УДК 378:811.111+004

Квасова Ольга Геннадіївна
кандидат педагогічних наук, доцент
доцент кафедри методики викладання української та іноземних мов і літератур
Київський національний університет імені Тараса Шевченка, м. Київ, Україна
ORCID ID 0000-0002-1479-0811
olga.kvasova.1610@gmail.com

Лямзіна Наталія Костянтинівна
кандидат педагогічних наук, доцент кафедри іноземних мов
Львівська національна музична академія імені М. Лисенка, м. Львів, Україна
ORCID ID 0000-0003-1203-5465
lyamzinanat@gmail.com

ЗАСТОСУВАННЯ ТЕХНОЛОГІЇ ВЕБКВЕСТ У НАВЧАННІ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ МАЙБУТНІХ ЕКОНОМІСТІВ

Анотація: Стаття присвячена розгляду застосування технології Вебквест у навчанні англійської мови, зокрема змін, що відбулись останніми роками в його концепції, цілях/завданнях та особливостях використання, що й обумовило запровадження терміну Вебквест 2.0. Автори наводять міркування щодо визначення Вебквесту як розумового процесу, який починається із заохочення студента/команди до виконання вагомого та цікавого завдання, набуває імпульсу через командний мозковий штурм, який стимулює учасників проєкту до пошуку шляхів вирішення проблеми та призводить до більш поширеного вибору кожним учасником особистих навчальних траєкторій. Утім Вебквест має вирішити ряд завдань, щоб сприяти вихованню людини, яка б могла стати успішним професіоналом у XXI сторіччі. Веб-квест 2.0 ще має набути вищої якості співпраці, енергійніше стимулювати та розвивати критичне мислення, іншомовну компетентність студентів, формувати здатність креативного вирішення проблеми та генерувати інноваційні ідеї, передбачати розвиток інформаційно-комунікаційних умінь протягом усього терміну виконання Вебквесту, інтегрувати новітні досягнення інформатизації суспільства тощо. У публікації описано Вебквест, створений авторами для навчання англійського монологу майбутніх економістів, наводиться його професійно орієнтоване завдання, яке стимулює групову взаємодію, та ресурсна опора «мовна майстерня», яка дозволяє ефективно виконувати Вебквест, опановуючи водночас англійську мову професійного спрямування. Попри це авторами визначається протиріччя Вебквесту між автономією виконавців, розвиток якої є одним із провідних завдань методу, та його керованістю розробником за рахунок використання структури. Як перспектива осучаснення цього методу навчання розглядається відхід від його усталеної структури, що сприятиме більш гнучкій та збалансованій взаємодії студентів і викладачів.

Ключові слова: Вебквест; освітні технології; проєктна діяльність; англійська мова професійного спрямування.

1. ВСТУП

Постановка проблеми. Ідея навчальної технології Вебквест (ВК) виникла в контексті теорії конструктивістського підходу до навчання, створеного американським філософом і педагогом Дж. Д'юі (J. Dewey). На думку вченого, знання не повинні бути отриманими як належне, а здобуватися в ході власної дослідницької діяльності та творчо застосовуватись для створення власного інтелектуального продукту. Відповідно до цієї мети професором Б. Доджом (B. Dodge) у 1995 році було розроблено та застосовано нову технологію − ВК, визначену як діяльність із пошуку необхідної інформації в Інтернет-джерелах та її цілеспрямованого застосування [1].

© О. Г. Квасова, Н. К. Лямзіна, 2019.

ВК відомий також під назвою вебпроєкт, оскільки має спільну конструктивістську основу із проєктною діяльністю; він, як і будь-який інший проєкт, заохочує учнів/студентів до спільної пошукової роботи шляхом виконання прагматичних завдань, що стимулює одночасно активізацію розумової діяльності, розвиток критичного мислення, здатність до аналізу й синтезу, творчу ініціативу.

За двадцять років існування ВК поширювався під час ході вивчення різних навчальних дисциплін, на різних етапах навчання та в різних типах навчальних закладів. Наближаючись до другої декади XXI-го сторіччя, учені дедалі більше наголошують на перегляді підходів до його застосування в нових умовах інформатизованого суспільства.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Професор Б. Додж спільно зі своїм учнем та послідовником Т. Марчом розробили детальну структуру, або матрицю, ВК, яка слугує для створення, організації і проведення вчителями власних ВК. Ключовими елементами структури ВК є: *Вступ,* де окреслено проблему, яку необхідно вирішити учасникам проєкту, сценарій ВК та ролі його учасників; *Центральне завдання*, яке визначає кінцевий продукт проєкту, мотивує до спільної пізнавально-пошукової діяльності; *Список ролей*, який програмує функції учасників команди; *Ресурси,* необхідні для виконання завдання, які розміщені в Інтернеті; *Процес (Етапи роботи)* із представленими покроковими завданнями для їх самостійного виконання учасниками в різному режимі (індивідуально, у мікрогрупах, усією командою); *Керівництво до дій,* що містить поради стосовно організації і презентації інформації, зібраної й опрацьованої під час ВК; *Висновок,* який передбачає підведення підсумків проєктної діяльності; *Оцінювання кінцевого продукту ВК* із описаними критеріями оцінки кінцевого продукту і роботи кожного з учасників [2].

У 2007 році Т. Марч (T. March) осучаснив визначення ВК, згідно з яким Вебквест – це навчальне завдання з чіткою структурою і системою градуйованих опор, яке ґрунтується на використанні посилань до вагомих електронних ресурсів; ВК відображає завдання, що дійсно ставляться в реальному житті: за рахунок цього забезпечується мотивація виконання *Центрального завдання* ВК, стимулюється розвиток компетентностей студентів через їхню участь у груповій взаємодії, мета якої зводиться до перетворення знайденої вихідної інформації на знання іншої якості – досвідченіше й усвідомлене. Найкращими, на думку Т. Марча, вважають ВК, які сприяють усвідомленню студентами міжпредметних та міжтематичних зв'язків, допомагають їм зробити вагомий внесок у своє навчання і рефлексувати свої когнітивні процеси [3]. У цій дефініції чітко визначені «три кити», на яких базується ВК: 1) завдання як рушійна сила конструювання нового знання, 2) опори як підтримка на шляху до інтеріоризації цього знання та 3) ресурси як джерело здобуття нових знань.

У 2009 році Т. Марч запропонував структуру ВК, позначивши його «ВК 2.0» і водночас пов'язав його із завданнями та засобами їх виконання, притаманними новому тисячоліттю (блоги, вікі тощо). Цього разу він визначив структуру ВК не у вигляді обов'язкового плану роботи, а через розумові процеси, що зумовлюють виконання завдання ВК. До фаз розумової діяльності, яку послідовно виконують члени команд, Т. Марч зараховує: 1) *заохочення* або ставлення до завдання як до актуального та вагомого (Engagement), 2) *мозковий штурм* (Brainstorming), 4) особисті *навчальні траєкторії* (Learning Paths) [4].

Відтак Т. Марч вважає, що сучасних студентів здатні заохочувати лише ті центральні завдання ВК, які характеризуються суперечливістю, інтелектуальною складністю та викликають певний когнітивний дисонанс. Саме в такий спосіб у них стимулюється бажання розібратись у всіх відтінках та аспектах запропонованого запитання/проблеми. За допомогою *мозкового штурму* учасники проєкту намагаються

спільно зануритися в сутність проблеми, використовуючи при цьому попередньо набуті знання, уміння помічати схожість та відмінність між подібними явищами навіть тоді, коли різницю виявити зовсім нелегко. На думку Т. Марча, мозковий штурм є найважливішою із розумових дій, оскільки постійно стимулює до пошуку шляхів вирішення проблеми, оцінювання перспектив та результатів кожного кроку пошукової діяльності.

У нашу епоху динамічних змін, відображенням якої є ВК 2.0, збір інформації здійснюють за допомогою сучасних засобів. Як приклад Т. Марч наводить добре нам відомий *YouTube* та інші новітні засоби, а саме *Pageflakes*, *Clipmarks*, *Diigo*, які допомагають індивідуалізувати пошук інформації учнями/студентами відповідно до їхнього стилю навчання та можливостей. Кількість та якість *навчальних траєкторій*, на думку Т. Марча, також значно збільшилась в епоху ВК 2.0; по-перше, завдяки можливостям індивідуалізованого вибору вебінструментів, по-друге, через збільшення знань, отриманих самостійно завдяки власним інтелектуальним пошуковим діям. Т. Марч зазначає, що в час, коли користувачі Інтернету (учні, студенти) мають майже миттєвий доступ до інформації і повинні лише вибирати найважливішу та ефективний спосіб її отримання, завдання педагога полягає в тому, аби максимально заохотити їх практикуватися в цьому.

З огляду на це, сьогодення, як ніколи, вимагає від учнів самостійного вибору своєї навчальної траєкторії. Виховувати вміння робити свій вибір Т. Марч пропонує за допомогою використання підходу *CEQ-ALL* (Seek all «Шукай все»). Його акронім означає *Choice* (вибір), *Effort* (зусилля/робота), *Quality* (якість), *Attitude* (ставлення), *Labor of Love* (робота із задоволенням). Такий підхід забезпечує взаємодію індивідуального та публічного навчального простору через застосування таких засобів, як *WordPress blog* та *Ning network*. Завдяки тому, що студенти залюбки роблять пости, коментарі, вебзакладки (*bookmark*), беруть участь в онлайнових дискусіях та вікі, навчальна траєкторія кожного з них, якість та ставлення до роботи, процес та результати створення нових знань (*emerging expertise)*, візуалізовані та відкриті для сприйняття, в першу чергу, викладачем.

Особливого значення набуває ВК 2.0 завдяки його відповідності вимогам часу – для виховання розумного та ініціативного працівника, здатного до виконання творчих завдань, генерування та запровадження інноваційних ідей, адекватного оцінювання власних досягнень, який віддано та якісно ставиться до своєї роботи.

Невирішені аспекти проблеми. Відповідно до результатів опитування 2000 провідних американських компаній, проведеного у 2012 році, до п’ятірки найважливіших умінь працівників, важливих для роботодавців, належать професіоналізм, уміння працювати в команді, уміння ефективно комунікувати в усній формі, етична та моральна відповідальність. На жаль, у більшості випадків кандидати на посаду такими вміннями не володіють.

Серед умінь, які на думку роботодавців, користуватимуться найбільшим попитом протягом найближчих 5 років, зазначено: якісне володіння іноземною мовою (ІМ), критичне мислення, креативність та здатність приймати правильні рішення на основі запропонованого вибору.

Шляхом анкетування вчені визначили дві категорії умінь, необхідних для громадян XXI-го тисячоліття. Категорія «спосіб мислення» містить дві підкатегорії, до першої з яких належать: креативність, критичне мислення, уміння вирішувати проблеми, приймати рішення та навчатись. Друга підкатегорія об'єднала вміння організовувати роботу, співпрацювати та здійснювати комунікацію. Категорія «володіння засобами роботи» містить також дві підкатегорії. Перша з них передбачає володіння інформаційно-комунікаційними технологіями та інформаційну грамотність,

до другої віднесено здатність жити у світовому співтоваристві (*World Citizenship*), життєву, професійну, особистісну та соціальну відповідальність.

Як вже було зазначено, більшість із згаданих умінь не розвинена в сьогоднішніх випускників університетів. Проте, як зауважує Левін-Голдберг (*Levin-Goldberg*), у разі професійно правильного створення ВК 2.0 може слугувати ефективним засобом формування вмінь студентів, які є найнеобхіднішими для життя і праці у XXI-му столітті (74). Авторка визначає завдання, які потрібно вирішити творцям ВК: надати виконанню ВК 2.0 характеру співпраці; стимулювати та розвивати критичне мислення задля формування здатності до креативного вирішення проблем та генерування інноваційних ідей; спонукати усну та писемну комунікацію; передбачати розвиток інформаційно-комунікаційних умінь протягом усього терміну виконання ВК; здійснювати поточне та підсумкове оцінювання результатів виконання ВК; стимулювати здатність адаптуватись до різноманітних умов майбутньої професійної діяльності; створювати реально життєві, актуальні та прикладні завдання; передбачати виховання особистісної та загальної відповідальності за виконання завдання ВК [5].

Метою даної статті є аналіз наукового доробку у сфері використання технології ВК для навчання англійської мови професійного спрямування, презентація власного ВК, розробленого для навчання майбутніх економістів монологу-презентації у слайдовому супроводі, та визначення найперспективніших аспектів застосування цієї освітньої технології в закладах вищої освіти (ЗВО) України.

2. РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ

Як засвідчують дані соціологічних опитувань та теоретичні висновки, зроблені з їх урахуванням, використання ВК 2.0 набуває все більшої актуальності, оскільки успішно моделює професійно орієнтовані завдання, виконання яких вимагає залучення колективу однодумців до аналітичної, креативної та відповідальної діяльності, зокрема за допомогою усної та писемної комунікації ІМ. Отже, ВК є й залишається ефективним засобом формування іншомовної комунікативної компетентності студентів, засобом, який стрімко розвивається, інтегруючи новітні досягнення інформатизації суспільства та освіти.

Згідно з нашими спостереженнями, питанням ВК для навчання ІМ присвячені здебільшого праці зарубіжних учених – Р. Аголлі (*R. Agolli*) [6], С. Баело (*S. Baelo*) [7], Т. Конрад та Дж. Вестхоф (*T. Koenraad & G. J. Westhof*) [8], Дж. Гарсіа Лаборда (*J. Garcia Laborda*) [9], М. Лусон Марко (*M. Luzon Marco*) [10], І. Перес Торрес (*I. Perez Torres*) [11]. На підставі вивчення їх теоретичного та практичного доробку ми дійшли висновку, що для того, аби мати можливість використати будь-який метод навчання, інтегруючи ВК до іншомовної освіти, необхідно його підпорядкувати таким вимогам: 1) цілям навчання ІМ на певному його ступені і рівню сформованості основних мовленнєвих умінь; 2) здатності цього методу слугувати засобом оволодіння певним, зокрема тематичним, змістом навчання; 3) умовам навчання (йдеться про кількість навчальних годин тощо). Відтак готовий ВК має повністю або частково задовольняти перелічені параметри.

Для навчання майбутніх економістів професійно орієнтованому монологічному мовленню нами створений ВК «Joining a Global Company», що відповідає всім зазначеним умовам (див. www.zunal.com) [12], [13], [14]. Ми визначили пріоритетні питання, актуальні для підготовки фахівців з економіки, а саме: набуття високої професійної кваліфікації і конкурентоспроможності на вітчизняному та європейському ринках праці; вирішення проблем працевлаштування в провідних національних та транснаціональних компаніях; забезпечення кар'єрного зростання та підвищення рівня

життя. На підставі аналізу програм та реальної професійної практики ми констатували потребу в усному професійно орієнтованому виступі англійською в супроводі комп'ютерної презентації, що дало змогу сформулювати *Центральне завдання* так: *An international/global company operating in Ukraine is looking for two students of economics to be trained and further employed to fill two vacancies*.

Candidate requirements:

- Sound knowledge of economics at undergraduate level
- Good analytical/research skills
- Fluent English (oral and written)
- PC skills (MS Office, PowerPoint, Internet)
- Ability to work in a team and independently
- Ability to meet deadlines
- Responsible, accurate and efficient.
- ***You are welcome to enter the competition and win a good start for your career in economics!***

Запропоноване завдання повністю відповідало трьом критеріям, які вважають суттєвими для ВК: 1) студенти повинні взаємодіяти і з ресурсами, і з колегами в такий самий спосіб, як і в реальному житті; 2) під час ВК у студентів у реальному житті повинні відбуватися ті самі когнітивні та метакогнітивні процеси, які спрацьовують під час роботи в електронному середовищі (синтезування інформації з різних джерел, вирішення проблеми, оцінка якості інформації); 3) завдання повинно бути функціонально спрямованим та інтегрованим до соціального контексту [15, с. 33].

Отже, метою розробленого нами ВК було виконати актуальне, професійно орієнованое та наближене до реального *Центральне завдання* – зробити усну презентацію в супроводі слайдів на основі запропонованих викладачем текстів корпоративних вебсайтів. Слідом за І. Перес Торрес, яка запропонувала систему саме лінгвістичних опор, ми розробили та розмістили за посиланнями «мовну майстерню», до якої увійшли вправи на інформативне читання, опрацювання (реферування) інформації та підготовку двох видів текстів – стислого (письмового) тексту із слайдовим супроводом та повного (усного) тексту презентації. Під час експериментальної перевірки розробленої методики використання ВК була встановлена її ефективність, оскільки переважна більшість студентів успішно виконала вебпроєкти та продемонстрували вміння робити структуровані та логічні усні презентації в супроводі грамотно і коректно створеного слайдового матеріалу [13].

Створений нами ВК й досі не позбавлений актуальності та слугує ефективним засобом навчання в умовах скорочення аудиторних годин та перенесення акценту на самостійну роботу поза межами аудиторії. Утім, слідом за Т. Марчом, вважаємо, що нові соціальні, професійні та освітні умови життя повинні бути враховані й інтегровані до ВК XXI-го сторіччя. Отже, поділимось деякими міркуваннями щодо осучаснення цього методу навчання у вітчизняному освітньому контексті, а також окреслимо можливі проблеми його подальшої імплементації.

Перш за все, звернемо увагу на таке протиріччя ВК: з одного боку, його позиціонують як пошукову та творчу діяльність виконавців, спрямовану на формування командного типу взаємодії. При цьому найголовнішою метою ВК вважають розвиток у студентів автономії в процесі планування спільної роботи та самостійного прийняття рішення задля створення кінцевого продукту проєкту. З іншого боку, наявність структури ВК передбачає керівну роль того, хто цю структуру «завантажує», тобто формулює *Центральне завдання*, програмує його покрокове виконання (процес), надає посилання на попередньо відібрані Ресурси та спеціально створені опори («мовна майстерня»). Іншими словами, ставлячи за мету розвиток самостійності та автономії, творці ВК водночас обмежують його рамками жорсткої структури.

Якщо ж надати студентам більше автономії та свободи вибору навчальної траєкторії, ресурсів та способів, чи зможемо ми гарантувати якісне та своєчасне виконання *Центрального завдання*? Чи зможе ВК стати ефективним засобом формування саме тих іншомовних умінь, які становлять мету завдання? Іншими словами, чóму слід надати перевагу під час застосування ВК – розвиткові автономії/ творчості/співпраці чи розвиткові цільових умінь ІМ?

Інше протиріччя ВК: у період ВК 1.0 та ще на початку XXI-го сторіччя питання формування дигітальної грамотності студентів поставало достатньо гостро. З огляду на це розвиток цієї грамотності був однією з провідних цілей використання ВК, адже користування Інтернетом позиціонується як важлива умова працевлаштування фахівців. Сьогоднішні студенти є дуже компетентними користувачами мережі Інтернет, зокрема вони самостійно створюють групи, у яких обмінюються навчальними матеріалами чи іншою інформацією. Володіння Інтернет-технологіями дозволяє студентам працювати над будь-яким проєктом у віртуальному просторі, не витрачаючи часу на організацію контактних зустрічей (час, приміщення). На відміну від студентів, викладачі, які створюють ВК, зазвичай гірше володіють навиками користування Інтернетом, аніж їхні студенти. Цей факт заважає їм інтегрувати до ВК 2.0 найсучасніші вебтехнології, про які йшлося вище, що обмежує пропозицію навчальних траєкторій студентів, й, відтак, не достатньо ефективно сприяє ефективності отримання ними нових знань.

Щодо останнього, то, очевидно, що оцінити результати набуття студентами нових предметних професійно орієнтованих знань за допомогою безмежних вебресурсів викладачеві ІМ стає щоразу складніше. Єдине, що він може оцінити, – це володіння мовним/мовленнєвим матеріалом та дискурсивними характеристиками мовлення. Отже, змістовне наповнення мовлення залишатиметься поза контролем. Чи вважати це перевагою автономії навчання чи шляхом до обмеження контролю та оцінювання вмінь передавати смисли коректно і повно? Нагадаємо, що однією з найвагоміших функцій контролю в навчанні є функція зворотного зв'язку, завдяки якій студент надає викладачеві інформацію про власні досягнення, а викладач, своєю чергою, консультує студента щодо вдосконалення та стимулює його самокорекцію. Базуючись на власному досвіді викладання, можемо стверджувати, що більшість українських студентів ще не достатньо організовані для того, аби якісно і своєчасно виконувати всі завдання, навіть такі цікаві, як ВК. З іншого боку, сучасні студенти мають іноді занадто високу самооцінку та неадекватно ставляться до власної успішності, що може спричинити проблеми в їхньому подальшому професійному житті.

3. ВИСНОВКИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ ПОДАЛЬШИХ ДОСЛІДЖЕНЬ

Підсумовуючи післямову до нашого дослідження, зазначимо таке: ВК, без сумніву, є актуальним та перспективним методом конструктивістського набуття знань та розвитку вмінь. Його застосування в навчанні ІМ може бути надзвичайно корисним. Тому пропонуємо зробити його структуру гнучкішою (наприклад, не розділяти секції *Процес (Етапи роботи)* та *Ресурси*), збалансувати роботу над проєктом між певною автономією та достатньою мірою керованості/контролю з боку викладача. Безумовно, студентів слід заохочувати використовувати новітні засоби пошуку/опрацювання та використання інформації, але намагатися при цьому стимулювати їх аналітичне та критичне ставлення до інформаційних джерел та до змісту інформації, яку вони містять. Бажано також стимулювати не лише віртуальне, а й живе спілкування студентів під час виконання проєкту, розвивати їхні особистісні якості: ввічливість, взаємодопомогу, людяність, повагу один до одного, уміння працювати в команді,

цінувати думку колег, спільно приймати рішення. На завершення додамо, що виконання проєкту ІМ має на меті підготовку студентів до міжкультурного спілкування, засвоєння та прийняття правил, володіння якими є неодмінною умовою для їхнього майбутнього працевлаштування в міжнародному бізнесі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

[1] B. Dodge, Some Thoughts About WebQuests. San Diego State University, 1997. [Електронний ресурс]. Доступно: http://webquest.org/sdsu/about_webquests.html. Дата звернення: Серп. 1, 2018.

[2] B. Dodge, Thinking visually with WebQuests. Presentation at the National Educational Computing Conference. Atlanta, GA. 2000. [Електронний ресурс]. Доступно: http://www.pkwy.k12.mo.us/intra/professional/METCFColeman.htm. Дата звернення: Серп. 1, 2018.

[3] T. March, The learning power of Web Quests, Educational Leadership, vol 61, no.3, pp. 42–47, 2003. [Електронний ресурс]. Доступно: http://tommarch.com/writings/ascdwebquests/. Дата звернення: Серп. 1, 2018.

[4] T. March, WebQuest 2.0: It's Process, not "Parts", July / August 2009. [Електронний ресурс]. Доступно:http://48e3r2148qyt47st151rmccf195i.wpengine.netdna-cdn.com/ozblog/wp-content/uploads/2009/11/tmarch_WebQuests_2009.pdf. Дата звернення: Серп. 1, 2018.

[5] J. Levin-Goldberg, WebQuest 2.0: Best Practices for the 21st Century. [Електронний ресурс]. Доступно: https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1127647.pdf. Дата звернення: Серп. 1, 2018.

[6] R. Agolli, WebQuest as a Fruitful Educational Innovation in ESP Arena. International conference "ICT for Language learning, 4th ed. [Електронний ресурс]. Доступно: http://conference.pixel-online.net/conferences/ICT4LL2011/common/download/Paper_pdf/IBL44-291-FP-Agolli-ICT4LL2011.pdf. Дата звернення: Серп. 1, 2018.

[7] S. Baelo, Blended. Learning and the European Higher Education Area: The Use of WebQuests. Porta Linguarium, no13, pp.43–53, 2010. [Електронний ресурс]. Доступно: http://www.ugr.es/~portalin/articulos/PL_numero13/3.%20Sonia%20Baelo.pdf. Дата звернення: Серп. 1, 2018.

[8] T. L. M. Koenraad, G. J. Westhoff, Can you tell a Language Quest when you see one? Design criteria for TalenQuests. EUROCALL: Conf. of the European Association for Computer Assisted Language Learning. Ireland, Sept. 2003. [Електронний ресурс]. Доступно: http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.113.9371&rep=rep1&type=pdf. Дата звернення: Серп. 1, 2018.

[9] J. G. Laborda, Using web quests for oral communication in English as a foreign language for Tourism Studies. Educational Technologies & Society. no.12(1), pp. 257–270, 2009.

[10] M. J. Luzón-Marco, Enhancing WebQuest for Effective ESP Learning. CORELL: Computer Resources for Language Learning. no. 1, pp. 1–13, 2007. [Електронний ресурс]. Доступно: https://www.ucam.edu/sites/default/files/corell/MJLuzon.pdf. Дата звернення: Серп. 1, 2018.

[11] I. Pérez Torres, A model of WebQuest for learning an L2. [Електронний ресурс]. Доступно: http://www.isabelperez.com/webquest/taller/l2/english/index_en.htm. Дата звернення: Серп. 1, 2018.

[12] Joining a Global Company. WebQuest. [Електронний ресурс]. Доступно: http://zunal.com/author.php?w=163423. Дата звернення: Серп. 1, 2018.

[13] Н. К Лямзіна, «Методика навчання майбутніх економістів професійно орієнтованого англійського монологічного мовлення з використанням інформаційно-комунікаційних технологій», дис. канд. пед. наук, Київ, Україна, 2015

[14] О. Г. Квасова, та Н. К. Лямзіна «Формування інтегрованих умінь читання і письма у процесі виконання студентами веб-квесту», Збірник наукових праць Київського Національного Університету ім. Т. Шевченка Інститут Філології "Мистецтво лінгводидактики". № 2 (1-2018), с. 38-45- Київ, 2018.

[15] M. J. Luzón-Marco, and M. N. Ruiz-Madrid, "Learning to Learn in a Digital Context: Language Learning Web tasks for an Autonomising "Wreading" Competence," CORELL: Computer Resources for Language Learning, no 2, pp 28–45, 2008. [Електронний ресурс]. Доступно: https://www.researchgate.net/publication/45339241_Learning_to_Learn_in_a_Digital_Context_Language_Learning_Webtasks_for_an_Autonomising_Wreading_Competence. Дата звернення: Серп. 1, 2018.

Матеріал надійшов до редакції 05.08.2018 р.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИИ ВЕБКВЕСТ В ОБУЧЕНИИ БУДУЩИХ ЭКОНОМИСТОВ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ

Квасова Ольга Геннадиевна
кандидат педагогических наук, доцент
доцент кафедры методики преподавания украинского и иностранных языков и литератур
Киевский национальный университет имени Тараса Шевченко, г. Киев, Украина
ORCID ID 0000-0002-1479-0811
olga.kvasova.1610@gmail.com

Лямзина Наталия Константиновна
кандидат педагогических наук, доцент кафедры иностранных языков
Львовская национальная музыкальная академия имени Н Лысенко, г. Львов, Украина
ORCID ID 0000-0003-1203-5465
lyamzinanat@gmail.com

Аннотация: Статья посвящена использованию технологии Веб-квест в изучении английского языка, изменениям в концепции, целях/задачах и особенностях метода, приведших к введению термина Веб-квест 2.0. Авторы приводят обновленные взгляды на Веб-квест как процесс, организующий и развивающий мыслительную деятельность студентов, начинающийся с мотивации студентов выполнить значимое и интересное задание, набирающему силу в командном мозговом штурме, предлагающему более широкий спектр личных траекторий обучения. Вместе с тем, Веб-квесту следует решить актуальные задачи воспитания личности, которая смогла бы стать успешным профессионалом в XXI-м столетии. Веб-квесту 2.0 еще предстоит достичь нового, более высокого уровня сотрудничества, а также энергичней стимулировать критическое мышление и иноязычную компетентность участников проекта, формировать их способности креативно решать проблемы и генерировать инновационные идеи; Веб-квест обязательно должен способствовать развитию информационно-коммуникационных умений и использованию новых возможностей Интернета. В публикации описывается Веб-квест, созданный авторами для обучения студентов-экономистов английскому монологу, приводится его профессионально-ориентированное задание, а также ресурсная опора «языковая лаборатория», которая позволяет эффективно выполнять Веб-квест для овладения профессионально-ориентированным английским языком. Кроме этого, авторы рассматривают противоречие Веб-квеста, состоящее в необходимости развивать учебную автономию его участников, и способом управления выполнения задания, обусловленное его структурой. В качестве перспективы использования обновленного варианта Веб-квеста авторы предлагают отказаться от чрезмерно жесткой структуры, что будет способствовать более гибкой и сбалансированной системе сотрудничества между студентами и преподавателями.

Ключевые слова: Веб-квест; английский язык для профессионального общения; образовательные технологии; проектная работа.

USE OF WEBQUEST IN TEACHING ENGLISH TO PROSPECTIVE ECONOMISTS

Olga G. Kvasova
PhD of Pedagogical Sciences, Associate Professor,
Associate Professor of the Department of Methods of Teaching Ukrainian and Foreign Languages and Literature
Taras Shevchenko National University of Kyiv, Kyiv, Ukraine
ORCID ID 0000-0002-1479-0811
olga.kvasova.1610@gmail.com

Nataliia K. Liamzina
PhD of Pedagogical Sciences, Associate Professor of the Department of Foreign Languages
Mykola Lysenko Lviv National Music Academy, Lviv, Ukraine
ORCID ID 0000-0003-1203-5465
lyamzinanat@gmail.com

Abstract: The paper highlights the issues of utilizing WebQuest in English language teaching/learning, focusing on its updated concept, tasks/objectives and innovations which eventually lead to the introduction of WebQuest 2.0. The authors dwell on Tom March's new vision of WebQuest who defines it as a process that motivates students' thinking and creativity by employing new opportunities offered by the internet. This process begins with the *Engagement* phase which stimulates learners' motivation to complete real-life-like task, progresses though the *Brainstorming* phases which activates

critical thinking and ability to seek solutions to problems. Both phases result in offering students a variety of *Learning Paths* which they choose according to their capacity, learning style, and teamwork. However, WebQuest still has a number of tasks to solve in order to empower the citizens of the 21st century to handle the workplace situations. WebQuest should aim to reach a higher and more productive level of teamwork along with stimulating the project team to think critically and creatively, be able to find innovative solutions to problems they might encounter in professional life.
The paper describes the WebQuest created by authors to teach prospective economists' English monologue, providing its Central task and one of its sections, 'language workshop', specifically devised to foster business English learning. They discuss the mismatch between WebQuest's major task to build learners' autonomy and the rigid structure which predetermines teachers' step-by-step guidance of the process. The authors advocate restructuring WebQuest, which may promote more flexible and well-balanced collaboration between learners and teachers as well as overall effectiveness of the method.

Keywords: WebQuest; teaching technologies; project work; business English.

REFERENCES (TRANSLATED AND TRANSLITERATED)

[1] B. Dodge, Some Thoughts About WebQuests. San Diego State University, 1997. [Online]. Available: http://webquest.org/sdsu/about_webquests.html. Accessed on: Aug. 1, 2018. (in English)
[2] B. Dodge, Thinking visually with WebQuests. Presentation at the National Educational Computing Conference. Atlanta, GA. 2000. [Online]. Available: http://www.pkwy.k12.mo.us/intra/professional/METCFColeman.htm. Accessed on: Aug. 1, 2018. (in English)
[3] T. March, The learning power of Web Quests, Educational Leadership, vol 61, no.3, pp. 42–47, 2003. [Online]. Available: http://tommarch.com/writings/ascdwebquests/. Accessed on: Aug. 1, 2018. (in English)
[4] T. March, WebQuest 2.0: It's Process, not "Parts", July / August 2009. [Online]. Available: http://48e3r2148qyt47st151rmccf195i.wpengine.netdna-cdn.com/ozblog/wp-content/uploads/2009/11/tmarch_WebQuests_2009.pdf. Accessed on: Aug. 1, 2018. (in English)
[5] J. Levin-Goldberg, WebQuest 2.0: Best Practices for the 21st Century. [Online]. Available: https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1127647.pdf. Accessed on: Aug. 1, 2018. (in English)
[6] R. Agolli, WebQuest as a Fruitful Educational Innovation in ESP Arena. International conference "ICT for Language learning, 4th ed. [Online]. Available: http://conference.pixel-online.net/conferences/ICT4LL2011/common/download/Paper_pdf/IBL44-291-FP-Agolli-ICT4LL2011.pdf. Accessed on: Aug. 1, 2018. (in English)
[7] S. Baelo, Blended. Learning and the European Higher Education Area: The Use of WebQuests. Porta Linguarium, no13, pp.43–53, 2010. [Online]. Available: http://www.ugr.es/~portalin/articulos/PL_numero13/3.%20Sonia%20Baelo.pdf. Accessed on: Aug. 1, 2018. (in English)
[8] T. L. M. Koenraad, G. J. Westhoff, Can you tell a Language Quest when you see one? Design criteria for TalenQuests. EUROCALL: Conf. of the European Association for Computer Assisted Language Learning. Ireland, Sept. 2003. [Online]. Available: http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.113.9371&rep=rep1&type=pdf. Accessed on: Aug. 1, 2018. (in English)
[9] J. G. Laborda, Using web quests for oral communication in English as a foreign language for Tourism Studies. Educational Technologies & Society. no.12(1), pp. 257–270, 2009. (in English)
[10] M. J. Luzón-Marco, Enhancing WebQuest for Effective ESP Learning. CORELL: Computer Resources for Language Learning. no. 1, pp. 1–13, 2007. [Online]. Available: https://www.ucam.edu/sites/default/files/corell/MJLuzon.pdf. Accessed on: Aug. 1, 2018. (in English)
[11] I. Pérez Torres, A model of WebQuest for learning an L2. [Online]. Available: http://www.isabelperez.com/webquest/taller/l2/english/index_en.htm. Accessed on: Aug. 1, 2018. (in English)
[12] Joining a Global Company. WebQuest. [Online]. Available: http://zunal.com/author.php?w=163423 Accessed on: Aug. 1, 2018. (in English)
[13] Liamzina N. K. Methods of Teaching Prospective Economists' English Professionally Oriented Monologue Using Information and Communication Technologies, PhD Thesis, Kyiv, Ukraine, 2015. (in Ukrainian)
[14] O. Kvasova, N. Liamzina, "Building students' reading-into-writing skills in WebQuest " ARS LINGUODIDAKTICAE. Journal. Volume 2 (1-2018).Taras Shevchenko National University of Kyiv Institute of Philology. Mystetstvo linhvodydaktyky, Kiev, no. 2 (1-2018), pp. 38-45, 2018. (in Ukrainian)
[15] M. J. Luzón-Marco, and M. N. Ruiz-Madrid, "Learning to Learn in a Digital Context: Language Learning Web tasks for an Autonomising "Wreading" Competence," CORELL: Computer Resources for Language Learning, no 2, pp 28–45, 2008. [Online]. Available: https://www.researchgate.net/publication/45339241_Learning_to_Learn_in_a_Digital_Context_Language_Learning_Webtasks_for_an_Autonomising_Wreading_Competence. Accessed on: Aug. 1, 2018. (in English)

(cc) BY-NC-SA This work is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.