

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ ВЕБ-КВЕСТ КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ИНОЯЗЫЧНОЙ КОММУНИКАТИВНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ В ВУЗЕ

АЧМИЗОВА Светлана Якубовна

кандидат педагогических наук, доцент кафедры английской филологии
ФГБОУ ВО «Адыгейский государственный университет»
г. Майкоп, Россия

Статья посвящена рассмотрению теоретических и практических аспектов целесообразности применения квестовых технологий в целом и инновационной образовательной технологии веб-квест, в частности, в процессе формирования иноязычной коммуникативной компетенции студентов языковых факультетов.

Ключевые слова: инновационные образовательные технологии, квест, веб-квест, межкультурная коммуникация, коммуникативная компетенция, речевые навыки, высшее учебное заведение.

В свете современных реалий обусловленных модернизацией и информатизацией системы образования, педагоги-практики осознают необходимость поиска новых педагогических технологий, способных объединить в себе достижения информационно-коммуникационных технологий и традиционного обучения. Говоря о студентах языковых факультетов, следует отметить, что подобный поиск должен проводиться с учетом специфики языкового обучения, предполагающей как непосредственно лингвистический так и социокультурный компонент. С этой точки зрения, одной из наиболее эффективных педагогических технологий, представляется квест [1, с. 71].

Говоря о сущности самого понятия, следует отметить, что квест (от англ. quest – «поиск предметов, приключений, исполнение рыцарского обета») представляет собой способ построения сюжетной линии в фольклорных произведениях предполагающих путешествие персонажей к определённой цели через преодоление препятствий, в силу чего, подобный жанр тесно связан с ролевыми играми, предполагающими прохождение определенной полосы препятствий в целях достижения конечной цели.

В рамках инновационных трансформаций педагогических технологий, представляется целесообразным говорить о наиболее эффективном с данной точки зрения виде квестов, а именно, веб-квестах (от англ. web – «паутина») представляющих собой проблемное задание с элементами ролевой игры, выпол-

нение которых предполагает применение информационных ресурсов глобальной сети Интернет. Родоначальниками веб-квестов считаются Берни Додж (Bernie Dodge) – профессор образовательных технологий государственного университета в Сан-Диего (США) и его ученик Том Март (Tom March) – преподаватель английского языка средней школы города Пауэй штата Калифорния. Начиная с 1995 г., ими была разработана модель веб-квеста, как одной из стратегий успешной интеграции сети Интернет в учебный процесс. В дальнейшем, в связи с появлением широкого спектра сервисов Web 2.0 инструментарий разработки веб-квестов был значительно обновлен и расширен Т. Мартом [2, с. 125].

С точки зрения формирования коммуникативной компетенции студентов факультета иностранных языков Адыгейского государственного университета, наиболее эффективной, представляется разработка и последующее внедрение веб-квеста, сочетающего в себе задания, предполагающие поиск информации в рамках кросскультурной коммуникации, а именно – традиций и культуры Республики Адыгея и Великобритании. Далее, представляется целесообразным представить карту подобного веб-квеста.

Карта веб-квеста

(на основе шаблона В. Dodge)

Intercultural communication

1. *Введение.* Студенты делятся на две команды, каждая из которых является туристической группой. Нарты (группа 1) – из России (Республика Адыгея, г. Майкоп), путе-

шествующая по Великобритании (Лондон); Англосаксы (группа 2) – из Великобритании, путешествующая по России – (Республике Адыгея, г. Майкоп).

2. *Задача.* Центральное задание для обеих групп заключается в том, чтобы заполнить карту передвижения по городу, выполняя

задания на каждой контрольной точке (с помощью ресурсов сети Интернет), после чего обменяться результатами работы и представить масштабный проект-презентацию о посещаемой стране на основе полученной информации с необходимыми поправками и корректировками.

<i>Задания</i>	<i>Нарты</i>	<i>Англосаксы</i>
1. Найти общую информацию о посещаемой стране / регионе и представить ее в виде презентации в программе Power Point.	Великобритания	Россия, Республика Адыгея
2. Найти информацию о наиболее известных и интересных обычаях и традициях посещаемой страны / региона и представить ее в виде видеофрагмента.	Чаепитие в Англии (5 o'clock tea) Рождественская ночь (Night of candles)	Адыгская свадьба (Adighe wedding) Празднование первого шага ребенка (Baby's initial step holiday)
3. Изобразить портрет типичного жителя посещаемой страны / региона (внешность, характер, хобби) и представить его в виде презентации в программе Power Point.	Англичанин (Englishman)	Адыг (Adyghe)
4. Найти информацию об известных писателях посещаемой страны / региона и представить ее в виде устного рассказа.	Уильям Шекспир (William Shakespeare) Джейн Остин (Jane Austen)	Тембот Керашев (Tembot Kerashev) Исхак Машбаш (Iskhak Mashbash)
5. Найти информацию о наиболее известных представителях музыкальной культуры посещаемой страны / региона и представить ее в виде письменного изложения.	Джон Леннон (John Lennon) Адель (Adele)	Чеслав Анзароков (Cheslav Anzarokov) Аслан Тлебзу (Aslan Tlebzu)
6. Найти информацию о наиболее известных деятелях спорта посещаемой страны / региона и представить ее в виде видеофрагмента.	Дэвид Бекхэм (David Beckham) Льюис Хэмилтон (Lewis Hamilton)	Якуб Коблев (Yakub Koblev) Беслан Мудранов (Beslan Mudranov)
7. Найти информацию о наиболее популярных видах спорта в посещаемой стране / регионе и представить ее в виде устного рассказа.	Футбол (Football) Теннис (Tennis)	Дзюдо (Judo) Гандбол (Handball)
8. Найти информацию о наиболее известных высших учебных заведениях посещаемой страны / региона и представить ее в виде презентации в программе Power Point.	Оксфордский университет (University of Oxford) Кембриджский университет (University of Cambridge)	Адыгейский государственный университет (Adyghe State University) Майкопский государственный технологический университет (Maikop State Technological University)

9. Найти информацию о наиболее известных достопримечательностях посещаемой страны / региона и представить ее в виде виртуального тура.	Букингемский дворец (Buckingham Palace) Гайд-парк (Hyde Park)	Водопады Руфабго (Rufabgo Waterfall) Большая Азишская пещера (Big Azish Cave)
10. Найти информацию о символах посещаемой страны / региона и представить ее в виде презентации в программе Power Point.	Роза (Rose) Красный двухэтажный автобус (Double-decker)	Флаг Республики Адыгея (Flag of the Republic of Adygeya) Герб Республики Адыгея Coat of Arms of the Republic of Adygeya

3. Ресурсы:

<https://www.google.com/>
<https://yandex.ru/>
<https://www.yahoo.com/>
<https://www.youtube.com/>
<https://ru.wikipedia.org/>
<https://matterport.com/>
<https://kuula.co/>
<https://roundme.com/>
<https://concept3d.com/>
<https://my360tours.com/>
<https://www.movavi.ru/>
<https://shotcut.org/>
<https://www.adobe.com/ru/products/premiere.html>
<https://support.apple.com/ru-ru/final-cut-pro>
<https://www.vegascreativesoftware.com/int/vegas-pro/>
<https://www.videosoftdev.com/free-video-editor>
<https://www.microsoft.com/ru-ru/microsoft-365/power-point>

4. *Порядок работы.* Все вышеуказанные задания выполняются коллективно, с разделением направлений в соответствии с умениями и навыками каждого из участников группы, участие каждого студента в работе обязательно, что обеспечивается путем зара-

нее составленного списка с указанием ответственного лица за каждый вид задания.

5. *Оценка.* Оценивание результатов работы каждого студента проводится в соответствии с его вкладом в общий проект, степень вовлеченности и качеством конечного результата.

6. *Заключение.* В процессе прохождения вышеизложенного веб-квеста студенты факультета иностранных языков будут иметь возможность совершенствования иноязычных речевых навыков; умения находить и отбирать необходимую информацию в целях осуществления самостоятельной исследовательской деятельности на основе веб-контента, а также навыков работы в коллективе.

Таким образом, исходя из вышесказанного, представляется целесообразным сделать вывод о том, что будучи основанной на привлечении материала глобальной сети Интернет – отобранного в результате критического анализа обучаемых, образовательная технология веб-квест является эффективным инновационным инструментом формирования иноязычной коммуникативной компетенции в условиях высшей школы.

ЛИТЕРАТУРА

1. Палкова А.В. Применение сервисов Веб 2.0 в преподавании иностранных языков // Преподавание иностранных языков в мультимедийном пространстве: сб. науч. ст. – Тверь: Твер. гос. ун-т, 2012. – С. 69-85
2. Шульгина Е.М. Алгоритм работы с технологией веб-квест при формировании иноязычной коммуникативной компетенции студентов // Вестник ТГУ. – Тамбов, 2013. – Вып. 9 (167). – С. 125-130.

**WEB-QUEST TECHNOLOGY AS A MEANS OF
FORMING COMMUNICATIVE COMPETENCE
AT HIGHER EDUCATION INSTITUTION**

ACHMIZOVA Svetlana Yakubovna

Candidate of Sciences in Pedagogy, Associate Professor of the Department of English Philology
Adygeya State University
Maykop, Russia

The paper covers theoretical and practical issues about the effectiveness of implementing the innovative educational technology of web-quest as a tool of developing language students' communicative competence.

Keywords: innovative educational technologies; quest; web-quest; intercultural communication; communicative competence; speech skills; higher education institution.