

Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Уральский Государственный Педагогический Университет»
Институт иностранных языков
Кафедра английского языка, методики и переводоведения

КВЕСТОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ

выпускная квалификационная работа

по направлению подготовки

44.03.01 - Педагогическое образование

профиль: иностранный язык (английский)

Исполнитель:

Чуб Валерий Артемович

студент группы БА-44

подпись

Научный руководитель:

Казакова Ольга Павловна

доцент, кандидат педагогических наук

подпись

Екатеринбург 2018

Содержание

Введение	3
ГЛАВА I. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ПРЕДПОСЫЛКИ ПРИМЕНЕНИЯ КВЕСТОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ	5
1.1. Сущность квеста как современной педагогической технологии	5
1.2. Психолого-педагогические особенности учащихся средней школы	18
1.3. Методика обучения чтению	23
ГЛАВА II. РАЗРАБОТКА МЕТОДИЧЕСКИХ ПОДХОДОВ ПРИМЕНЕНИЯ ТЕХНОЛОГИИ ВЕБ-КВЕСТ В ОБУЧЕНИИ ЧТЕНИЮ УЧАЩИХСЯ СРЕДНЕЙ ШКОЛЫ НА УРОКЕ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА	30
2.1. Требования, принципы и рекомендации к разработке веб-квеста	30
2.2. Применение технологии веб-квест на уроках английского языка	37
2.3. Исследование применения технологии веб-квест	42
Заключение.....	44
Приложение.....	46
Библиографический список.....	50

Введение

Актуальность настоящего исследования обусловлена повышенным интересом к поиску эффективных путей обучения иностранным языкам вне языковой и культурной среды; недостаточной научно-методической разработанностью теоретических основ применения современных информационных технологий в обучении иностранным языкам; возрастающими требованиями к уровню владения иностранными языками.

Одной из насущных проблем образовательного пространства является разнообразие учебного процесса, активизация самостоятельной познавательной деятельности учащихся, расширение сфер их интересов и их непосредственное участие в образовательном процессе. Это требует внедрения новейших форм, методов и технологий обучения. Наиболее востребованными становятся интерактивные формы, позволяющие задействовать всех участников, реализовать их творческие способности, воплотить имеющиеся знания, умения и навыки в практической деятельности. Одной из таких современных технологий является квест-технология. Использование новейших информационных технологий в ходе проведения учебных занятий, также имеет большое значение, поскольку современный учащийся, это человек, разбирающийся в большинстве новейших «гаджетов». Задача педагога – вовлечь его в учебный процесс, в учебную и творческую деятельность, дать возможность реализации способностей каждого учащегося.

Реформы в сфере образования и модернизации современного общества мотивируют педагогов совершенствовать свои знания, пересматривать взгляды и искать новые формы, приемы, технологии при организации образовательного процесса с учащимися. Так появился образовательный квест или квест-технология, который стремительно набирает популярность не только у детей, но и у взрослых, так как он позволяет индивидуализировать процесс обучения, задействовать все образовательное пространство, создать наилучшие условия

для развития и самореализации участников образовательных отношений.

Цель исследования - теоретически обосновать совокупность педагогических условий применения квест технологии в качестве средства обучения английскому языку. Обосновать и проверить эффективность веб-квеста на примере развития умений чтения.

Объект исследования – процесс обучения чтению на английском языке в средней школе.

Предмет исследования - квест технология как дидактическое средство развития умений чтения.

В соответствии с проблемой, целью, объектом и предметом исследования были поставлены следующие **задачи**:

1. Рассмотреть теоретические предпосылки возникновения квест технологий.
2. Разработать и внедрить в практику школьного обучения квест технологию применительно к курсу английского языка.
3. Описать принципы разработки веб-квеста.
4. Обосновать совокупность дидактических возможностей и условий применения веб-квест технологии в обучении английскому языку.

Структура исследования. Курсовая работа включает в себя введение, 2 главы, в которых решаются поставленные исследовательские задачи, заключение, приложение, список источников и литературы.

ГЛАВА I. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ПРЕДПОСЫЛКИ ПРИМЕНЕНИЯ КВЕСТОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ

1.1. Сущность квеста как современной педагогической технологии

По мнению многих ученых (Е. И. Багузина [Багузина 2012: 75], С. В. Напалков [Напалков 2012: 144] и др.) одной из сверхсовременных инновационных технологий, которую необходимо внедрять в образовательный процесс для обеспечения всестороннего развития ученика 21 века, есть квест-технология.

Несмотря на то, что «квесты» являются новым в образовании, в первую очередь рассмотрим его характеристики именно в аспекте педагогических инноваций, инновационной деятельности учителя.

Изучение научных работ по проблемам педагогической инноватики позволяет утверждать, что инновация это принципиально новое образование: новая идея, принцип, форма, содержание, структура и т.д., что существенно меняет сложившуюся практику. Инновация - это то, что привнесено в эту систему из другой или что впервые изобретено [Безрукова 1993: 45]. Инновация в образовании это процесс создания, внедрения и распространения в образовательной практике новых идей, средств, педагогических и управленческих технологий, в результате которых повышаются показатели (уровни) достижений структурных компонентов образования, происходит переход системы в качественно иное состояние [Дюжакова 2008: 166]. Сущностным признаком инноваций является их способность влиять на общий уровень профессиональной деятельности педагога, расширять инновационное поле образовательной среды в учебном заведении, регионе.

Мы согласны с мнением М. Кларина, что важным для понимания является то, что инновация не является только созданием и распространением нового, но

и является преобразованием, изменениями в образе деятельности, стиле мышления, который с этим новым связан [Кларин 1999: 65].

Под инновационной деятельностью понимается включение учителя в деятельность по созданию, освоению и использованию педагогических новшеств в практике обучения и воспитания учащихся, создание в образовательном учреждении определенной инновационной среды. Инновационная деятельность - это сочетание творческой и научно-экспериментальной деятельности педагога, которая требует от него особых профессиональных и личностных качеств, инновационного потенциала.

Итак, рассматривая квест как педагогическую инновацию, мы исследуем вопрос его влияния на образовательный процесс, обучение и развитие ученика (в контексте результативных изменений), а также педагогическую деятельность, требования к учителю.

Необходимо отметить, что слово «квест» в переводе с английского языка «quest» означает «поиск». В современной трактовке этого понятия есть несколько подходов.

Во-первых, под квестом понимают особую компьютерную игру. В 70-х годах программист Уильям Кроутер разработал программу «Colossal Cave Adventure» с текстовым интерфейсом для ЭВМ марки PDP-10. Согласно сюжету главный герой должен выполнять задачи, перемещаясь в большой пещере Colossal Cave. Именно эту программу и считают первым «прародителем» квестов. В 1980 году в сфере компьютерных игр появляются игры-квесты, по сюжету которых главный герой должен дойти до конца, выполняя различные задания, разыскивая различные предметы и др. В 90-х годах эти игры были очень популярны, в частности в России, где за ними закрепился и стал общим именем термин «квест».

С появлением эры компьютерных игр квестом стали называть интересные приключенческие игры, поэтому синонимами к слову «квест» есть слова «игра»

и «задачи».

Во-вторых, под квестом понимают сюжет литературного произведения, в котором главному герою необходимо прийти до цели, выполняя различные задания или преодолевая различные препятствия. Такой сюжет прослеживается от древней мифологии («Миф о 12 подвигов Геракла», «Миф о Персее» и др.) до современных произведений (Дж. Р. Р. Толкин "Властелин колец", Б. Акунин «Квест», А. Фомин «Хлебный квест», С. Деркач «Квест» и др.).

В-третьих, квест определяется как сайт в Интернете, с которым работают учащиеся, выполняя то или иное учебное задание (Я. Быховский, И. Новик, А. Федоров). Стоит отметить, что согласно толковому словарю терминов понятийного аппарата информатизации образования, сайт это набор веб-страниц, которые составляют единое целое (посвященные какой-либо одной теме или принадлежат одному и тому же автору), обычно размещены на одном и том же сервере и имеют одно и то же доменное имя, и связаны между собой перекрестными ссылками. Согласно свободной энциклопедии «Википедия», сайт (от англ. Website: web - «паутина, сеть» и site - «место», буквально «место, сегмент, часть в сети») - совокупность веб-страниц, доступных в сети Интернет, которые объединены как по содержанию, так и по навигации [Бордовская 2013: 55]. Итак, мы считаем, что в процессе реализации квестов сайт (а также блог, вики и т.д.) является лишь платформой, где размещается основная информация, необходимые ресурсы, созданные продукты и т.д., а сам квест нецелесообразно отождествлять с сайтом. Кроме того, следует отметить, что определение квеста как сайта противоречит тем квестам, которые проводятся в реальном времени (на природе, территории школы и т.д.).

В-четвертых, квест понимается проблемной (или проектной) задачей с элементами ролевой игры, для выполнения которой используются информационные ресурсы Интернета (Э. Азимов, А. Бадарацкий, Я. Дьячкова, А. Прядильникова, А. Яковенко).

Отметим, что проблемное задание - это практическое и / или теоретическое задание, которое вызывает познавательную потребность в новом неизвестном знании, служит для наиболее эффективного выполнения действия, что приводит к решению поставленной задачи, достижению цели [Бим-Бад 2012: 68]. Анализируя научно-педагогическую литературу и данное определение, делаем вывод, что при реализации квестов учащиеся выполняют проблемные задания, но не на всех его этапах, то есть понятие квеста гораздо шире, чем понятие проблемной задачи.

В-пятых, квест некоторыми учеными определяется как ориентированная на решение проблемы деятельность (Н. Гончарова, К. Дьяченко, Л. Крившенко, Н. Олейник, Л. Павлова, С. Спиридонова, А. Шевцова, А. Шульгина).

Заметим, что, согласно общепризнанному пониманию, деятельность – это активность человека, работа, занятия в какой-либо области [Русинова 2010: 75].

Термин «деятельность» употребляется в нескольких значениях:

- совокупность результатов и последствий (производство);
- процесс преодоления трудностей, как решение проблем, стоящих как средство их решения (труд) процесс самоизменения человека в ходе изменения обстоятельств своей жизни (самодеятельность);
- способ отношения к условиям своей жизни как действию(практика).

Применение указанного термина в характеристике квеста возможно только в таком аспекте: в процессе реализации квеста все его участники выполняют определенный вид деятельности: информационную - совокупность процессов сбора, анализа, преобразования, хранения, поиска и распространения информации; организационную - практическая деятельность по руководству людьми / учениками, согласованию их совместных действий и управления ими; учебную - направлена на усвоение теоретических знаний и способов деятельности в процессе решения учебных задач и тому подобное.

В-шестых, под квестом (веб-квестом) понимают особую новую

образовательную технологию (И. Албегова, А. Багузина, А. Волкова, М. Гриневич, Н. Добровольская, С. Напалков, А. Осадчук, Н. Пакшина, А. Толмачева, Н. Фоминых).

Само определение квеста как особой технологии, по нашему мнению, является наиболее корректным, таким, что не противоречит, логике научного познания и позволяет раскрыть его сущностные признаки.

Итак, технология (от греч. *Techne* мастерство, искусство, *logos* -знание, учение) это совокупность методов, средств и реализации людьми конкретного сложного процесса путем разделения его на систему последовательных взаимосвязанных процедур и операций, выполняемых более или менее однозначно и имеющих целью достижения высокой эффективности определенного вида деятельности [Беспалько 1989: 155]. Под технологией понимается упорядоченная система действий, выполнение которых приводит к гарантированному достижению педагогических целей. Таким образом, технология отражает последовательность педагогической деятельности, ее логику, и поэтому всегда представлена этапами деятельности, каждый из которых имеет свою цель.

Квест как педагогическая технология - это продуманная во всех деталях модель совместной педагогической деятельности по проектированию, организации и проведению учебного процесса с четко определенными целями, диагностикой текущих и конечных результатов, которая имеет определенные этапы с выделенными процедурными характеристиками.

Исходя из общих признаков педагогической технологии, квест предполагает четкую, последовательную педагогическую дидактическую разработку целей обучения и воспитания; структурирования, упорядочения, уплотнения информации, подлежащей усвоению; комплексное применение дидактических, технических и компьютерных средств обучения и контроля; усиления диагностических функций обучения; гарантированность достаточно

высокого уровня качества обучения.

Отметив понятие «педагогическая технология», перейдем к раскрытию характерных особенностей квестов.

Квестами зарубежные и отечественные учителя пользуются достаточно давно, не называя такую деятельность «квестом». Так, например, Е. С. Полат в учебном пособии «Новые педагогические и информационные технологии в системе образования» приводит пример телекоммуникационного проекта Е. Роджерса «The moon observation project» [Полат 2008: 74]. Проект был рассчитан на учащихся 8-9 классов, которые имеют некоторые математические навыки. При этом сам автор проекта отмечает, что сам не математик, он не может предложить ученикам готовый алгоритм поставленной им задачи. Поэтому он считает, что ученики должны самостоятельно найти наиболее рациональные алгоритмы решения проблемы путем «соревнования» в сообразительности и творчества. В данном проекте присутствуют основные элементы квеста: сюжет, проблемное задание, поисковая деятельность, соревнования и др. Сама Е. С. Полат определяет такой проект как деятельность учащихся (учебную, познавательную, исследовательскую, творческую, игровую), которая организована на основе компьютерной телекоммуникации. В таких проектах должна быть общая для всех учеников проблема, решение которой направлено на достижение результата [Полат 2008: 79].

Педагогической основой квестов А. Багузина определяет философию конструктивизма, где важно не воспроизведение энциклопедической реальности, а формирование собственного представления о ней. Теория конструктивизма основана на концепции Ж. Пиаже, который отмечал, что обучение - это активный процесс, в ходе которого люди активно конструируют знания на основе собственного опыта [Багузина 2012: 64].

В связи тем, что с момента возникновения термина «квест» он ассоциируется с игрой, а также на основе анализа сущности квестов считаем,

что квест в первую очередь – это игровая педагогическая технология, которая, по мнению М. Булановой, В. Кукушина, Г. Селевко и др. имеет четко поставленную цель обучения и соответствующий педагогический результат, который можно обосновать, выделить в явном виде и охарактеризовать учебно-познавательной направленностью. В структуру игры как деятельности Г. Селевко включает постановку цели, планирование, реализацию цели, анализ результатов [Селевко 2005: 145]. В структуру игры как процесса входят роли, которые взяли на себя игроки; игровые действия как средство реализации этих ролей; игровое использование предметов, замещение реальных вещей игровыми; реальные отношения между игроками; сюжет (содержание) – сфера деятельности, условно воспроизводимая в игре.

В отличие от других педагогических технологий, игровые технологии обучения отличаются тем, что игра является обычной формой деятельности для человека любого возраста; она является эффективным способом активизации познавательной, психической деятельности; обеспечивает формирование необходимых, надпредметных знаний, умений; является многофункциональной, ее влияние на ученика невозможно ограничить одним аспектом; реализуется как в индивидуальной, так и в групповой форме работы; имеет соответствующий педагогический результат.

Квест как игровая технология осуществляется по структуре игровой деятельности и содержит следующие компоненты: побудительный (потребности, мотивы, интересы, побуждающие к участию), ориентировочный (выбор средств и способов игровой деятельности), исполнительный (действия, операции, которые предоставляют возможности реализовать игровую цель) и контрольно-оценочный (корректировка и стимулирования активности в игровой деятельности).

На основе представленного анализа под квестом понимаем инновационную педагогическую игровую технологию, которая

предусматривает выполнение учащимися учебных, поисково-познавательных проблемных задач в соответствии с игровым замыслом / сюжетом, во время которого они подбирают и упорядочивают информацию, выполняют самостоятельную, исследовательскую работу, способствует систематизации и обобщению изученного материала, его обогащению и представлению в виде целостной системы.

В дальнейшей работе использования терминов «квест» и «квест-технология» считаем синонимическим.

На сегодняшний день зарубежные и отечественные педагоги активно используют квест-технологии для решения многих образовательных проблем: активизации познавательной деятельности учащихся, повышение мотивации к обучению, развитию навыков мышления и т.д.

Сущность квеста заключается в том, что его участники (студенты, учащиеся) должны решить проблему, которая не имеет однозначного решения, а предоставленные источники информации подбираются таким образом, чтобы проблема рассматривалась с разных ракурсов, при этом информация в предоставленных источниках не дает точного ответа на поставленный вопрос. Участники квеста должны вынести из всего предложенного разнообразия текстового, графического и видеоматериалов необходимую информацию и сформулировать свой собственный вывод [Носкly 2008: 118].

По своей сути веб-квест, как отмечают А. Статкевич, А. Фенчук, - это дидактическая структура, в рамках которой преподаватель совершенствует поисковую деятельность учащихся, задает им параметры этой деятельности и определяет ее время, учит их самостоятельно мыслить, находить и решать проблемы, привлекая для этой цели знания из различных областей, прогнозировать результаты и возможные последствия разных вариантов решения, умение устанавливать причинно-следственные связи. Роль преподавателя в учебном процессе существенно меняется, он выступает в

качестве координатора с высоким уровнем предметной, методической и инфокоммуникационной компетенции.

Несмотря на многоаспектные исследования квестов, их специфику использования в учебной (обучение учеников) и учебно-профессиональной деятельности (обучение студентов), на различных учебных предметах из различных областей знаний, большинство педагогов-ученых и практиков отмечают, и мы с этим полностью согласны, что основными функциями квестов в учебном процессе являются: общая мотивационная - обеспечивает мотивацию учебной и познавательной деятельности участников благодаря свободе творчества действия каждого в пределах коллективного труда, простым и прозрачным им (понятным) критериям оценки; учебная - насыщает содержание учебной дисциплины разнообразным материалом благодаря применению интернет-ресурсов согласно ведущим дидактическим принципам (наглядности, доступности, культуросоответствия, научности, учета возрастных, индивидуальных особенностей участников, актуальность и новости информации); развивающая - обеспечивает развитие познавательной, мыслительной деятельности, субъектной позиции участников, их коммуникативной и информационной компетентности благодаря работе в группе, умений самопрезентации, общей рефлексии и тому подобное.

Зарубежные исследователи (J. Abbit, C. Maddux, N. Hockly, R. Zheng и др.) утверждают, что квесты является эффективным средством развития коммуникативных качеств учащихся, студентов, а также те, кто к участию в квестах выбирал индивидуальные формы работы, с удовольствием участвовали в групповых квестах и получали положительные впечатления от совместной работы.

В научно-педагогической литературе встречаются различные классификации квестов.

Так А. Шульгина на основе анализа типологии проектов и квестов

предоставила сравнительную таблицу типологии [Шульгина 2014: 45]. По данной классификации квесты бывают следующих типов:

1) доминирующий метод: научное исследование (его цель формулируется перед выполнением, имеет четкую структуру, «аутентичное задание» (по Т. Марчу), предполагает обязательный анализ результатов); творческое задание (структура избирается учащимися самостоятельно, предусматривает осуществление творческого задания - создание видеоролика, стихотворения, песни и др.) компиляция (имеет обязательный сценарий, его целью является интерес учащихся, что предусматривает обсуждение результатов, презентацию продукта);

2) предметно-содержательный: предметный (посвящен единственной проблеме, имеет четкую структуру, направленный на получение знаний и умений в одной отрасли; межпредметный (интегрирует знания из разных областей)

3) характер координации: открытый (преподаватель является равноправным участником: имеет свою роль, организует и координирует деятельность учащихся), скрытый (преподаватель руководит процессом дистанционно, может быть консультантом)

4) характер контактов: групповой (проводится в рамках одной группы, коллектива), международный (мультигрупповой квест)

5) продолжительность: непродолжительные (рассчитан на 1-2 занятия) и длительные квесты (срок исполнения - месяц и более).

По мнению К. Чистяковой, типология квестов должна осуществляться по следующим критериям:

- 1) по степени реальности: реальные и виртуальные;
- 2) по времени проведения: дневные и ночные квесты;
- 3) по продолжительности: короткие, непродолжительные и длительные квесты;

4) по уровню сложности: элементарные (для новичков), продвинутые, гиперсложные;

5) по средством передвижения: пешеходные, автомобильные;

6) по возрасту участников: подростковые, молодежные, универсальные.

По целевой направленности С. Напалков выделяет такие виды квестов [Напалков 2013: 12]:

1) игровые квесты в большинстве ориентированы на учащихся 5-6 классов и способствуют ознакомлению с определенной совокупностью предметных знаний или отдельными, разрозненными предметными фактами. Целью игровых квестов является увлечение ученика интересной игрой и вместе с тем ознакомление их с новыми предметными сведениям;

2) исследовательские квесты позволяют осуществлять углубление изученных учащимися знаний по предмету, они могут охватывать содержание какой-нибудь одной учебной проблемы, носит узкий характер или, наоборот, задействовать знания из различных областей учебного предмета;

3) тематические квесты позволяют решать важную задачу совершенствования предметной подготовки школьников как задача развития их познавательной самостоятельности.

В ходе выполнения своей диссертационной работы А. Волкова разработала пятиуровневую классификацию задач квестов:

1) первый уровень – репродуктивные задачи: представление материала других авторов по определенной теме из различных источников без самостоятельной их обработки; составление образцов деловых писем, видов контрактов; представление выставки национальной одежды, архитектурных, культурных достижений того или иного народа,

2) исследовательские квесты позволяют осуществлять углубление изученных учащимися знаний по предмету, они могут охватывать содержание какой-нибудь одной учебной проблемы, которая носит узкий характер или,

наоборот, задействовать знания из различных областей учебного предмета;

3) тематические квесты позволяют решать важную задачу совершенствования предметной подготовки школьников как задачу развития их познавательной самостоятельности.

Как отмечают А. Козлова и Т. Сакова, работа над квестом включает три этапа, которые и обуславливают его структуру:

1) начальный, содержание которого предусматривает постановку преподавателем заданий для учащихся-участников квеста;

2) ролевой – обеспечивает выполнение учащимися определенных ролевых задач (поисковых, исследовательских и др.)

3) заключительный – оценка и обсуждение результатов.

В своих научных трудах А. Шульгина представляет разработанный алгоритм, который включает не только общепринятые этапы и последовательность шагов в организации деятельности участников квеста, но также и подготовительный этап для преподавателя, во время которого происходит отбор и структурирование проблемных ситуаций в соответствии с тематическими компонентами, подбор ресурсов сети Интернет в соответствии с определенными задачами квеста, определение сроков, форм и оформления результатов и др. [Шульгина 2013: 166].

Итак, совершенный обзор научно-педагогической литературы позволяет утверждать, что структура квеста соответствует общим этапам деятельности человека, по видовым признакам соответствует структуре учебной и педагогической деятельности. Поэтому, этапами квеста являются: организационно-подготовительный, содержательный (этап реализации) и результативный.

Необходимо отметить, что в зависимости от предмета, целей квеста, возраста учащихся, типа квеста, продолжительности и др., содержание этапов квеста может изменяться и дополняться. Так, например, для проведения

«живых» квестов обязательным является разработка правил поведения на природе и ознакомление учащихся с техникой безопасности.

Важным этапом в создании квеста и требованием к квесту как учебной технологии является разработка детальных критериев оценки как ученической деятельности, так и созданных ими продуктов. Квест является комплексной задачей, поэтому оценка его выполнения должна основываться на нескольких критериях, ориентированных на тип проблемной задачи и форму представления результата.

Так, Л. Желизняк разбивает критерии оценки на: понимание задачи (адекватное задаче включение материала, большое количество источников информации, совершенный анализ и оценка полученной информации), выполнение задания (аргументированность выводов, достоверность источников информации), результат работы (четкое и логическое представление информации, критический анализ и оценка материала, определенность позиции) и творческий подход (разнообразие подходов к решению проблемы, ярко индивидуальный характер выполненных заданий).

Таким образом, проведенный теоретический анализ научных работ об особенностях современной квест-технологии, а также собственный опыт разработки и реализации образовательных квестов позволяет утверждать, что внедрение квест-технологии в образовательный процесс соответствует самым современным требованиям организации образовательной среды, поскольку: процесс обучения ориентирован на самостоятельность участника; функции учителя трансформируются в функции тьютора, фасилитатора; увеличивается время общения с учителем; осуществляется развитие мышления и переход от пассивного получения знаний к деятельности; информационно-обучающая среда превращается в открытую систему, постоянно обогащается новыми источниками информации, возможностями обработки, хранения и представления; информационные технологии более активно вовлекаются в

учебный процесс; происходит формирование и развитие способностей школьников к самостоятельному поиску, сбору, анализу и представлению в том или ином виде информации; происходит развитие общеучебных и профессиональных умений и навыков учащихся, углубление их знаний по профильным предметам.

1.2. Психолого-педагогические особенности учащихся средней школы

Подростковый возраст – это период взросления, постепенный переход от детства к взрослости. Обратите внимание, подросток - уже не ребенок (хотя некоторые черты поведения могут быть еще, как у ребенка), но еще и не взрослый (он только учится быть взрослым).

Задача взрослых - помочь ему успешно повзрослеть.

В рамках подросткового периода психологи выделяют младший подростковый возраст - 11-12 лет и старший подростковый возраст - 13-14 лет.

Остановимся подробнее на особенностях младших подростков.

Основные задачи развития периода 11-12 лет

(По Г. М. Прихожан)

1. Формирование нового уровня мышления, логической памяти, избирательной, устойчивого внимания.
2. Формирование широкого спектра способностей и интересов, выделение круга устойчивых интересов.
3. Формирование интереса к другому человеку как личности.
4. Развитие интереса к себе, стремление разобраться в своих способностях, поступках, формирование первичных навыков самоанализа.
5. Развитие и укрепление чувства взрослости, формирование адекватных форм утверждения самостоятельности, личностной автономии.
6. Формирование чувства собственного достоинства, внутренних

критериев самооценки.

7. Развитие форм и навыков личностного общения в группе сверстников, способов взаимопонимания.

8. Развитие нравственных чувств, форм сострадания и сопереживания другим людям.

9. Формирование представлений об изменениях, происходящих, связанные с ростом и половым созреванием [Леонтьев 2001: 26].

Характерные черты подростка

- Формирование и развитие теоретического дискурсивного мышления (основанного на рассуждении), логической памяти.

В 11-12 лет начинается переход от образного мышления к теоретическому мышлению, от непосредственной памяти к логической памяти. При этом в 11 лет чаще преобладает конкретный тип мышления, но происходит его перестройка, а уже с 12-ти лет активно формируется и развивается логическое мышление, которое основывается на оперировании различными понятиями, умении сопоставлять факты и переходить от одной идеи к другой. Однако такие изменения происходят в разные сроки и имеют индивидуальные различия.

- Чувство взрослости.

Подросток постепенно осознает, что он уже не ребенок, что он взрослеет. И хочет, чтобы это признавали те, кто его окружают, особенно взрослые. Возникает это чувство, примерно, в 11-12 лет и достигает своего пика в 14 лет.

Проявляется это в стремлении быть самостоятельным, независимым. Подросток старается добиться равных прав со взрослыми. По мнению В. С. Безруковой чувство взрослости выступает как стимул к активности подростка, направленной на переориентацию системы норм и ценностей, на усвоение установок, которые, по его мнению, подтверждают представление о них как о взрослых. Важный аспект чувства взрослости - это стремление делать

что-то «не игрушечное», а реально полезное, социально значимое [Безрукова 1993: 54].

Интересно также, что, с одной стороны, подростки стремятся отстоять свою самостоятельность и независимость от взрослых, с другой - ждут от них защиты, поддержки и помощи. Дело в том, что для подростков важна не столько сама по себе возможность самостоятельно распоряжаться собой, сколько признание взрослыми этой возможности и равных с ними прав.

- Стремление к самопознанию

Подросток 11-12 лет пытается разобраться в себе, больше всего о себе узнать, понять себя. В процессе самопознания огромное значение имеет развитие рефлексии - способности к анализу собственных мыслей, чувств, состояний, поступков.

- Поиск идеалов, стремление быть похожим на свой идеал.

Подростки ищут для себя пример для подражания, образец личности, стиля поведения. Возможные разные примеры: актеры, музыканты, бизнесмены, спортсмены, родственники или знакомые, являющиеся для них авторитетом, лидеры групп сверстников.

Для чего это нужно подросткам?

Так они учатся быть взрослыми. И для этого им нужен пример того, как быть взрослым, как добиться успеха и т.д.

В этот период активно формируется желаемый образ «Я». Подросток выстраивает его на основе своих представлений о том, как должно быть в идеале и того, который он сейчас. То есть своеобразное сочетание идеального и реального образа «Я».

- Переход от ориентации на оценку окружающих к ориентации на самооценку.

Сначала подросток смотрит на себя «извне», сопоставляя и сравнивая себя с другими. Так формируются собственные критерии оценки себя и окружающих

людей. Постепенно он начинает оценивать себя, ориентируясь уже на свой образ идеального «Я», то есть каким он хочет и должен быть.

- Повышенная чувствительность к оценкам окружающих, впечатлительность.

У многих подростков в этот период могут возникать различные комплексы: по поводу их внешности, манеры поведения, тому, что они не соответствуют тем требованиям, которые сами к себе предъявляют. Поэтому мнение окружающих на фоне таких переживаний воспринимается очень болезненно. Например, неосторожно сказанное слово может утвердить формирующийся комплекс неполноценности.

Часто подростки скрывают свои переживания по поводу замечаний взрослых или неудовлетворенности собой. Но обычно это лишь защитная «маска», по которой могут быть бури и страдания. Поэтому взрослым следует быть осторожными с шутками в адрес подростков.

- Стремление общаться со сверстниками.

Общение со сверстниками занимает основное место в жизни подростка, являясь ведущей деятельностью этого периода. В 10-11 лет он еще относительно много общается с родителями и взрослыми, но, начиная с 12-13 лет, происходит переориентация на общение со сверстниками. Некоторые родители жалуются, что их сын или дочь может часами говорить по телефону с друзьями «ни о чем», и считает, что это важно. Хотя с родителями перебрасывается лишь парой слов.

Общение со сверстниками действительно важно. Так подростки учатся устанавливать и поддерживать контакты, добиваться успеха в обществе. Кроме того, сверстникам они часто доверяют больше, чем родителям. Родители дают требованиями, читают морали. Такое общение вряд ли может быть приятным.

- Отчуждение от взрослых.

Подросток стремится добиться определенной автономии от взрослых.

Этот процесс активизируется с 12-13 лет. Цель: доказать, что он уже взрослый и может быть самостоятельным; чтобы его просто оставили в покое. Кроме того, существует еще и чувство собственного пространства, в которое никто не должен вмешиваться. Этим может быть его внутренний мир, его комната, вещи и так далее. Так реализуется стремление к самостоятельности и независимости.

Эмоциональное отчуждение происходит в тех семьях, где родители продолжают обращаться с подростком, как с маленьким ребенком, используют давление, вопреки желанию подростка проявляют чрезмерный интерес к его личным делам.

- Стремление получить приветствия среди сверстников.

То есть иметь компанию друзей, где ценят, а главное - признают успешным, достойным, просто взрослым. Такая цель особенно важна для тех детей, чьи родители не признают новых потребностей своего сына или дочери.

- Стремление к группировке.

Это стремление к принадлежности к определенной группе. Активно проявляется, примерно, с 12-ти лет и достигает пика в 13-15 лет. Причем тенденция к группировке проявляется сильнее у мальчиков, чем у девочек.

Для чего это нужно подросткам:

- Реализация повышенной потребности в общении;
- Возможность общения в среде, где тебя понимают;
- Общение по интересам;
- Признание со стороны сверстников;
- Группа сверстников для подростков - это среда, где они чувствуют свою самостоятельность и независимость, где могут это проявить, а порой и специально демонстрировать для самоутверждения.

Подростковый возраст относится к так называемым критическим периодам жизни человека, или периодам возрастных психологических кризисов. В основе таких кризисов, обычно, лежит конфликт между новыми

психологическими потребностями, возникающими в этом возрасте, и отсутствием возможности их удовлетворить. Это противоречие является толчком для личностного развития и наработки нового опыта, который поможет в преодолении психологического кризиса и выходе на новый уровень развития личности.

Основные пути протекания подросткового кризиса

1. Кризис независимости.

Симптомы: строптивость, упрямство, негативизм, своеволие, обесценивание взрослых, отрицательное отношение к их требованиям, протест-бунт, ревность к собственности.

2. Кризис зависимости.

Симптомы: чрезмерное послушание, зависимость от старших или сильных, регресс к старым интересам, вкусам, формам поведения.

Кризис независимости - это рывок вперед, выход за пределы старых норм, правил, а кризис зависимости – это возврат назад к той системе отношений, которая гарантировала эмоциональное благополучие, чувство уверенности, защищенности.

С точки зрения развития, дальнейшей жизненной перспективы более благоприятным является первый вариант. Однако, как правило, в симптомах кризиса могут присутствовать и та, и другая тенденции. Но остается вопрос о том, какая из них доминирует.

В силу недостаточной психологической и социальной зрелости подросток, предъявляя взрослым и отстаивая перед ними свои новые взгляды, добиваясь равных с ними прав, стремясь расширить рамки дозволенного, одновременно ожидает от взрослых помощи, поддержки и защиты.

1.3. Методика обучения чтению

Чтение рассматривается в школьной методике как цель и как средство обучения иностранному языку. Цель обучения чтения: научить извлекать информацию из прочитанного.

Выделяют разные подходы к обучению чтению. Существуют также подходы классификации чтения с извлечением информации. Согласно концепции С. К. Фоломкиной, которая выделяет основные виды чтения по степени проникновения в содержание, есть чтение с извлечением основной информации, чтение с пониманием основного содержания; есть чтение с извлечением всей информации, то есть полного понимания содержания текста. [Фоломкина 1987: 41].

Таким образом, суть чтения как вида коммуникативной деятельности заключается в извлечении заключенной в тексте информации в необходимом объеме. Механизмы чтения осуществляется на устном языковом материале поэтапно: вначале осваивается чтение букв, слов, затем - чтение структур с их постепенным расширением, после этого - сочетание структур разных типов и, наконец, чтение небольших текстов с плавным увеличением объема и усложнением. При обильном чтении происходит накопление необходимой лексики, которая усваивается и используется при чтении.

1. Чтение – рецептивный вид речевой деятельности, он связан с восприятием и пониманием информации. В процессе чтения происходит осмысление и оценка информации, содержащейся в тексте. Чтение является одним из важнейших видов коммуникативно-познавательной деятельности человека. В чтении выделяют содержательный и процессуальный (как прочитать и озвучить текст) планы. В содержательном плане результатом чтения будет понимание прочитанного, в процессуальном – сам процесс чтения, то есть соотнесение графем с фонемами; формирование внутреннего речевого слуха, что находит выражение в чтении вслух и про себя, медленном и быстром, с полным пониманием или с общим охватом содержания. [Сперанская 2002: 54].

В отечественной методике выделение видов чтения проводится с учётом психологической стороны, педагогических и методических фактов. В зависимости от психических процессов, сопровождающих чтение, выделяются аналитическое и синтетическое чтение, чтение вслух и просебя. Педагогическая классификация обращает внимание на организационную сторону учебного процесса, по месту работы выделяются классное и домашнее чтение; по форме организации: индивидуальное чтение и групповое чтение. Методическая классификация учитывает методические факторы, делая акцент на установке и условиях, определяющих учебно-речевую деятельность: учебное и коммуникативное чтение. Учебное чтение выступает в качестве средства обучения, и реализуются в процессе формирования механизмов чтения, операций и действий, составляющих процессы восприятия и понимания. Например: зрительное восприятие и узнавание, соотнесение зрительных образов с речемоторными и слуховыми, вероятное прогнозирование, смысловая догадка. Быстрое и безошибочное восприятие и графических образов лексико-грамматических единиц, текста подразумевает сформированность рецептивных, технических и лексико-грамматических навыков. [Фоломкина 1987: 95].

В рамках учебного чтения С. К. Фоломкина различает следующие парные виды чтения:

1. по степени самостоятельности: подготовленное и не подготовленное, чтение со словарём и без словаря, чтение с трудностями и без них.

2. в зависимости от участия родного языка: беспереводное и переводное чтение.

3. по способу и характеру учебной работы с текстом:

а) интенсивное чтение – вид учебного чтения, предполагающий умение полно и точно понимать текст, самостоятельно преодолевать трудности с помощью аналитических действий и операций с использованием словарей. В центре внимания стоит не только содержание и смысл, но и его языковая форма.

Для интенсивного чтения предлагаются короткие тексты, текстовые упражнения, которые формируют лексико-грамматические навыки.

б) просмотрное чтение предполагает получение общего представления о читаемом материале. Его цель – получение информации о теме и круге вопросов, рассматриваемых в тексте. Это беглое, выборочное чтение, чтение текста по блокам. Оно обычно имеет место при первичном ознакомлении с содержанием текста с целью определить, есть ли в нем интересующая читателя информация, и на этой основе принято решение – читать его или нет. Оно также может завершаться оформлением результатов прочитанного в виде сообщения или реферата. При просмотрном чтении иногда достаточно ознакомиться с содержанием первого абзаца и просмотреть текст. Количество смысловых кусков при этом гораздо меньше, чем при изучающем и ознакомительном чтении; они крупнее, так как читающий ориентируется на главные факты; оперирует более крупными разделами. Этот вид чтения требует от читателя довольно высокой квалификации, владения значительным объёмом языкового материала. Полнота понимания при просмотрном чтении определяется возможностью ответить на вопрос, представляет ли данный текст интерес для читающего, какие части текста могут оказаться в этом отношении наиболее информативными и должны в дальнейшем стать предметом переработки и осмысления с привлечением других видов чтения. Для обучения просмотрному чтению необходимо подбирать ряд тематически связанных текстовых материалов и создавать ситуацию просмотра. Скорость просмотрного чтения должна быть не ниже чем 500 слов в минуту, а учебные задания должны быть направлены на формирование навыков и умений ориентироваться в логико-смысловой структуре текста, умений извлекать и использовать материал текста в соответствии с конкретными заданиями.

Ознакомительное чтение представляет собой познающее чтение, при котором предметом внимания читающего ставится всё речевое произведение

без установки на получение определённой информации. Это чтение «для себя», без предварительной специальной установки на последующее использование или воспроизведение полученной информации. При таком чтении основная коммуникативная задача, стоящая перед читателем, заключается в том, чтобы в результате быстрого прочтения всего текста извлечь содержащуюся в нём основную информацию, то есть выяснить, какие вопросы поставлены в тексте и как они решаются, что именно говорится в нём по этим вопросам и т.д. Оно требует умения различать главную и второстепенную информацию.

Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования предъявляет требования не только к предметным, но и к метапредметным и личностным результатам. В соответствии с новыми образовательными стандартами, ученик не пассивный участник образовательного процесса, он активно участвует в постановке целей и задач урока, определяет план своей работы, выбирает средства и способы достижения поставленных целей, а также участвует в оценивании своей деятельности и деятельности одноклассников. Рассмотрим, какие универсальные учебные действия формируются на уроках чтения по английскому языку.

В соответствии с новыми стандартами обучения, чтение выступает, как самостоятельный вид речевой деятельности, а также как средство формирования смежных языковых и речевых навыков и умений, потому что упражнения на отработку всех языковых и речевых навыков и умений строятся с опорой на текст и письменные установки к ним, упражнения и задания. Из этого определения вытекают задачи обучения чтению согласно ФГОС: научить учащихся извлекать информацию из текста на иностранном языке в том объеме, который необходим для решения конкретной речевой задачи, используя определенные технологии чтения.

При реализации ФГОС для эффективного чтения на иностранном языке необходимо сформировать следующие навыки:

- вычленять смысловую информацию;
- читать по ключевым словам;
- работать со словарем;
- использовать сноски и комментарии, предлагаемые в тексте;
- интерпретировать и трансформировать текст;
- игнорировать неизвестное, если это не мешает выполнению поставленной задачи.

Как же сделать так, чтобы уроки чтения полюбились учащимся?

В. С. Цетлин в своей работе описывает рекомендации к подбору текстов.

Первое, строго следить за размером предлагаемого к чтению текста. Понятно, что слишком длинные тексты будут утомлять детей, а некоторых из них могут попросту испугать, и такие дети даже и не приступят к чтению такого текста. А на слишком коротком тексте невозможно формировать многие языковые и речевые навыки и такой текст скорее всего будет малоинформативным. В текст могут входить и рисунки, и графики и схемы. Это тоже вид текста и порой даже более информативный.

Второе, необходимо подбирать текст, обращая внимание на месторасположения в нем основной идеи. Доказано, что текст, в котором основная идея располагается либо в самом начале, либо в самом конце текста лучше воспринимается детьми.

Третье, очень важно, чтобы тематика текста соответствовала уровню развития и образованности учеников, а также учитывала их интересы и потребности.

Четвертое, кроме тематики необходимо учитывать те проблемы, которые затрагивает текст. Да, одну и ту же тему можно обсуждать и со взрослыми и с младшими школьниками, но те проблемы, которые покажутся насущными старшеклассникам, малышам, скорее всего, просто еще не понятны, а значит и не интересны. Кроме того, проблемы, поднимаемые в различных текстах, могут

даже помочь в вопросе воспитания личности. Ведь читая текст и обсуждая его в классе, ученики делают выводы о хорошей или плохой стороне поступка главного героя и мысленно ставят себя на его место. [Цетлин 1994: 75].

Также очень важно четко придерживаться этапов работы с текстом. Согласно ФГОС, существует три этапа работы над любым текстом: дотекстовый, текстовый и послетекстовый.

Цели каждого из этапов определены и делают возможным постепенное и полное понимание текста с извлечением необходимой для выполнения поставленной задачи информации.

Целью дотекстового этапа является – определить речевую задачу для первого прочтения, заинтересовать учащихся темой текста, а также уменьшить трудность восприятия незнакомого текста на иностранном языке. Цель второго этапа – текстового – проконтролировать степень сформированности различных языковых навыков и умений; продолжить формирование соответствующих навыков и умений. Целью третьего – послетекстового – этапа является использовать ситуацию текста в качестве языковой опоры для развития умений в устной и письменной речи. Для каждого этапа мы используем определенные упражнения и задания.

ГЛАВА II. РАЗРАБОТКА МЕТОДИЧЕСКИХ ПОДХОДОВ ПРИМЕНЕНИЯ ТЕХНОЛОГИИ ВЕБ-КВЕСТ В ОБУЧЕНИИ ЧТЕНИЮ УЧАЩИХСЯ СРЕДНЕЙ ШКОЛЫ НА УРОКЕ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

2.1. Требования, принципы и рекомендации к разработке веб-квеста

Опираясь на исследования квестовых технологий Бернса Доджа и Тома Марча, Е. М. Шульгиной, Е. И. Багузиной, С. В. Напалкова, сформулируем общие принципы и рекомендации к разработке веб-квеста.

Для того чтобы разработать интересный, продуктивный веб-квест, преподаватель должен заранее попытаться предугадать проблемы, которые могут помешать успешно его внедрить в учебный план. Например: достаточное ли у Вас количество компьютеров? Необходим ли Вам для работы компьютерный класс или проектор? Если ученики будут работать над выполнением веб-квеста дома, будет ли им оказана помощь со стороны родителей?

Веб-квест включает в себя следующие составляющие:

1) «Путеводитель» список рекомендуемых веб-сайтов. Эта часть включает введение, в котором объясняется цель веб-квеста, задачи, выполняемые в процессе поиска необходимой информации, т.е. начинает действовать Ваш «мотиватор». Все пункты веб-квеста должны быть чётко сформулированы, чтобы студенты поняли свою конечную цель и не отклонялись от неё.

2) Задание - таблицу, которую необходимо заполнить в ходе выполнения задания. В зависимости от структуры Вашего веб-квеста, задание включает оценочную таблицу, вопросы и варианты ответов, возможно, подсказки. Цель этой части веб-квеста - зафиксировать и записать полученные результаты. Таблица-задание может выдаваться отдельно каждому ученику либо на группу, в зависимости от решения преподавателя.

3) Итоговая презентация. Хорошо составленная презентация покажет, насколько хорошо ученики усвоили материал. Насколько полно ученики представят изученный материал зависит от их возраста, уровня подготовки, времени выполнения задания. Преподаватель должен всегда учитывать тот факт, что интернет – это мультимедийное средство обучения, позволяющее увидеть изучаемое явление с самых разных позиций. Так, ученики учатся рассматривать частный вопрос в более широком контексте, анализировать и систематизировать информацию, что является важнейшим навыком в XXI веке. И этот навык ученики смогут применить не только при работе в интернете, в искусственно-созданной учебной ситуации, но и в реальной жизни.

Выбрав тему веб-квеста, вы приступаете к отбору материала, необходимого для его выполнения. Образовательный потенциал напрямую связан с содержанием информации в интернете. Содержание информации в интернете весьма различно, оно бывает как позитивного, так и негативного характера. Поэтому возникает ряд проблем: этики, достоверности, надежности информации, ее воздействия на психику и подсознание. Проверить достоверность часто не представляется возможным. На многих сайтах нет никаких выходных данных. Это является одной из проблем, решение которой может частично взять на себя преподаватель, предупреждающий, что сведения, которые учащиеся могут получить в интернете, не всегда будут надежными. Вторая проблема – форма подачи информации. Представленная в мультимедийном виде информация имеет другие свойства, нежели информация в учебниках. Мультимедиа часто не дает знаний и понимания, формируется лишь образ, не имеющий структуры. В интернете нет четкой системы, различные формы информации тесно переплетены между собой. Они воздействуют на психику с помощью различных эффектов: сочетания разных цветов, звуков и символов и так далее. Без помощи преподавателя и специальных информационных умений ученикам будет сложно критически

осмысливать информацию. Третья проблема заключается в том, что информация в интернете представлена в различных жанрах, стилях, имеет различную адресную направленность, по-разному интерпретируются одни и те же факты. Только специалист-предметник может оценить информацию на тематическом сайте и решить, можно ли ее использовать в учебном процессе или нет. Если на занятиях ученики вместе с преподавателями будут анализировать сообщения, взятые с различных сайтов, подтверждать свои доводы заметками из энциклопедий, учебной литературы, они научатся ориентироваться в современной информационной среде.

Существует три стратегии поиска:

Стратегия 1. Преподаватель может зайти на официальные образовательные сайты и посмотреть там предлагаемый материал, который уже систематизирован по темам и уровню подготовки студентов. Целиком составить веб-квест только на основе этого материала вряд ли удастся. Однако, безусловно, посещение таких сайтов станет неким начальным этапом работы над созданием своего веб-квеста, натолкнет на новые мысли.

Стратегия 2. Анализ дополнительных сайтов на понравившемся сайте, что, в свою очередь, приведёт к открытию новых сайтов по теме. Чем большее количество сайтов Вы просмотрите, тем глубже рассмотрите темы. Все релевантные сноски необходимо занести в список своего веб-квеста, затем возможно перейти к третьей стратегии поиска.

Стратегия 3. Структурированный поиск с применением поисковых систем. Веб-поиск – это целая наука и, если Вы не владеете этим навыком, то необходимо прибегнуть к помощи поисковых систем.

Безусловно, следует разнообразить предлагаемый материал, добавляя интерактивные страницы. Таким образом, подводя итог поиска материала для веб-квеста, преподаватель должен перепроверить список полученных сайтов на научную достоверность, прежде чем углубляться в изучение конкретных

материалов. Необходимо перепроверить URL (Uniform Resource Locator – единый указатель, определитель местонахождения ресурса), выходные данные сайта. Часто университетские сайты имеют домен «edu» и являются вполне достоверными источниками информации. Здесь необходимо упомянуть сайт электронной энциклопедии «Википедия» <http://ru.wikipedia.org/>, который может содержать непроверенную и недостоверную информацию, поэтому предлагать материалы с этого сайта стоит либо выборочно либо вовсе не стоит. Разумеется, преподаватель должен выверить текст на предмет понимания в зависимости от возраста своих учеников. Отобрав необходимое число сайтов, необходимо составить веб-квест так, чтобы ученики переходили от одного сайта к другому в строгой логической последовательности.

Во время разработки веб-квеста необходимо продумать связующие звенья, чтобы эта логическая нить помогла ученикам в выполнении. В зависимости от уровня подготовленности ученика и его индивидуальных способностей даются необходимые пояснения. Инициатором и активным участником процесса является сам ученик. Преподаватель здесь выступает в роли советчика. В этой роли преподаватель подталкивает учеников к собственному анализу и систематизации полученной информации. Готовый веб-квест можно распечатать и принести в класс, либо разместить в Интернете.

Апробация Вашего веб-квеста покажет все его сильные стороны и недостатки. Ученики могут не понять самого задания, значит, его нужно переформулировать, возможно, пересмотреть вводную часть. Если ученики считают веб-квест скучным, то необходимо добавить информативной части, разнообразить веб-квест. Если сложность заключается в понимании заданий отдельных этапов веб-квеста, то необходимо поработать над терминологией, ясностью изложения, возможно, более детально объяснить каждый этап работы или замедлить темп выполнения задания. Особое внимание необходимо уделить логическим связующим звеньям между этапами веб-квеста, так как, если после

выключения компьютера, ученики не могут вспомнить, о чем шла речь, то, очевидно, что в веб-квесте нарушена логика изложения.

Таким образом, хорошо составленный веб-квест содержит шесть основных этапов:

1) четко сформулированное, краткое введение, которое вводит в курс дела и содержит необходимую информацию, и является точкой отсчета;

2) интересное задание;

3) список необходимых информационных ресурсов;

4) пошаговое описание этапов выполнения задания;

5) руководство, как правильно организовать и систематизировать материал;

6) проведение итогового занятия по теме, которое обобщает материал и позиционирует его в более широком, междисциплинарном контексте.

Оценивая результаты веб-квеста, преподаватель может разработать целый ряд критериев, который включит оценку не только языковых знаний, но и языковые навыки и умения, что является центральной задачей в обучении иностранному языку (т.е. коммуникативные навыки, умение ясно излагать свои мысли, вести дискуссию, работать в команде и т.д.). Преподаватель осуществляет не диктат некоего объема знаний, а выступает в роли помощника, который скорее направляет самостоятельный творческий процесс поиска ответов на поставленные вопросы в веб-квесте. Вопросы веб-квеста являются своеобразным скелетом его выполнения. Безусловно, составление хорошего веб-квеста требует времени и высокого профессионализма. Однако, разработав серию веб-квестов по определенной теме, преподаватель сможет использовать ее в последующие годы, не только экономя время, но и сделав процесс обучения и контроля увлекательным и современным.

Веб-квест как образовательная технология использует такой подход к обучению, в процессе которого происходит конструирование нового знания.

Веб-квесты развивают критическое мышление, так как работа над ними подразумевает такие умения, как умение сравнивать, анализировать, классифицировать, мыслить абстрактно. Ученики не только собирают информацию, но и трансформируют ее, чтобы выполнить задачи и решить поставленную проблему. У учащихся повышается мотивация, они воспринимают задачу как нечто реальное, что ведет к повышению эффективности деятельности. Изменяется также роль учителя на уроке. Он становится консультантом, наставником, старшим партнером, организатором и координатором проблемно-ориентированной, исследовательской, учебно-познавательной деятельности учащихся. Учитель создает условия для самостоятельной умственной и творческой деятельности учащихся, поддерживает их инициативу. В свою очередь, ученики становятся равноправными «соучастниками» процесса обучения, разделяя со своим учителем ответственность за процесс и результаты обучения [Напалков 2013: 11].

Проблему создания и использования веб-квестов в учебном процессе активно изучают зарубежные и отечественные ученые: Б. Додж, Т. Марч, М. Андреев, О. Гапеева, М. Гриневич, Г. Шаматонова, В. Шмидт.

Итак, веб-квест – это проектная дидактическая модель, предусматривающая самостоятельную поисковую работу учащихся на сайтах всемирной паутины с целью решения поставленной учебной задачи. Результатом деятельности является презентация полученных данных в интернет сети. Во многом веб-квест метод основан на теории конструктивизма в обучении, где важно не воспроизведение объективной энциклопедической реальности, а формирование собственного представления о ней [Hockly 2008: 118]. В данном случае, интернет выступает не целью, а средством обучения.

Целью краткосрочных проектов является углубление знаний и осуществления их интеграции в свою систему знаний. После окончания работы

над долгосрочным веб-квестом ученик должен уметь вести глубокий анализ полученных знаний, уметь их трансформировать, владеть материалом настолько, чтобы суметь выполнить задания для работы по теме. Работа над долгосрочным веб-квестом может длиться от одной недели до месяца, некоторые рассчитаны на длительный срок, возможно, на семестр или даже на целый учебный год.

Разработчиками веб-квеста, как учебного задания является Бернс Додж и Том Марч, профессора образовательных технологий Университета Сан-Диего (США). Ими определены следующие виды заданий для веб-квестов:

- пересказ - демонстрация понимания темы, на основе представления материалов из различных источников в новом формате: создание презентации, плаката, рассказа;
- планирование и проектирование - разработка плана или проекта, на основе заданных условий;
- самопознание - любые аспекты исследования личности;
- компиляция - трансформация формата информации, полученной из различных источников;
- творческое задание - творческая работа в определенном жанре - создание пьес, стихов, песен, видеороликов;
- аналитическая задача - поиск и систематизация информации;
- детектив, головоломка, таинственная история - выводы на основе противоречивых фактов;
- достижение консенсуса - вынесение решения по острой проблеме;
- оценка - обоснование определенной точки зрения;
- журналистское расследование - объективное изложение информации (разделение мнений и фактов);
- убеждение - склонение на свою сторону оппонентов или нейтрально настроенных лиц;

- научные исследования - изучение различных явлений, открытий, фактов на основе уникальных онлайн источников.

2.2. Применение технологии веб-квест на уроках английского языка

Исходя из всего вышесказанного, заключаем, что структура веб-квеста подразумевает определенные, четкие принципы, позволяющие нам добиться поставленной цели, которые мы формулируем ниже.

Дизайн веб-квеста предполагает рациональное планирование учеников, сконцентрированное не на поиске информации, а на ее использовании.

Основное отличие веб-квеста от простого поиска информации заключается в следующем:

- наличие проблемы;
- поиск информации по проблеме осуществляется в интернете;
- решение проблемы принимается всей группой.

Веб-квест позволяет:

- в каждой конкретной ситуации усвоить соответствующие конкретные дидактические цели и задачи;
- формировать у учащихся на каждом этапе необходимый объем и уровень компетентности для решения познавательных задач;
- выработать у учащихся психологическую установку на самостоятельное систематическое пополнение своих знаний и умений ориентироваться в потоке научной и общественной информации при решении новых задач.

Можно выделить следующие причины для использования веб-квестов в школе:

- веб-квест – легкий способ включения интернета в учебный процесс;
- веб-квест может выполняться индивидуально, но лучше, если он выполняется группой. При этом достигаются две основные цели обучения –

коммуникация и обмен информацией. Во время работы в группе сильные ученики могут помогать другим, таким образом каждый может использовать свои способности.

На основе всего вышесказанного, можем выделять следующие основные требования к образовательному веб-квесту, предназначенному для самостоятельной работы учащихся. Веб-квест обязательно должен иметь:

- Четкое вступление (тема и обоснование ценности проекта), где четко описаны главные роли участников или сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста. Этот этап предоставляет основную информацию, вводит ключевые понятия, а также содержит вопросы, над которыми будут рассуждать ученики.

- Центральная задача (цель, условия, проблема и пути ее решения), которое понятно, интересно и выполнимо. Четко определен итоговый результат самостоятельной работы ученика. Например, поставлена серия вопросов, на которые нужно найти ответы, прописана проблема, которую нужно решить, определенная позиция, которая должна быть защищена. Также должна быть указана другая деятельность, которая направлена на переработку и представление результатов, исходя с собранной информации, например создание презентации. Это наиболее важная часть веб-квеста. Задача направляет учеников к конкретным действиям для решения проблемы.

- Описание процедуры работы, которую необходимо выполнить каждому ученику во время самостоятельного выполнения задания (поэтапное описание хода работы, распределение ролей, обязанностей каждого участника, ссылки на интернет-ресурсы, конечный продукт). В этом разделе содержатся указания, как ученики будут выполнять задания, описан порядок выполнения.

- Список информационных ресурсов, необходимых для выполнения учащимися задания. Этот список должен быть аннотированным. Благодаря гиперссылкам, ученики работают в едином информационном пространстве

глобальной компьютерной сети, для которого не является существенным фактором точное местонахождение той или иной учебной информации.

- Руководство к действиям (как организовать и представить собранную информацию), которая может быть представлена в виде направленных вопросов для организации учебной работы (например временных рамок, рекомендаций по использованию источников информации и других).

- Оценка. Завершающим этапом является оценка, однако обязательным для веб-квеста является предварительное (до начала работы) объявление его принципов. Критерии оценки могут быть разными (по времени презентации, оригинальностью, новаторством и прочее) на усмотрение преподавателя.

- Заключение, в котором суммируется опыт, который был получен учениками во время выполнения работы над веб-квестом. Иногда полезно включить в заключение риторические вопросы или вопросы, мотивирующие и стимулирующие активность учащихся на дальнейшее исследование темы. Здесь подводят итог и поощряют рефлексию.

Особое внимание важно уделить заключительному этапу, на котором проходит презентация проекта. Целесообразно организовать обсуждение с последующей оценкой исследования, определение критериев, ориентированных на тип проблемной задачи и форму представления результата. По результатам исследования проблемы формулируются выводы и предложения.

- Страницы для учителя (дополнительно). В них может содержаться информация для помощи другим преподавателям, которые будут использовать веб-квест.

Возможный сценарий организации деятельности по созданию веб-квестов:

В начале работы с веб-квестом весь класс знакомится с общими сведениями по теме, то есть углубляется в проблему будущего проекта. Затем учащиеся объединяются в группы, которым предоставляется один аспект темы

для изучения и обсуждения. Учителю следует для каждой группы подобрать ресурсы сети интернет в зависимости от аспекта темы, который они изучают. После изучения, обсуждения и полного понимания конкретной проблемы учащиеся перегруппировываются так, чтобы во вновь организованных группах было по одному представителю от первичных групп.

В процессе обсуждения все учащиеся узнают друг от друга все аспекты проблемы, которую обсуждают. Они должны выразить собственное мнение, сделать выводы, спрогнозировать возможный дальнейший ход событий. В результате, через изучение материала и его обсуждение, ученики должны дать ответ на один общий вопрос дискуссионного характера.

Веб-квест развивает у учащихся следующие умения:

- осуществлять поиск информации;
- выделять ключевые слова;
- определять тему и проблему;
- отделять основную информацию от второстепенной;
- фиксировать необходимую информацию;
- детально или сокращенно излагать содержание прочитанного;
- обобщать информацию из текста;
- детально или кратко передавать содержание;
- выделять факты, примеры, аргументы в соответствии с поставленными вопросами (проблемами);
- делать выводы;
- выражать и аргументировать свою точку зрения;
- определять причинно-следственную связь событий, оценивать поступки и давать характеристику персонажей, фактов и событий;
- участвовать в беседе-обсуждении;
- приглашать и обмениваться информацией;
- уточнять и детализировать информацию;

- прогнозировать развитие ход событий.

Преимущества данной технологии в том, что ее можно применить для любого школьного предмета, для организации как урочной индивидуальной или групповой работы, так и внеклассной.

На основе сформулированных принципов представляем разработанный нами веб-квест [Приложение]. Данный веб-квест опирается на особенности учеников средней школы, превосходно вписывается в школьную программу, может быть использован на уроках или для внеурочных занятий, использует такой подход к обучению, в процессе которого происходит конструирование нового, работа над ними развивает такие умения, как умение сравнивать, анализировать, классифицировать, мыслить абстрактно. Ученики не только собирают информацию, но и трансформируют ее, чтобы выполнить задачи, решить поставленную проблему. У учащихся повышается мотивация, интерес к выполнению, они воспринимают задачу как нечто реальное, что ведет к повышению эффективности деятельности.

После окончания работы над таким веб-квестом ученики должны уметь вести глубокий анализ полученных знаний, уметь их трансформировать, владеть материалом настолько, чтобы суметь создать задания для работы по теме. Работа над данным веб-квестом может длиться до нескольких дней. Результатом работы над ним будет презентация Power Point. В ходе выполнения задействованы почти все виды заданий, предложенных профессорами образовательных технологий Университета Сан-Диего Бернсом Доджем и Томом Марчем. Веб-квест может выполняться индивидуально, но лучше, если он выполняется в группе учеников. При этом достигаются основные цели заданий: коммуникация и обмен информацией между учениками.

2.3. Исследование применения технологии веб-квест

Наше исследование проводилось посредством анкетирования и опроса учеников средних школ в социальных сетях.

Для проведения диагностики нами была разработана анкета, позволяющая выявить уровень удовлетворенности новой учебной технологией веб-квест. Также анкетиремым было предложено пройти разработанный нами веб-квест.

На основе приведенных выше теоретических данных, нами выделено несколько аспектов, которые выявляются с помощью анкетирования:

- Удовлетворенность ученика существующими педагогическими методами и их качеством;
- Готовность и желание ученика выполнять веб-квесты;
- Мотивация ученика к выполнению веб-квеста;
- Уровень подготовки учеников, их ответственность и способность к самостоятельному обучению.

Ученикам было предложено выбрать варианты ответа на вопросы об их удовлетворенности уже существующими педагогическими методами. Отношение учеников оказалось скорее отрицательным, многие из них считают существующие методы устаревшими и чувствуют нехватку в разнообразии учебного процесса. Только 14% всех опрошенных отметили, что их устраивает настоящий процесс обучения. 48% с полной уверенностью заявили, что желают нововведений и разнообразия в учебном процессе. Остальные не выразили однозначного мнения по данному вопросу.

Касательно мотивации учеников, исходя из полученных данных, мы пришли к выводу, что ученики имеют средний уровень мотивации, несмотря на положительное отношение к веб-квестам и английскому языку в целом. Только 25% опрошенных заявили, что готовы и хотят принимать участие во всех образовательных мероприятиях. 30% учеников сказали, что им, в целом, интересен процесс обучения, но они не всегда могут справиться

самостоятельно. 10% вообще не хотят изучать английский язык. Остальные заявили, что будут выполнять все, что потребует учитель. Положительными сторонами веб-квеста, отмеченными учениками, оказались интерес в изучении языка (34%), умения чтения (24%), быстрое и интересное выполнение заданий (22%), разнообразие учебного процесса(20%),

Несмотря на результаты, полученные в предыдущем разделе, ученики показали себя, в основном, способными к самостоятельной деятельности. 75% учеников считают, что они могут изучать английский язык самостоятельно. Также ученики отметили, что способны самостоятельно искать необходимую информацию, особенно если она им нужна и интересна.

Все опрошенные самостоятельно справились с веб-квестом, однако не все уверены в правильности его выполнения. Необходимо также отметить, что результатом веб-квеста была презентация из нескольких слайдов, и все ученики хорошо справились с ее составлением, хоть и выполнение заданий веб-квеста заняло у всех учеников разное количество времени.

Исходя из полученных данных, мы можем утверждать, что внедрение квест-технологии в образовательный процесс соответствует самым современным требованиям организации образовательной среды, поскольку: процесс обучения, в основном, ориентирован на самостоятельность участника; учитель выполняет роль наблюдателя или куратора; осуществляется развитие мышления и переход от пассивного получения знаний к деятельности; происходит формирование и развитие способностей школьников к самостоятельному поиску, сбору, анализу и представлению в том или ином виде информации; происходит развитие общеучебных и профессиональных умений и навыков учащихся, расширение кругозора; веб-квест интересен ученикам, так как его выполнение подразумевает использование разных технических средств, что приносит разнообразие в процесс обучения.

Заключение

Образовательный квест – это своего рода проблема, которая ставится перед участниками, где они сами должны реализовать образовательные задачи. Но в отличие от учебной проблемы в образовательном квесте есть элементы сюжета, ролевой игры, связанные с поиском и обнаружением различных объектов, информации, и для решения образовательных задач используются ресурсы какой-либо территории или информационные ресурсы.

Обучение чтению на иностранном языке должно выполнять воспитательные, образовательные, развивающие и практические задачи. Без овладения этим видом речевой деятельности, оканчивающий школу не может рассчитывать, за исключением в редких случаях, на дальнейшее широкое использование иностранного языка, и применение новейшей веб-квест технологии помогает прекрасно справиться с этими задачами. Таким образом, проведенный теоретический анализ научных работ об особенностях современной квест-технологии, а также собственный опыт разработки и реализации образовательных квестов позволяет утверждать, что внедрение квест-технологии в образовательный процесс соответствует самым современным требованиям организации образовательной среды, поскольку: процесс обучения ориентирован на самостоятельность участника; функции учителя трансформируются в функции тьютора, фасилитатора; увеличивается время общения с учителем; осуществляется развитие мышления и переход от пассивного получения знаний к деятельности; информационно-обучающая среда превращается в открытую систему, постоянно обогащается новыми источниками информации, возможностями обработки, хранения и представления; информационные технологии более активно вовлекаются в учебный процесс; происходит формирование и развитие способностей школьников к самостоятельному поиску, сбору, анализу и представлению в том

или ином виде информации; происходит развитие общеучебных и профессиональных умений и навыков учащихся, углубление их знаний по профильным предметам.

Безусловно, ключевым преимуществом внедрения веб-квестов в учебный процесс является стимулирование студентов к самостоятельному аналитическому и креативному мышлению, вовлечение их в объективное оценивание своих собственных результатов и результатов своих коллег. Веб-квесты - это не только инновационный метод обучения и контроля полученных знаний преподавателем, но и новый метод добывания знаний учениками, отказ от навязывания готовых ответов.

Приложение

Web-Quest Christmas party

Introduction

Attention!

MacDonald's administration decided to arrange a Christmas party for children. Students of different age can take part in the contest for the best organized Christmas party and Christmas decorations.

They are going to organize a web-quest to find out who knows English Christmas dishes and traditions best.

Time to compete: for two weeks

Task

Rules for participants

1. Pupils of grades 6-11 can take part.
2. To do tasks use the Internet.
3. To complete each task you have three days.
4. A Power Point presentation will be as the result of your work

The Christmas party idea must include the followings:

- Christmas party food;
- 10 commandments of Christmas party;
- Christmas meal invitations;
- Christmas meal menu cards;
- Christmas party favours;
- Christmas table decorations.

<http://www.kidspot.com.au/christmas/subsection+663+Christmas-ideas->

[Christmas-party-ideas.htm](http://www.kidspot.com.au/christmas/subsection+663+Christmas-ideas-Christmas-party-ideas.htm)

Process

Step 1

Look through the sites and answer the questions.

1. What is the origin of now traditional Christmas celebration?
2. How do the English spend the Twelve Days of Christmas?
3. What do they eat for Christmas?
4. What are images of Christmas?

<http://www.learnenglish.de/culture/christmas.html#Dinner>

<http://www.whychristmas.com/cultures/uk.shtml>

<http://people.howstuffworks.com/culture-traditions/holidays-christmas/christmas-traditions-around-the-world-ga1.htm>

<http://www.bbcamerica.com/anglophenia/2012/12/british-up-your-christmas-holiday>

<https://www.timeanddate.com/holidays/uk/christmas-day>

Step 2

Find receipts of a Christmas pudding. Choose one you like best and make a poster.

<http://www.bbcgoodfood.com/recipes/1159/classic-christmas-pudding>

www.bbcgoodfood.com/recipes/collection/christmas-pudding

Step 3

Choose some Ukrainian dishes and persuade us to cook them.

Step 4

Cook the dish you liked best, invite your friends and take photos.

Step 5

Search for different games to entertain children

<http://www.beau-coup.com/christmas-party-games.htm>

<http://www.activityvillage.co.uk/christmas-party-games>

<https://www.thebalance.com/christmas-party-games-for-kids-1356272>

Evaluation

Your team will be evaluated on a scale of 1-3 for different criteria.

1 = Unsatisfied

2 = Satisfied

3 = Excellent

	1	2	3
Following Directions	I did not follow directions and had a difficult time understanding what to do.	I followed directions, but had a difficult time staying on task and had to be reminded at times.	I followed all directions and was always on task.
Working in Your Group	I was unable to work well with my group. I did not help my group.	I had difficulties with my group, but I helped my group somewhat.	I had no problems working with my group.
Use of Resources	I did not use the resources.	I used some resources well.	I used all the resources I had to finish my reports.
Your presentations.	It was sloppy and missing parts.	It was okay, but something was missing.	The report was neat and all parts were included.

Individual Written Report	It was sloppy and missing parts.	It was okay, but something was missing.	The report was neat and all parts were included.
------------------------------	-------------------------------------	---	---

Conclusion

The reflective exercise “Complete the sentences”

I have learned ...

Now I can ...

I have realized that I can ...

I liked ...

For me it was new ...

I was surprised ...

I would like to ...

I have received ...

I was inspired ...

Библиографический список

2. Азимов Э. Г. Новый словарь методических терминов и понятий. – М., 2009. – 488с.
3. Багузина Е. И. Веб-квест технология как дидактическое средство формирования иноязычной коммуникативной компетентности: дис. канд. пед. наук : 13.00.01 : общая педагогика, история педагогики и образования. – М., 2012. – 238с.
4. Безрукова В. С. Педагогика: учеб. для индустр.-пед. техникумов и учеб. пособ. для инж.-пед. специальностей. – Екатеринбург, 1993. – 296с.
5. Белая Т. Н. Компьютеризация обучения преподавания английского языка // Иностранные языки в школе. – М., 1998. – 145с.
6. Беспалько В. П. Слагаемые педагогических технологий. – М., 1989. – 192с.
7. Бим-Бад, Б. М. Психология и педагогика: Просто о сложном: Популярные очерки и этюды. – М., 2010. – 208с.
8. Бордовская, Н. В. Психология и педагогика: Учебник для вузов. Стандарт третьего поколения. – СПб., 2013. – 432с.
9. Быховский Я. С. Образовательные веб-квезеты [Электронный ресурс] // Информационные технологии в образовании: [сайт]. <http://ito.cdu.rU/1999/III/1/30015.html>.
10. Великанова А. В. Компетентно-ориентированный подход к образованию. – Выпуск 2. – Самара, 2002. – 132с.
11. Гальскова Н. Д. Компьютер на уроках иностранного языка // Иностранные языки в школе. – М., 1997. – 216с.
12. Гальскова Н. Д. Современная методика обучения иностранным языкам. – Москва, Аркти-Глосса. – 2000. – 117 с.
13. Гальскова Н. Д., Гез Н. Н. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика: учеб. Пособие. – М., 2006. – 336с.

14. Грузинская, И. А. Методика преподавания английского языка в средней школе. – М., 2012. – 222с.
15. Дюжакова М. В. Современные реформы высшего педагогического образования США // Известия ВГПУ. – 2008. – 171с.
16. Зимняя И. А. Лингвопсихология коммуникативных навыков. – М., 2001. – 432с.
17. Кларин М. В. Инновации в мировой педагогике: обучение на основе исследования, игры и дискуссии. – Рига, 1995. – 176с.
18. Клычникова З. И. Психологические особенности обучения чтению на иностранном языке / 2-е издание, исправленное. – М.: Просвещение, – 1993. – 207 с.
19. Колкер Я. И., Устикова Е. С. Практическая методика обучения иностранному языку. – М.: Academia. – 2000. – 247 с.
20. Кудрявцева О. В., Кузнецова Е. П. Использование игровых технологий для развития навыков чтения на уроках английского языка в среднем звене. М., – 2015. – 184с.
21. Куприянова Г. В. Групповая и самостоятельная работа при овладении чтением // Иностранные языки в школе. – М., 2001. – 326 с.
22. Левитес Д. Г. Практика обучения: современные образовательные технологии. – М., 1998. – 288с.
23. Леонтьев А. А. Психолингвистика. – Л., 1967. – 118с.
24. Леонтьев А. А. Язык и речевая деятельность в общей и педагогической психологии. – М., 2001. – 300с.
25. Новикова А. А., Колесниченко В. Л., Каруна И. А. Медиаобразование в США, Канаде и Великобритании – Таганрог, 2007. – 256с.
26. Напалков С. В. Тематические образовательные веб-квесты как средство развития познавательной самостоятельности учащихся при обучении алгебре в основной школе: автореф. дис. на соискание уч. степени канд. пед.

наук: 13.00.02: теория и методика обучения и воспитания – Саранск, 2013. – 166с.

27. Полат Е. С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования. – М., 2008. – 176с.

28. Полат Е. С. Метод проектов в интернет-образовании [Электронный ресурс] // Методическая информационная система Севера : [сайт]. <http://goo.gl/M9MYgp>

29. Рогова Г. В., Верещагина И. И. Методика обучения английскому языку. – М.: Просвещение, – 1998. – 174 с.

30. Селевко Г. К. Классификация образовательных технологий. – М., – 2005. – 371с.

31. Скляренко Н. К., Онищенко Е. И., Захарова С. Л. Обучение речевой деятельности на английском языке в школе: пособие [для учителей] / – К., 1988. – 150с.

32. Сокол И. Н. Классификация квестов // Молодой ученый – 2014. – Вып. №6. – С.138-140.

33. Сперанская Н И. Новые режимы обучения чтению в средней школе // Иностранные языки в школе. – М., – 2002. – 423 с.

34. Русинова Л. П. Педагогический словарь по темам: учеб. пособие. – Сарапул, 2010. – 143с.

35. Трофимчук В. К. Как возникли квесты [Электронный ресурс] // Библиотека интерактивной литературы: [сайт]. <http://rilarliiv.ru/ifmagazincl/01.2012/history/qucst.litm>.

36. Тек Э. Г. Организация контроля понимания читаемого на начальном этапе обучения / Иностранные языки в школе. – М., – 2002. – 238 с.

37. Филатов В. И. Методика обучения иностранным языкам в начальной и основной общеобразовательной школе. – Ростов-на-Дону, – 2004. – 275 с.

38. Фокина К. В. Методика преподавания иностранного языка. – М., 2008. – 156с.
39. Фоломкина С. К. Обучение чтению на иностранном языке. М.: Высш. шк., 1987. – 207с.
40. Цетлин В С. Трудности текстов для чтения / Иностранные языки в школе. – М., – 1994. – 249 с.
41. 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. – Томск, 2014.
42. Шульгина Е. М. Алгоритм работы с технологией веб-квест при формировании иноязычной коммуникативной компетенции студентов – Тамбов, 2013. – 167с.
43. Dodge B. Some Thoughts About WebQuests [Electronic resource] http://webquest.sdsu.edu/about_wcbqcasts.html, 2001.
44. Dodge B. A Rubric for Evaluating WebQuests [Electronic resource]. <http://webquest.sdsu.edu/webquestrubric.html>, 2001.
45. Hockly N. What is a WebQuest? // Entre Lenguas. – 2008. – 117p.
46. Maddux C. WebQuests: Are They Developmentally Appropriate? – Educational Forum, 2008. – 118p.
47. March T. Web-Quests for Learning [Electronic resource] <http://www.ozline.com/webquests/intro.html>, 1998.
48. Prensky M. Digital Natives, Digital Immigrants [Electronic resource] <http://goo.gl/Xv9UPP>, 2000.