributes to the improvement of the foreign language communicative skills and abilities of schoolchildren. The Web-Quest technology is characterized by high communicative activities and active inclusion of pupils into the educational activity, by personal responsibility for their success in learning English. The article confirms the effectiveness of the use of this technology.*

**Keywords:** *educational process, the English language, foreign language communicative competence, innovative pedagogical technologies, Web-quest.*

Одними з найважливіших результатів освіти у відповідності з її цілями і завданнями є: вміння учня об'єктивно оцінювати себе в світі, що розвивається, його навички самоосвіти, його готовність до активної конструктивної взаємодії з людьми і прийняття відповідальних життєво важливих рішень. Сьогоднішня шкільна освіта має озброїти учня умінням вчитися і здобувати освіту впродовж усього життя, відносно легко освоювати нові професії у майбутньому, мати чітку життєву позицію, виробити системні компоненти саморегуляції. Тому, вивчення іноземних мов є пріоритетним напрямком реформування сучасного освітнього процесу з урахуванням загальноєвропейських стандартів та принципів.

Сучасне реформування національної системи освіти передбачає використання сучасних інноваційних методів та технологій у процесі викладання дисциплін. Провідні європейські країни успішно відходять від

традиційної системи викладання, надаючи перевагу технологічному підходу у педагогічній практиці. Застосування новітніх технологій у навчальному процесі сприяє найбільш ефективному засвоєнню навчального матеріалу завдяки підвищенню в учнів мотивації та інтересу до навчання. Відтак, використання Інтернет технологій в процесі освіти стає важливим чинником стимулювання процесу навчання, формування навичок самостійної навчальної діяльності, підвищення інформативності, інтенсивності та результативності освіти.

На сьогоднішній день, вивчення англійської мови у навчальних закладах неможливе без застосування інформаційно-комунікаційних технологій та мережі Інтернет. Саме тому, в багатьох наукових дослідженнях постійно наголошується про ефективність застосування цих засобів у освітній діяльності, адже пошукова діяльність в мережі Інтернет дозволяє учням відбирати, аналізувати та адаптувати до індивідуальних особливостей зміст необхідного учбового матеріалу.

Однією з новітніх інноваційних технологій при вивченні англійської мови є технологія Веб-квесту (Web-Quest), яка передбачає застосування інформаційного ресурсу Інтернет у процесі навчання з елементами гри. В умовах сьогодення, коли в Україні використовується європейський досвід реформування освіти та наявний процес комп'ютеризації навчальних закладів, технологія Веб-квесту повинна зайняти належне місце серед інших інноваційних педагогічних технологій.

Можливості використання Інтернет ресурсів у навчанні іноземної мови присвячені роботи таких вітчизняних і зарубіжних вчених, як Р. Вернер, В. Гезергуда, Р. Гуревич, Т. Гусак, Б. Додж, В. Жульківська, І. Клименко, К. Корсак, Л. Кудрявцева, Т. Марч, Є. Полат, П. Сисоєв, П.Таланчук, М. Танась, С. Терминасова, В. Шейко, Дж. Шейлз, та інші.

Проблеми застосування і впровадження технології Web-Quest в навчальний та виховний процес у рамках вивчення іноземних мов

досліджуються Р. Адлером, О. Багузіної, М. Лонгом, А. Миролубової, О. Полякової та іншими вченими.

Проте, незважаючи на значний інтерес науковців до питань професійної підготовки та неперервної освіти вчителів, проблема використання квест-технології на заняттях з англійської мови, як у теоретичному, так і практичному аспекті, є мало дослідженою, що зумовлено, передусім, новітнім характером самого явища квесту, а також невизначеністю науково-методичних засад підготовки педагогів до застосування освітніх інноваційних технологій.

Метою статті є аналіз сутності та змісту технології Web-Quest, як новітньої інноваційної технології, та визначення практики застосування цієї технології у процесі навчання англійської мови в сучасних умовах реформування середньої освіти України.

В умовах реформування освіти, навчально-виховний процес характеризується постійною боротьбою між традиційною системою освіти та інноваційною. Традиційна система передбачає, що викладач є основним джерелом знань та виконує функції організатора активної пізнавальної діяльності учня. Традиційна система також передбачає переважне застосування таких методів навчання як, наприклад, уроки, робота з підручником, виконання вправ, бесіди тощо. Інноваційна система відходить від переважної ролі викладача в освітньому процесі, надаючи перевагу комп'ютерним та Інтернет технологіям, застосування яких дає можливість самостійної освітньої діяльності учня.

Як показує практика, чималі труднощі, які пов'язані із застосуванням інноваційних педагогічних технологій, викликані насамперед невмінням педагогів зорієнтуватися у великій кількості пропонованих методів і технологій роботи з учнями і виявити ті з них, які виявляться найбільш ефективними в контексті тієї чи іншої освітньої ситуації.

Зазначимо, що на сьогоднішній день, в науково-педагогічній літературі спостерігається певна невизначеність щодо видового складу сучасних технологій. В даний час існують різноманітні авторські класифікації, але немає загально визнаної класифікації освітніх, педагогічних, або навчальних технологій. Певна термінологічна невизначеність щодо сутності розуміння понять «освітня технологія», «педагогічна технологія» або «технологія навчання» обумовлена наявністю різних критеріїв визначення та багатогранністю цих дефініцій.

Термін «освітні технології» — більш широкий, бо він передбачає ще й виховний аспект, пов'язаність з формуванням і розвитком особистісних якостей учнів.

На думку В.В. Гузеєва, описати покоління освітніх технологій можна єдиним набором параметрів: технологічні цільові установки – елементи змісту, що підлягають засвоєнню учнями; основна структурна одиниця – урок, модуль (цикл), блок уроків; характер планування результатів навчання – мова представлення діагностичних і операціональних цілей; призначення процедур зворотного зв'язку – характер використання інформації зворотного зв'язку, що отримується всередині блоку уроків; методи навчання; організаційні форми навчання; типові засоби навчання; способи (організаційні форми) підсумкового контролю результативності навчання; проектна ефективність – нижня межа вірогідності успішних результатів навчання [3].

Вчені виділяють такі основні найважливіші ознаки сучасних педагогічних технологій:

- педагогічна ідея, тобто певна методологічна, філософська позиція (технологія процесу передачі знань і технологія розвитку особистості);
- фіксована послідовність педагогічних дій, операцій, комунікацій вибудовується у відповідності до цільових установок, конкретного очікуваного результату;

- процес взаємодії вчителя і учнів з урахуванням їх індивідуальних характеристик і дидактичних принципів навчання;
- відтворення будь-яким учителем елементів педагогічної технології, що гарантує досягнення запланованих результатів (державного стандарту) всіма учнями;
- діагностичні процедури, які містять критерії, показники та інструментарій вимірювання результатів діяльності [13].

За В.П. Беспалько, поєднання різних ознак взаємодії вчителя з учнем можна визначити наступними видами технологій (дидактичних систем): класичне лекційне навчання; навчання за допомогою аудіовізуальних технічних засобів; система «консультант»; навчання за допомогою навчальної книги; система «малих груп»; групові і диференційовані способи навчання; комп'ютерне навчання; система «репетитор» – індивідуальне навчання; «програмне навчання» [1].

Поняття «технології навчання» близьке, але не тотожне поняттю педагогічної технології. Воно відбиває шлях засвоєння конкретного навчального матеріалу в межах педагогічної технології. Деякі дослідники називають її ще й дидактичною технологією [17].

В роботах Ф.Я. Савельєва, який розглядає традиційні та інноваційні технології навчання, дана така класифікація технологій навчання: за спрямованістю дії – технології навчання учнів, вчителів, викладачів, працівників галузі, державних діячів; по цілям навчання; по предметній спрямованості, для якої розробляється дана технологія – для гуманітарних, природничих, технічних та інших дисциплін; по застосовуваних технічних засобів – аудіовізуальні, відеотехнічні, комп'ютерні та інші; за організацією навчального процесу – індивідуальні, колективні, змішані; за методичною задачею – технологія одного предмета, технологія одного засобу, технологія одного методу [11].

В.Н. Максимова пропонує таку класифікацію технологій: 1) структурно логічні технології, що передбачають поетапну організацію

системи навчання, логічну послідовність постановки і розв'язання дидактичних завдань на основі адекватного вибору змісту, форм, методів та засобів навчання на кожному етапі з урахуванням поетапної діагностики результатів; 2) інтеграційні технології як дидактичні системи, які забезпечують інтеграцію різнопредметних знань і вмінь, різних видів діяльності на рівні інтегрованих курсів, навчальних тем, навчальних проблем, уроків, інших форм організації навчання; 3) ігрові технології, які включають дидактичні системи застосування різних навчальних ігор, що формують уміння розв'язувати завдання на основі компетентного вибору альтернативних варіантів; 4) тренінгові технології – системи діяльності учнів щодо відпрацювання певних алгоритмів рішення типових завдань, в тому числі за допомогою комп'ютера; 5) психологічні тренінги інтелектуального розвитку, спілкування, вирішення управлінських завдань; 6) інформаційні комп'ютерні технології, що реалізуються в дидактичних системах комп'ютерного навчання на основі діалогу «учень – машина» за допомогою різного виду навчальних програм (інформаційних, контролюючих, тренінгових та ін.); 7) діалогічні технології, які представляють собою форму організації і метод навчання, які засновані на діалоговому мисленні у взаємодіючих дидактичних системах «учень – учень», «учитель – автор», «учень – автор» [9].

Для того, щоб процес вивчення іноземної мови був цікавим, викладачу необхідно цілеспрямовано та цікаво проводити свої заняття, застосовуючи на заняттях сучасні технології інтерактивного навчання. Саме тому, викладачі дуже часто замислюються над тим, як зробити сучасне заняття інформативним, цікавим та пізнавальним. Зацікавити, вмотивувати учнів до вивчення предмету можна шляхом уникнення одноманітності, шаблонності в роботі, шляхом використання таких форм, методів навчання, які збуджують пізнавальний інтерес і стимулюють самостійне мислення.

У сучасному суспільстві джерелом знань може виступати не тільки вчитель, а й комп'ютер, телевізор, відео тощо. Такі способи освіти отримали назву інтерактивних інформаційно-комунікаційних технологій. Сучасне покоління повинно вміти осмислювати отриману інформацію, трактувати її, застосовувати в конкретних умовах; водночас думати, розуміти суть речей, вміти висловити думку. Саме цьому сприяють інтерактивні інформаційно-комунікаційні технології. «Запровадження інформаційно-комунікаційних технологій в освіті, окрім усього іншого, є обов'язковою передумовою формування інформаційного суспільства у широкому розумінні», – зазначив Василь Кремень [10].

Дослідження, проведені Національним тренінговим центром, показують, що інтерактивне навчання дозволяє різко збільшити процент засвоєння матеріалу, оскільки впливає не лише на свідомість учня, а й на його почуття, волю (дії, практику). Одним із кроків підвищення ефективності уроку є впровадження інтерактивних технологій навчання [22].

Інтерактивна діяльність ґрунтується на активній комунікації учасників освітнього процесу. «Сутність інтерактивного навчання, – стверджують Н. Побірченко та Г. Коберник, – полягає в тому, що навчальний процес відбувається за умови постійної, активної взаємодії всіх учнів; учитель і учень є рівноправними суб'єктами навчання» [12].

Інтерактивні технології у процесі навчання іноземних мов визначають діалог як провідну форму навчально-пізнавальної інтерактивної взаємодії з оперативним зворотним зв'язком. Значущість інтерактивності, на думку В. Він, І. Лем, Р. Таконіс, полягає в тому, що вона забезпечує навчальний діалог, гнучкість структури подання знань та автономію навчальної діяльності [25].

Комп'ютеризоване навчання на заняттях з іноземної мови реалізується на таких принципах, як:

- індивідуалізація (можливість персонально працювати з кожним учнем, враховуючи його здібності, рівень знань, умінь та навичок);
- диференціація (можна обирати та пропонувати учням необхідні варіанти навчальних завдань, певної складності й кількості та у такій послідовності, що відповідає їхнім пізнавальним можливостям, рівню знань та умінь);
- інтенсифікація (наявні різні засоби презентації навчального матеріалу, його структурування з широким залученням інтерактивних видів і форм робіт) [19].

Можливість застосування комп'ютера на заняттях з іноземної мови обумовлена специфікою навчальної дисципліни. Робота з комп'ютером сприяє підвищенню мотивації та інтересу до навчання. Крім того, комп'ютер дозволяє повністю усунути одну з найважливіших причин негативного ставлення до навчання – неуспіх, обумовлений нерозумінням матеріалу або проблема в знаннях. Саме цей аспект і передбачено авторами багатьох комп'ютерних навчальних програм. Працюючи на комп'ютері, учень дістає можливість довести рішення задачі до кінця, спираючись на необхідну допомогу [5].

Сучасні навчальні Інтернет ресурси повинні бути спрямовані на комплексне формування та розвиток: 1) аспектів іншомовної комунікативної компетенції, включаючи її компоненти: лінгвістичний, соціолінгвістичний, соціокультурний, дискурсивний, навчально-пізнавальний; 2) комунікативно-когнітивних умінь здійснення пошуку та відбору, аналізу і синтезу отриманої інформації; 3) комунікативних умінь представлення та обговорення результатів роботи з ресурсами мережі Інтернет; 4) умінь використовувати ресурси Інтернету для самоосвіти з метою знайомства з культурно-історичною спадщиною різних країн і народів, а також виступати в якості представника рідної культури, країни, міста; 5) умінь використовувати ресурси мережі для задоволення своїх інформаційних та освітніх інтересів і потреб [16].

В англomовній літературі виділяються декілька видів навчальних Інтернет ресурсів, серед яких веб-квест (Інтернет-проект) є найскладнішим. Він включає в себе компоненти інших видів навчальних Інтернет ресурсів і передбачає проведення проекту за участю учнів [15].

Під квестом розуміють: особливу комп'ютерну гру; сюжет літературного твору, у якому головному герою необхідно дійти до мети, виконуючи різні завдання або долаючи різні перешкоди [18]; сайт, з яким можуть працювати учні з метою виконання навчального завдання; елемент проблемного навчання; сучасну освітню технологію, з використанням інформаційно-комунікаційних технологій та мережі Інтернет.

У 1995 р. в Сан-Дієго викладачами Б. Доджом та Т. Марчем була розроблена концепція освітніх веб-квестів, тобто квестів з використанням інформаційно-комунікаційних технологій та мережі Інтернет. Веб-квест визначається ними як «орієнтовна діяльність, де практично вся інформація береться з мережі Інтернет». В концепції Б. Доджа та Т. Марча визначено, що квести призначені для розвитку в учнів та вчителів вміння аналізувати, синтезувати та оцінювати інформацію [23].

Квест як педагогічна технологія – це продумана у всіх деталях модель спільної педагогічної діяльності з проектування, організації і проведення навчального процесу з чітко визначеними цілями, діагностикою поточних та кінцевих результатів, яка має певні етапи з виокремленими процедурними характеристиками [6].

Характерними особливостями веб-квесту, що відрізняють його від інших технологій, зокрема від методу проектів, є такі: 1) заздалегідь визначаються ресурси, в яких є інформація, що необхідна для розв'язання проблеми; 2) веб-квест однозначно визначає порядок дій, який має виконати учень для одержання необхідного результату; 3) обов'язковою складовою цієї технології є перелік тих знань, умінь і навичок, які зможуть набути учні, виконавши даний веб-квест; 4) однозначно визначені критерії оцінки виконаних завдань [4].

При розробці веб-квесту автори технології Б. Додж і Т. Марч структурували ресурс і включили в нього такі обов'язкові розділи: 1) вступ (Introduction), в якому повинно міститися формулювання теми або назва проекту, а також опис його значущості і цінності при вивченні відповідної теми, розділу; 2) завдання (Task), в якому уточняється мета проекту, умови виконання, проблема та шляхи її оптимального вирішення, кінцевий результат і форма звітності; 3) процес (Process), який являє собою покроковий опис процесу роботи, розподіл обов'язків кожного учасника або кожної міні-групи з відповідним переліком посилань; 4) ресурси (Resources) – розділ, де представлений список посилань, обраних заздалегідь викладачем, для виконання проекту; 5) обговорення / оцінка результату (Reaching consensus / Evaluation) включає параметри і критерії оцінювання при виконанні завдання. Критерії оцінки залежать від типу навчальних завдань, які вирішуються в веб-квесті; 6) висновок (Conclusion) спрямований на підведення підсумків, презентацію кінцевого продукту і захист проекту.

До сьогодні в педагогічній літературі спостерігаються спори та дискусії стосовно узагальнення поняття та класифікації веб-квестів. Так, О. Шульгіна надає порівняльну таблицю проектів та квестів [21]. К. Чистякова окреслює видову типологію веб-квестів [20]. С. Напалков виокремлює види квестів за цільовою спрямованістю [14]. О. Волкова пропонує п'яти-рівневу класифікацію завдань квестів [2].

Автори освітніх веб-квестів Б. Додж та Т. Марч розробили класифікацію квестів за типом завдань відповідно до таксономії Б. Блума: 1) переказ – демонстрація розуміння теми на основі подання матеріалів з різних джерел в новому форматі: створення презентації, плаката; 2) планування та проектування – розробка плану або проекту на основі заданих умов; 3) самопізнання – будь-які аспекти дослідження особистості; 4) компіляція – трансформація формату інформації, отриманої з різних джерел (створення книги кулінарних рецептів, віртуальної

виставки, капсули часу, капсули культури); 5) творче завдання – творча робота в певному жанрі (створення п'єси, вірша, пісні, відеоролика); 6) аналітична задача – пошук і систематизація інформації; 7) детектив, головоломка, таємнича історія – висновки на основі суперечливих фактів; 8) досягнення консенсусу – вироблення рішення гострої проблеми; 9) оцінка – обґрунтування певної точки зору; 10) журналістське розслідування – об'єктивний виклад інформації (поділ думок і фактів); 11) переконання – схилення на свій бік опонентів або нейтрально налаштованих осіб; 12) наукові дослідження – вивчення різних явищ, відкриттів, фактів на основі унікальних он-лайн джерел [24; 23].

На уроках англійської мови найчастіше використовуються такі види веб-квестів:

1. *Compilation tasks* – завдання зі збирання даних (мета учнів полягає в тому, щоб продивитися певні Інтернет-ресурси і вибрати необхідну інформацію для будь-якої компіляції).

2. *Judgment tasks* – завдання на думку, власний погляд (мета веб-квеста полягає у збиранні даних щодо подій з метою подальшої презентації думки про це).

3. *Retelling tasks* – завдання на переказ (завдання спрямоване на пошук інформації з метою її подальшого переказу).

4. *Persuasion tasks* – завдання на переконливість (учні одержують уявну ситуацію, після вивчення якої, вони мають скласти переконливу розповідь для своєї аудиторії).

5. *Mystery tasks* – детективне завдання (учні зіштовхуються з певною проблемою, таємничою історією або загадкою, що мають розв'язати. За підсумками такої роботи учні мають написати переконливе есе, виступ із захистом своєї точки зору).

6. *Creative tasks* – творчі завдання (їх мета полягає в створенні кінцевого предмету специфічного формату).

7. Journalistic tasks – журналістське розслідування (виконуючи подібного роду веб-квест, учні можуть відчутти себе журналістом, збирати інформацію, підсумувати її, представляти у вигляді репортажу).

8. Design tasks – дизайн завдання (спрямовані на створення певного, вже затвердженого продукту).

9. Analytical tasks – аналітичне завдання (учням необхідно здійснити аналіз будь-якого явища з метою встановлення причинно-наслідкових відношень).

10. Self-knowledge tasks – завдання на самопізнання (найменш популярний вид веб-квесту в зв'язку з тим, що він спрямований на саморозвиток через логіку, здогадку, внутрішні людські ресурси).

11. Consensus tasks – завдання на згоду (є певні теми, які суперечливі за своєю суттю. Обговорення подібних тем сприяє висвітленню всіх точок зору, «за» і «проти». Лише тільки після ґрунтовного обговорення може бути досягнення консенсусу).

12. Scientist tasks – наукові завдання (подібні завдання можуть ґрунтуватися на уявних та реальних фактах [4]).

Застосування веб-квесту на уроках англійської мови є дуже важливим, адже спрямоване на розвиток критичного мислення учнів, підвищення мотивації до набуття знань, завдяки використанню всесвітньої мережі для навчання; процес навчання стає цікавим та ефективним, так як учні мають можливість аналізувати поставлену проблему з різних точок зору, обирати необхідне, робити висновки та засвоювати інформацію. При цьому технологія виступає засобом формування і розвитку когнітивних умінь школярів і умінь рефлексувати над отриманою інформацією.

Веб-квест також наділений багатим дидактичним потенціалом, завдяки тому, що на заключному етапі роботи з його використанням вся інформація, отримана самостійним способом, актуалізується в продуктивних видах іншомовної мовленнєвої діяльності. Так, у форматі загальної полеміки проходить обговорення отриманих результатів,

аргументуються точки зору і формулюється критичне мислення. Такий процес стимулює кожного учасника команди вчитися шукати компроміс, домовлятися з партнерами по спілкування і аргументовано захищати свою загальну позицію [7].

Враховуючи комплексну структуру технології веб-квест і складнощі в організації проведення занять з її використанням, виникає необхідність у розробці алгоритму роботи з веб-квесту, тобто певних методичних вимог, яких необхідно дотримуватися: 1) необхідний чіткий вступ, який визначає рівень активності і надає деяку базову інформацію. У вступі можуть бути описані головні ролі учасників або сценарій веб-квесту. Сюди також можна включити короткий попередній план роботи або огляд веб-квесту; 2) наявне центральне завдання, яке зрозуміло, цікаво і здійснимо. Необхідно дуже чітко визначити, що буде підсумковим результатом самостійної роботи учня. Це може бути серія запитань, на які потрібно знайти відповіді, рішення проблеми, яке потрібно уявити, позиція, яка повинна бути сформульована і захищена і т. п.; 3) наявний опис всього процесу роботи, яку необхідно провести учню для самостійного виконання завдання. Цей розділ повинен включати в себе опис усіх етапів, які необхідно виконати учневі для виконання самостійної роботи; 4) присутній перелік інформаційних ресурсів, необхідних для виконання завдання. Всі види ресурсів повинні бути представлені учням у вигляді роздаткового матеріалу для виконання веб-квесту або розміщені на спеціальному сайті веб-квесту. В процесі виконання учням не обов'язково використовувати всі джерела інформації; 5) наявна можливість оцінити запропонований веб-квест. В даному розділі наводиться чітке формулювання критеріїв виконання / невиконання завдання, зазвичай у формі рейтингової таблиці; 6) необхідний висновок. У декількох реченнях підсумовується досвід, який буде отриманий учнями при виконанні самостійної роботи над веб-квестом.

Виділяють такі етапи, яких слід дотримуватися при практичній розробці веб-квесту:

1. Підготовчий (для вчителя). Відбір і структурування проблемних ситуацій у відповідності з тематичним компонентом. Завдання рівня навченості і визначення завдання кожного рольового компонента. Підбір автентичних ресурсів мережі Інтернет у відповідності до певних завдань веб-квесту. Визначення тимчасового регламенту на кожному етапі роботи з інформацією. Визначення термінів, форм та оформлення результату. Визначення критеріїв оцінювання відповідно з рівнем сформованості умінь.

2. Основний (для всіх учасників веб-квесту). Складається із ознайомчого, дослідницького та презентативного частин [8].

Технологія розробки веб-квестів – процес тривалий і непростий. Квест – це пригодницька гра, в якій необхідно вирішувати задачі для просування по сюжету. Суть в тому, що є якась мета, дійти до якої можна послідовно розгадуючи загадки. Розробка веб-квесту передбачає здійснення викладачем англійської мови певної сукупності взаємопов'язаних дій та кроків, дотримуючись алгоритму.

Незважаючи на той факт, що веб-квест – це пригодницька гра, практика показує, що використання технології веб-квест дозволяє формувати наступні вміння та навички школярів: використання сучасних інформаційних технологій для вирішення навчальних завдань; здатність до самонавчання та самоорганізації; можливість роботи в команді; розвиток умінь знаходити кілька способів вирішення проблемної ситуації, визначати найбільш раціональний варіант, обґрунтовувати свій вибір та формування навичок публічних виступів.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии / В.П. Беспалько. – М.: Педагогика, 1989. – 192 с.
2. Вітвицька С.С. Практикум з педагогіки вищої школи : навч. посіб. за модульно-рейтинговою системою навчання для студентів магістратури / С.С. Вітвицька. – К. : Центр навч. л-ри, 2005. – 396 с.
3. Гузеев В.В. Познавательная самостоятельность учащихся //Химия в шк. – 2004.- №3. – С.16–22.
4. Гуревич Р.С., Кадемія О.В. Веб-квест у навчанні: путівник: навчально-методичний посібник / Р.С. Гуревич, М.Ю. Кадемія, О.В. Шестопалюк. – Вінниця: РВВ ВДПУ імені Михайла Коцюбинського, 2012. – 128.
5. Донецкая О.И. Интернет-технологии в обучении иностранным языкам: учебно-методическое пособие [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://old.kpfu.ru/f21/k2/posob/index1.htm>
6. Дюжакова М.В. Современные реформы высшего педагогического образования США / М. В. Дюжакова // Известия ВГПУ. – 2008. – № 1. – С.165–171.
7. Евстигнеева И.А. Формирование дискурсивных умений студентов посредством современных интернет-технологий // Вестник Тамбовского университета. Серия Гуманитарные науки. Тамбов, 2013. – Вып. 2 (118). – С. 33–36.
8. Кононец Н. Технологія веб-квест у контексті ресурсно-орієнтованого навчання студентів / Кононец Н. // Витоки педагогічної майстерності. – 2012. – Вип.10. –138 с.
9. Кошечко Н.В. Методика викладання у вищій школі: Навч. посібник. – Ніжин: НДУ ім. М. Гоголя, 2013. – 115 с.
10. Кремень В. Інформаційно-комунікаційні технології в освіті і формування інформаційного суспільства. // Інформатика та інформаційні технології в навчальних закладах, 2006. – № 6. – С. 4.
11. Левина М.М. Технологии профессионального педагогического образования. – М.: Издат. центр «Академия», 2001. – 272 с.

12. Левицька Л.В. «Впровадження інтерактивних технологій на уроках української мови та літератури». Методичний посібник / – Вінниця: 2015. – 112 с.
13. Матеріали виїзного спільного засідання Комітету Верховної Ради України з питань науки і освіти та Консультативної ради з питань інформатизації при Верховній Раді України «Про хід виконання Державної програми «Інформаційні та комунікаційні технології в освіті і науці» на 2006 – 2010 роки». – К. : СофтПресс, 2007. – 208 с.
14. Напалков С.В. О видовом многообразии веб-квестов в образовательном процессе [Электронный ресурс] / С. В. Напалков // Электронный ежемесячный научно-практический журнал. – Режим доступа: <http://vestnik-rzi.ru/2014/12/2740>
15. Олійник О.В. Інноваційний підхід до застосування сучасних інформаційних технологій на заняттях з англійської мови в коледжах та технікумах / О.В. Олійник // Наукові праці [Чорноморського державного університету імені Петра Могили комплексу «Києво-Могилянська академія»]. Сер.: Педагогіка. – 2012. – Т. 209, Вип. 197. – С. 22–25.
16. Освітнє середовище для підготовки майбутніх педагогів засобами ІКТ: [монографія] / Р.С. Гуревич, Г.Б. Гордійчук, Л.Л. Коношевський, О.Л. Коношевський, О.В. Шестопад; за ред. проф. Р. С. Гуревича. – Вінниця: ФОП Рогальська І. О., 2011. – 348 с.
17. Педагогічні технології у неперервній професійній освіті. / За ред. Сисоевої С.О. – К., 2001. – С. 42–43.
18. Тихомирова О.В. Міфічний квест у літературній спадщині Дж. Р.Р. Толкіна : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. філол. наук : 10.01.04 : література зарубіжних країн / О. В. Тихомирова. – К., 2003. – 20 с.
19. Ткачук-Грушицька Л. В. Інноваційні технології при викладанні іноземної мови / Л.В. Ткачук-Грушицька // Актуальні проблеми іншомовної комунікації: лінгвістичні, методичні та соціально-психологічні

аспекти: зб. матеріалів всеукраїнської науково-методичної Інтернет-конференції. – Луцьк: РВВ Луцького НТУ, 2014. – С. 47–50.

20. Чернікова Л.А. Розвиток інформаційно-технологічної компетентності вчителів у системі післядипломної педагогічної освіти : дисер. на здобуття наук. ступеня канд. пед. наук : 13.00.04 : теорія та методика професійної освіти / Л. А. Чернікова. – Запоріжжя, 2012. – 303 с.

21. Шульгина Е.М. Методика формирования иноязычной коммуникативной компетенции студентов посредством технологии веб-квестов: дис. канд. пед. наук : спец. 13.00.02 : теория и методика обучения и воспитания / Е. М. Шульгина. – Томск, 2014. – 243 с.

22. Щербина Л.А. Використання інтерактивних технологій на уроках іноземної мови //Українська мова і література в школі. – 2005. - № 1. – С. 27–30.

23. Dodge B. Some Thoughts About WebQuests [Electronic resource] / B. Dodge // WebQuest.org: – Access mode: [http://webquest.sdsu.edu/about\\_webquests.html](http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html)

24. March T. Are We There Yet? A Parable on the Educational Effectiveness of Technology // Multimedia Schools Magazine. 2000. Vol. 7. № 3.

25. Veen W., Lam I., Taconis R. A virtual workshop as a tool for collaboration: towards a model of telematic learning environments // Computer & Education: An International Journal. –1998. –Vol. 30. – No. ½ – P. 31–39.

## References

1. Bepalko V.P. (1989). *Components of pedagogical technology*. Moscow : Pedagogika).
2. Vitvytska S.S. (2005). *Practical training for high school pedagogy*. Kyiv : Tsentr navchalnoi literatury).
3. Guzeev V.V. (2004). Cognitive self-study of pupils. *Chemistry at school*, 3).

4. Gurevich R.S., Kademiya O.V. (2012). *Web-quest in learning*. Vinnytsa : Vinnytsa State Pedagogical University named after Mychailo Kotsyubynskiy).
5. Donetskaya O.I. Internet technologies in foreign languages teaching. Retrieved from: <http://old.kpfu.ru/f21/k2/posob/index1.htm>).
6. Dyuzhakova M.V. (2008). Modern reforms of higher pedagogical education in the USA. *Volgograd State Pedagogical University Bulletin*, 1, 165–171).
7. Evstigneeva I.A. (2013). Formation of discursive skills of students through modern Internet technologies. *Tambov University Bulletin, Series: Humanities*, 2 (118), 33–36).
8. Kononets N. (2012). Web-quest technology in the context of resource-oriented students learning. *Origins of pedagogical skills*, 10).
9. Кошечко Н.В. (2013). *Методика викладання у вищій школі*. Ніжин : НДУ ім. М. Гоголя. (Koshechko N.V. (2013). *Methods of teaching at high schools*. Nizhyn : Nizhyn State University named after M. Gogol).
10. Kremen V. (2006). Information and communication technologies in education and formation of the information society. *Informatics and information technologies in educational institutions*, 6).
11. Levina M.M. (2001). *Technologies of teachers' professional education*. Moscow : Izdat. tsentr "Akademiya").
12. Levytska L.V. (2015). *Implementation of interactive technologies at Ukrainian language and literature lessons*. Vinnytsa).
13. *Materials of the outgoing joint meeting of the Committee on Science and Education of the Verkhovna Rada of Ukraine and the Advisory Board on Informatization of the Verkhovna Rada of Ukraine "On the Progress of Implementation of the State Program "Information and Communication Technologies in Education and Science" for 2006-2010"*. (2007). Kyiv: SoftPress.
14. Napalkov S.V. On the variety of web-quests in the educational process. Retrieved from: <http://vestnik-rzi.ru/2014/12/2740>).

15. Olijnyk O.V. (2012). Innovative approach to the use of modern information technologies at English classes in colleges and technical schools. *Scientific works of Chornomorskyj State University named after Peter Mohyla of the complex "Kyivo-Mohylyan Academy". Series: Pedagogy, Vol. 209, 197, 22–25).*
16. *Educational environment for future teachers training through ICT.* (2011). Monograph. Chief editor Gurevich R.S. Vinnytsa: FOP Rogalska I.O.).
17. *Pedagogical technologies in continuous vocational education.* (2001). Chief editor Sysoeva S.O. Kyiv).
18. Tychomorova O.V. (2003). *Mythical quest in the literary heritage of J. R.R. Tolkien* (PhD thesis abstract). Kyiv.
19. Tkachuk-Grushytska L.V. (2014). *Innovative technologies in teaching foreign languages: materials of the Ukrainian scientific and methodical Internet conference "Actual problems of foreign communication: linguistic, methodological and socio-psychological aspects"*, 47–50.Lutsk).
20. Chernikova L.A. (2012). *Development of information and technological competence of teachers in the system of postgraduate pedagogical education* (PhD thesis). Zaporiggya.
21. Shulgina E.M. (2014). *Methods for the formation of students' foreign-language communicative competence through the technology of web-quests* (PhD thesis). Tomsk.
22. Sherbina L.A. (2005). Use of interactive technologies at foreign language lessons. *The Ukrainian language and literature at schools, 1).*
23. Dodge B. Some Thoughts About WebQuests. Retrieved from: [http://webquest.sdsu.edu/about\\_webquests.html](http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html)
24. March T. (2000). Are We There Yet? A Parable on the Educational Effectiveness of Technology. *Multimedia Schools Magazine, Vol. 7, 3.*
25. Veen W., Lam I., Taconis R. (1998). A virtual workshop as a tool for collaboration: towards a model of telematic learning environments. *Computer & Education: An International Journal, Vol. 30, ½.*

