

УДК 811

## ВЫКАРЫСТАННЕ КВЭСТ-ТЭХНАЛОГІІ Ў ФІЛАЛАГІЧНАЙ АДУКАЦЫІ БУДУЧЫХ ПЕДАГОГАЎ

**А. М. Лапкоўская**

*Гродзенскі дзяржаўны ўніверсітэт імя Янкі Купалы,  
вул. Ажэшкі, 22, 230023, г. Гродна, Беларусь, lapkouskaja.alena@gmail.com*

У артыкуле прадстаўлены віды інтэрактыўных тэхналогій, што прымяняюцца ў вузаўскім адукацыйным працэсе. Вылучаюцца прынцыпы класіфікацыі вэб-квэстаў. Разглядаюцца асноўныя кампаненты адукацыйнага вэб-квэста, прыводзіцца прыклад распрацаванага аўтарам артыкула вэб-квэста «Дапамажыце краіне “Просты сказ” стаць развітай» для студэнтаў педагагічнага факультэта для арганізацыі кантралюемай самастойнай работы. Робіцца выснова пра тое, што вэб-квэст дапамагае палепшыць філалагічную адукацыю студэнтаў-педагогаў, навучыць іх самастойнаму пошуку, прымяненню атрыманых ведаў у далейшай прафесійнай дзейнасці.

**Ключавыя словы:** адукацыйны вэб-квэст; інтэрактыўныя тэхналогіі; камп’ютарныя тэхналогіі; даследчая дзейнасць студэнтаў.

## USE OF QUEST-TECHNOLOGY IN PHILOLOGICAL EDUCATION OF FUTURE TEACHERS

**A. M. Lapkovskaya**

*Yanka Kupala State University of Grodno,  
Orzeszki St., 22, 230023, Grodno, Belarus, lapkouskaja.alena@gmail.com*

The article presents the types of interactive technologies used in the university educational process. The principles of classification of web quests are allocated. The main components of the educational web-quest are considered, an example of the web-quest article «Help the country “Simple sentence” to become developed» for students of the pedagogical faculty for the organization of controlled independent work is given. It is concluded that the web-quest helps to improve the philological education of students-teachers, to teach them to search independently, to apply the acquired knowledge in further professional activities.

**Key words:** educational web quest; interactive technologies; computer technologies; research activities of students.

Сучасны падыход да навучання арыентаваны на ўкараненне ў працэс адукацыі новых інтэрактыўных тэхналогій, абумоўленых патрэбамі асобы, грамадства і дзяржавы. Іх гістарычны і канцэптואльны сэнс заключаецца ў выпрацоўцы ў студэнтаў-педагогаў сацыяльна карысных ведаў, перакананняў, асобасных якасцей, адносін і вопыту паводзін. Тым больш адным з патрабаванняў да ўмоў рэалізацыі асноўных адукацыйных праграм з’яўляецца шырокае прымяненне ў навучальным працэсе інтэрактыўных метадаў у спалучэнні з пазааўдыторнай працай.

Для вырашэння выхаваўчых і навучальных задач у вузаўскай адукацыйнай прасторы прымяняюцца разнастайныя інтэрактыўныя

тэхналогіі: дыскусія, круглы стол, дэбаты, мазгавы штурм, дзелавыя і ролевыя гульні, метады case-study, метады «дрэва рашэнняў», інтэрактыўная экскурсія, відэаканферэнцыя, фокус-група, метады партфолія, праектны метады, метады «Займі пазіцыю», дуэтная лекцыя, метады прэзентацыі, тэатралізацыі, бінарных заняткаў і іншыя [1].

Сярод даволі вялікага выбару гульнявых адукацыйных тэхналогій, да якіх мы адносім квэст і вэб-квэст, у апошнія гады набіраюць усё большую папулярнасць у філалагічнай адукацыі. Канечне, дадзеныя віды не замяняюць тэкст, слова, аналіз тэкстаў. Яны пашыраюць сэнсавое поле, выкарыстоўваючы цікавасць студэнтаў да камп'ютарных тэхналогій. Сістэма актыўнага пошуку і збору інфармацыі, яе сістэматызацыя і атрыманне новага змястоўнага прадукта, прывабнасць набыцця новага даследчага вопыту (асабліва на першых–другіх курсах ВНУ) дае магчымасць гаварыць пра дадатковыя падыходы ў адукацыі.

Прыкладзём кароткую інфармацыю пра тэхналогію прымянення квэстаў. Квэст (англ. Quest) – прыгодніцкая гульня – выступае як адна з асноўных жанрава-камп'ютарных гульняў, якія ўяўляюць сабой інтэрактыўную гісторыю з галоўным героем, якім кіруе той, хто выконвае квэст. Найважнейшымі элементамі гульні ў жанры квэста з'яўляюцца ўласна апавяданне і даследаванне свету [2].

Існуе вялікая разнастайнасць квэстаў (тэкставыя прыгоды, графічныя квэсты, квэсты-галаваломкі, віртуальныя раманы і інш.). Узнікшы як камп'ютарныя гульні ў 70-х гадах дваццатага стагоддзя, перажыўшы свой узлёт у 90-х, яны практычна завяршылі сваё існаванне са з'яўленнем 3D-тэхналогій.

Аднак камп'ютарная ідэя была паспяхова трансфармавана ў педагагічны працэс, на яе аснове былі створаны адукацыйныя квэсты, якія, у сваю чаргу, далі разгалінаваную сетку гнуткіх тэхналогій, якія дазваляюць свабодна перайсці з віртуальнага свету ў рэальны, ужываючы правілы сюжэтна-ролевай гульні. Некаторыя даследчыкі сталі разглядаць квэст як тэхналогію, якая мае выразна пастаўленую дыдактычную задачу, гульнявую задуму, кіраўніка (выкладчыка), дакладныя правілы і рэалізуецца з мэтай павышэння ведаў студэнтаў [3].

Пры даследаванні аказалася, што дадзеная тэхналогія ўжо мела свае метакарні ў гісторыі сусветнай літаратуры. Міфалогія дала прыклады квэстаў праз спосабы арганізацыі і пабудовы некаторых сюжэтаў (міф пра Персея); антычнасць – падзвігі Геракла; Сярэднявечча – шматлікія «хаджэнні» і «бачанні», цыклы рыцарскіх раманаў і аповесцей, эпоха Адраджэння – утопіі; «вяршыню квэста» мы бачым у раманах Вальтэра, Д. Дэфо і Дж. Свіфта. Героі аб'яднаны адным – пошукамі (шчасця,

кахання, славы, новых зямель і да т. п.), яны пераадольваюць цяжкасці (у асобе рэальных і ірэальных сіл), але выконваюць сваю задачу.

Шырокае распаўсюджанне атрымалі і вэб-квэсты, якія даюць студэнтам магчымасць працаваць з сайтамі, выконваючы тое ці іншае навучальнае заданне. Але сэнс вэб-квэста складаецца ў тым, што не існуе сайтаў, дзе была б выкладзена ў поўным аб'ёме ўся канкрэтная інфармацыя па заданні. Даследчыку неабходна правесці вялікую аналітычную работу, самастойна адбіраючы матэрыял (этап пошуку, кампіляцыі, арганізацыі атрыманых звестак у адзіную сэнсавую сістэму). У літаратуры пра вэб-квэсты досыць падрабязна выкладзены віды заняткаў, структура, этапы работы, крытэрыі ацэнкі вэб-квэста [4].

Такім чынам, вэб-квэст – гэта сцэнарый арганізацыі праектнай дзейнасці, які можа ахопліваць як асобную праблему, навучальны прадмет, тэму, так і быць міжпрадметным. Аднак яго галоўная асаблівасць складаецца ў наступным: замест таго, каб прымушаць студэнтаў бясконца блукаць па Сетцы ў пошуках неабходнай інфармацыі, выкладчык дае ім спіс вэб-сайтаў, якія адпавядаюць тэматыцы праекта і ўзроўню ведаў. Вэб-квэст накіраваны на развіццё ў студэнтаў навыкаў аналітычнага і творчага мыслення.

Вылучаюць тры прынцыпы класіфікацыі вэб-квэстаў:

1) па працягласці выканання: кароткатэрміновыя (мэта: набыццё і замацаванне ведаў; засваенне дадатковай інфармацыі) і доўгатэрміновыя (мэта: пашырэнне і абагульненне ведаў; аналіз інфармацыі, стварэнне новага прадукту);

2) па прадметным змесце: манапраекты і міжпрадметныя вэб-квэсты;

3) па тыпу заданняў, што выконваюцца студэнтамі: пераказ, загадкі, журналісцкія, канструктарскія, творчыя, рашэнне спрэчных праблем, пераконваючыя, самапазнанне, аналітычныя, ацэначныя, навуковыя.

Тэматыка вэб-квэстаў можа быць самай разнастайнай, праблемныя заданні могуць адрознівацца ступенню складанасці.

Вынікі выканання вэб-квэста, у залежнасці ад вывучаемага матэрыялу, могуць быць прадстаўлены ў выглядзе вуснага выступлення, камп'ютарнай прэзентацыі, эсэ, вэб-старонкі. Для таго, каб кожны жадаючы мог прайсці вэб-квэст у любы час, мае сэнс зрабіць яго на асобным сайце.

Згодна з уяўленнямі Тома Марча, добры вэб-квэст павінен мець інтрыгуючыя ўводзіны, выразна сфармуляванае заданне, якое правакуе мысленне вышэйшага парадку, размеркаванне роляў, якое забяспечвае розныя пункты гледжання на праблему; абгрунтаванае выкарыстанне інтэрнэт-крыніц.

Разгледзім прымяненне вэб-квэст тэхналогіі для арганізацыі кантралюемай самастойнай работы студэнтаў па дысцыпліне «Беларуская мова», тэма «Даданыя члены сказа».

Намі быў створаны адукацыйны вэб-квэст «Дапамажыце краіне «Просты сказ» стаць развітай».



Малюнак 1 – Выява галоўнай старонкі вэб-квэста

Спачатку на сайце вэб-квэста студэнты знаёмяцца з інтэрактыўнай гісторыяй: *«Жылі-былі ў краіне “Просты сказ” даданыя члены сказа: Данаўненне, Азначэнне, Акаклічнасць і Прыдатак. Калі хто звяртаўся ў краіну, то ўсё пытаўся: “Хто? Што? Што робіць?” І на гэты зварот выходзілі Дзейнік і Выказнік. А пра іх ніхто і не ўспамінаў. А калі і ўгадваў, то з памылкамі ставіў пытанні, блытаў і не мог адрозніць па тыпах. Пакрыўдзіліся даданыя члены сказа, сабраліся разам. І Акаклічнасць сказала: “А давайце з вамі пакінем гэту краіну! Няхай яна будзе неразвітай!” Так і вырашылі: сабралі свае рэчы і пайшлі прэч!».*

Затым студэнты атрымліваюць «Запрашэнне» і «Пуцявы ліст» для работы над вэб-квэстам:



Малюнак 2 – Выявы «Запрашэння» і «Пуцявога ліста»

Фраза, якую павінны скласці студэнты: «Незвычайнае харавство і зладжанасць чуецца нам у гучанні роднага слова» (А. Крывіцкі). Выконваючы заданні вэб-квэста студэнты праходзяць 10 этапаў (1 этап на адно кодавае слова):  
 Этап 1. «Высвятляем, каго шукаем»: размежаванне галоўных і даданных членаў сказа; практыкаванне «Пазлы» (мал. 2);  
 Этап 2. «Знойдзем “навучыцца пісаць”»: прыдзеяслоўныя дапаўненні: тыпы і сродкі выражэння; практыкаванне «Знойдзі пару»;  
 Этап 3. «Адшукаем “вышыню гука”»: прыйменныя дапаўненні, спосабы і сродкі выражэння; практыкаванне «Сарціроўка малюнкаў»;  
 Этап 4. «Дагонім «весела ад спеваў»»: прыадвербіяльныя дапаўненні спосабы і сродкі выражэння; практыкаванне «Устаўце прапушчаныя словы»;  
 Этап 5. «Вернем “сіні шарык”»: дапасаваныя азначэнні спосабы і сродкі іх выражэння; практыкаванне «Крыжаванка»;  
 Этап 6. «Папросім вярнуцца “піражкі з лімонам”»: недапасаваныя азначэнні спосабы і сродкі іх выражэння; практыкаванне «Храналагічная лінейка»;  
 Этап 7. «Дзе? Калі? Чаму? З якой мэтай?»: акалічнасці месца, часу, прычыны, мэты; практыкаванне «Стужка часу»;  
 Этап 8. «Як? Да якой меры і ступені? Пры якой умове? Нягледзячы на што?»: акалічнасці спосабу дзеяння, меры і ступені, умовы і ўступкі; практыкаванне «Адшукай словы ў сетцы»;  
 Этап 9. «Дзе “папараць-кветка”»?»: віды прыдатка і яго характарыстыка; практыкаванне «Скачкі»;  
 Этап 10. «Вяртанне да дому»: даданыя члены сказа; практыкаванне «Хто хоча стаць мільянерам».



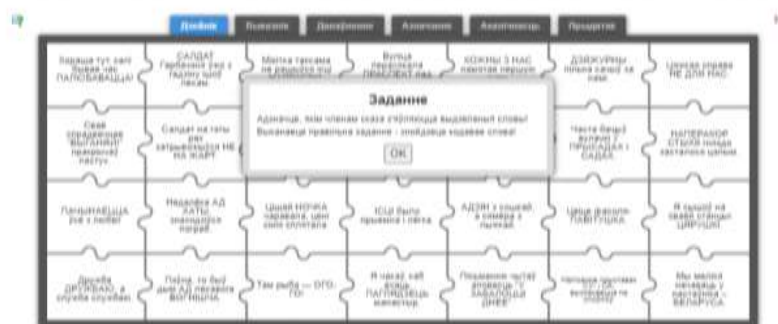
#### ЭТАП 1. "ВЫСВЯТЛЯЕМ, КАГО ШУКАЕМ!"

Паважаныя ўдзельнікі вэб-квэста! Вітаю Вас на першым этапе! Вы ўжо атрымалі пучывы ліст, а значыць гатовыя адправіцца ў цікавае адукацыйнае падарожжа ў краіну "Просты сказ"!

На першым этапе Вам неабходна выканаць практыкаванне, паказваючы сваё ўменне размежоўваць галоўныя і даданыя члены сказа.

Выканаеце заданне правільна - атрымаеце першае кодавае слова!

Жадаю поспехаў!



Малюнак 3 – Практикаванне «Пазлы»  
 (размежаванне галоўных і даданных членаў сказа)

Вынікам выканання гэтага вэб-квеста з'яўляецца не толькі абагульненне і сістэматызацыя ведаў удзельнікаў па тэме «Даданыя члены сказа». Студэнты атрымліваюць вопыт пошуку і выкарыстання інфармацыі, неабходнай для эфектыўнага выканання вучэбных задач. Такія заданні спараджаюць магутнае гульнявое псіхалагічнае поле, якое залучае ў дзеянне ўсіх удзельнікаў, выклікаючы вялікі эмацыйны ўздым, спрыяюць станоўчай матывацыі да вучэння; ствараюць спрыяльныя ўмовы для фарміравання камунікатыўных якасцей, развіцця інфармацыйнай культуры студэнтаў.

Такім чынам, час патрабуе, каб выпускнікі ўніверсітэта былі канкурэнтаздольнымі на рынку працы. Для гэтага неабходна не проста ўзброіць іх наборам ведаў, але і сфарміраваць такія якасці як камунікацыйнасць, ініцыятыўнасць, здольнасць творча мысліць і знаходзіць нестандартныя рашэнні. У сувязі з гэтым у адукацыйнай дзейнасці важныя арыентацыя на развіццё пазнавальнай актыўнасці, фарміраванне ўменняў праблемна-пошукавай, даследчай дзейнасці. Вэб-квест тэхналогія цалкам адказвае патрабаванням сучаснай адукацыі.

#### Бібліяграфічныя спасылкі

1. *Kurbatova O. A., Grebenshikova N. N.* The use of interactive teaching methods in philological disciplines in the high school education sphere // Literature, language and culture influenced by globalization. Vienna: «East West» Association for Advanced Studies and Higher Education GmbH 2014. P. 66–77.

2. *Сокол И. Н.* Классификация квестов // Молодой ученый. 2014. № 6 (09). С. 138–140.

3. *Быховский Я. С.* Образовательные веб-квесты [Электронный ресурс] // Информационные технологии в образовании. URL: <https://ito.edu.ru/1999> (дата обращения: 18.03.2021).

4. *Николаева Н. В.* Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся [Электронный ресурс] // Вопросы интернет-образования. URL: <https://vio.uchim.info> (дата обращения: 28.03.2021).