

учебных целях: видеоэкскурсии, отзывы на товары и услуги, интервью, анимационные ролики, видеоинструкции, фрагменты кинофильмов / документальных фильмов и рекламных роликов.



Выберите в Интернете аутентичный подкаст и предложите свой сценарий его использования на уроке.

2.9. Разработка проектных заданий на основе интернет-технологий

Как известно, любое проектное задание – это способ организации учебно-познавательной, исследовательской, творческой или игровой деятельности учащихся-партнеров, направленной на решение общей, теоретически и/или практически значимой для них проблемы [Гальскова, 2012, с. 34]. Проектное задание имеет определенную целевую заданность конечного продукта, который, как правило, должен иметь «материальное» выражение и быть представленным (защищенным): индивидуальный – в группе учащихся, групповой/коллективный – перед учащимися других классов/школ, учителями, родителями и т. д. Получение конечного продукта требует от учащихся поиска информации, доказательств, интеграции знаний и умений из разных областей и учебных дисциплин, проявления при этом самостоятельности, активности, творчества и инициативы. Совершенно очевидно, что компьютерные технологии могут играть в организации и проведении проектов большую роль.

Проекты могут проводиться на основе и с помощью разных компьютерных технологий. При этом комбинаторика последних может быть разной. Это может быть чат, или электронная почта, или веб-квест как поисковая технология. Наряду с этим проект может строиться на базе нескольких технологий, например, проект по созданию сайта или телекоммуникационный проект. Проиллюстрируем практические шаги по использованию технологии веб-квеста и телекоммуникационного проекта.

Веб-квест

Как отмечалось выше, веб-квест – это поисковый сайт Интернета, работая с которым, учащиеся выполняют определенную учебную задачу. Проекты на основе данной технологии могут быть краткосрочными, т. е. рассчитанными на один урок, или долгосрочными, требующими для своей реализации длительный срок.

Учитель формулирует тему и проблемные вопросы, подбирает информацию в Интернете, и прилагает ее в виде гиперссылок. Посредством

заданий учитель ориентирует учащихся на выполнение тех или иных действий: просмотр, чтение и далее анализ, поиск, систематизацию информации и т. д. Задания выполняются обучающимися индивидуально или в группах: в частности, работа с информационными источниками может проводиться дома, а обсуждение информации – уже на уроке. В результате учащиеся на основе добытой информации создают собственные продукты: презентации, доклады, или публикуют свои произведения в блоге учителя, если речь идет о творческих проектах: написании сказок, стихов.

Веб-квест включает в себя следующие компоненты: введение, задания, процесс/выполнение, оценивание, ресурсы, заключение. Данные компоненты обязательны, но они могут комбинироваться. Так, ресурсы могут входить в состав компонента «Задания».

Опишем компоненты более подробно и приведем примеры-скриншоты веб-квеста «IndianQuest» с сайта <https://www.indianquest.wordpress.com>:

- «Введение» содержит название темы, описание цели проекта (рисунок 14);



Рисунок 14. Введение в веб-квест «IndianQuest» (<https://indianquest.wordpress.com/introduction/>)

- «Задание» включает в себя проектные задания, которые, как правило, скомпонованы для выполнения учащимися в минигруппах: вопросы для анализа информации, шаблоны отчетов, рабочие листы (рисунки 15, 16);

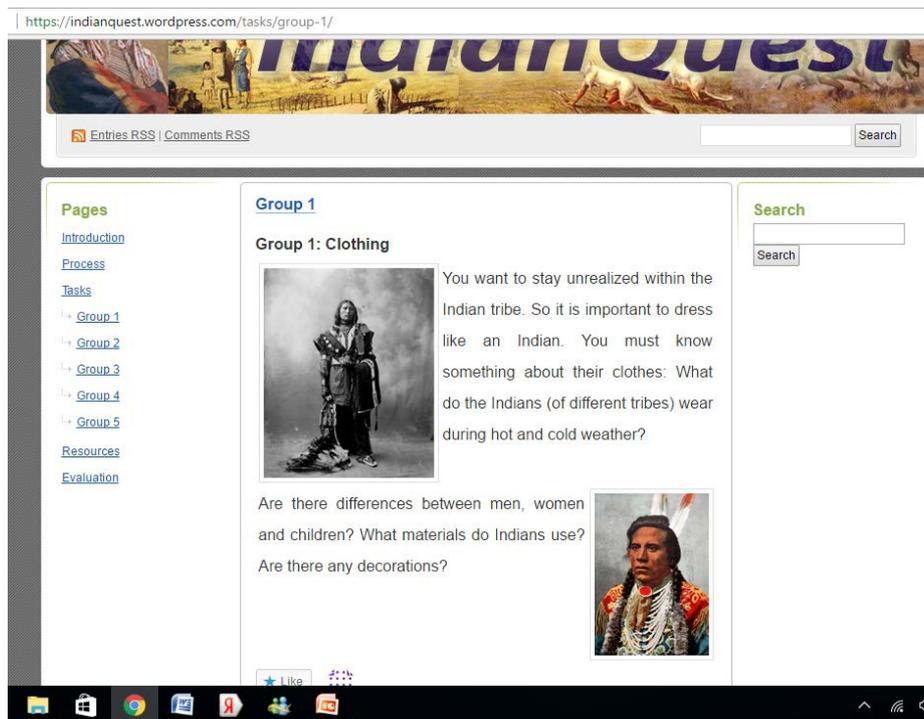


Рисунок 15. Описание задания веб-квеста «IndianQuest» для первой группы (<https://indianquest.wordpress.com/tasks/group-1/>)

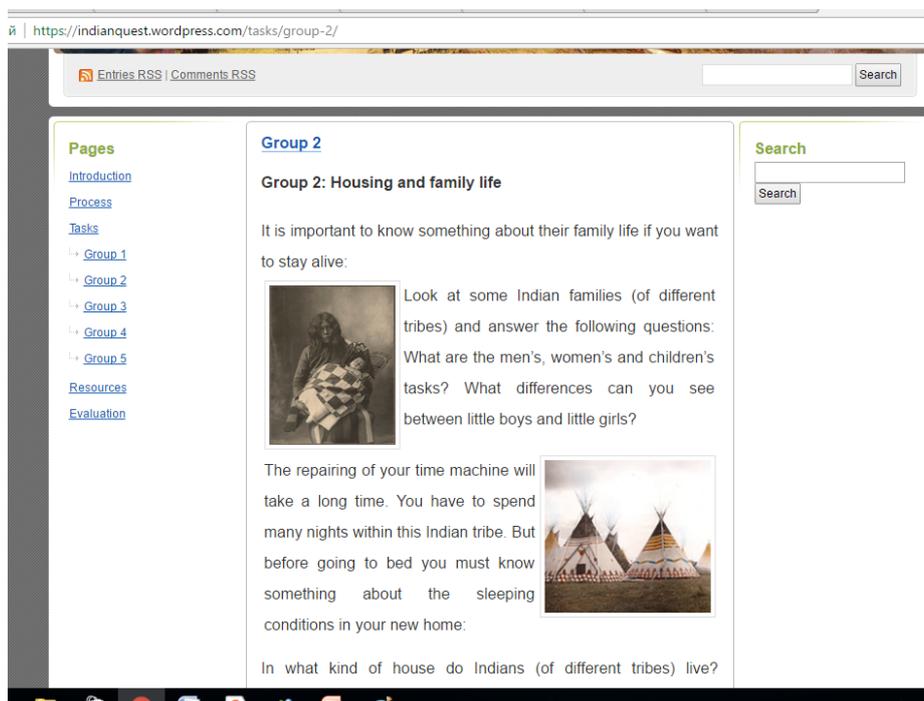


Рисунок 16. Описание задания веб-квеста «IndianQuest» для второй группы (<https://indianquest.wordpress.com/tasks/group-2/>)

- «Выполнение» включает в себя пошаговое описание основных этапов работы и рекомендации по их выполнению, инструкции по использованию ресурсов Интернета и пр. (рисунок 17);

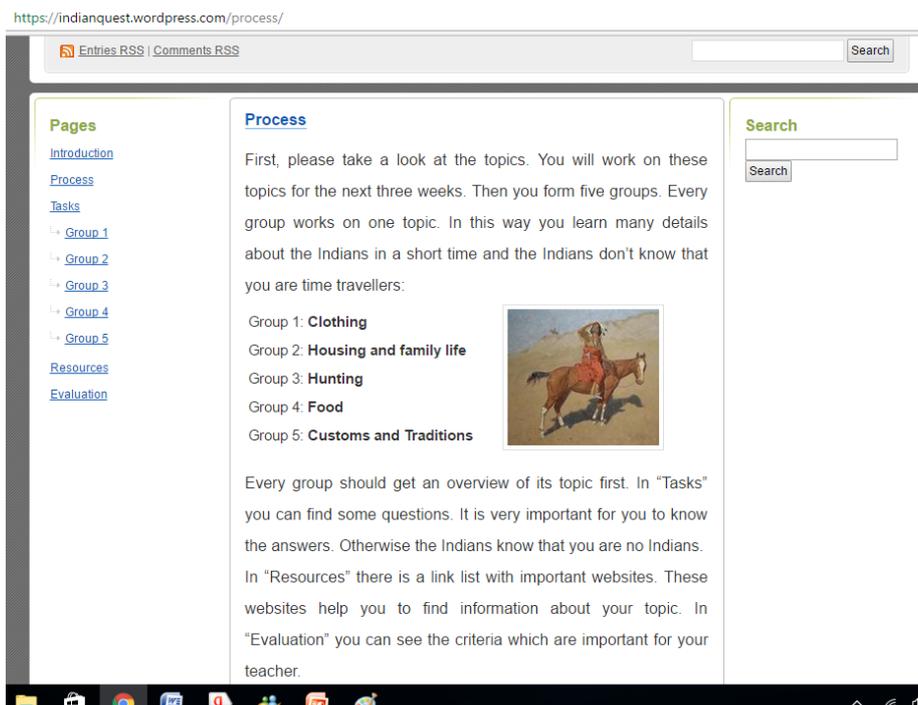


Рисунок 17. Описание процесса выполнения веб-квеста «IndianQuest» (<https://indianquest.wordpress.com/process/>)

- «Оценивание» содержит подробное описание критериев оценки выполнения проекта. Оно может быть представлено в виде бланка оценки или списка критериев, по которым будет оценен проект (рисунок 18);

https://indianquest.wordpress.com/evaluation/

Pages
[Introduction](#)
[Process](#)
[Tasks](#)
[Group 1](#)
[Group 2](#)
[Group 3](#)
[Group 4](#)
[Group 5](#)
[Resources](#)
[Evaluation](#)

Evaluation

At the end of this project you get an individual grade for your work. You can get 150 points:

Group Work				
	0-4 points	5-9 points	10-15 points	Score
TEAMWORK	- You didn't work in a group. You worked on your own or didn't work on your tasks at all. - There were many conflicts.	- You tried to work in a group/as a team.	- You worked together perfectly.	
HELP/SUPPORT	- You didn't help the others.	- You sometimes helped the others.	- You helped the others if there were any problems.	
EFFECTIVE WORKING	- You looked for unimportant information. - You didn't answer the questions. - You didn't plan/prepare your poster during the English lessons.	- You worked on your questions but there were some problems. - During the English lessons you only planned your poster.	- You looked for important information and answered the questions. - You planned and prepared your poster and your presentation properly.	
ENGLISH ONLY	- You never spoke English.	- You sometimes spoke English.	- You always spoke English.	
Individual Work				
	0-4 points	5-9 points	10-15 points	Score

Search

Рисунок 18. Критерии оценивания заданий веб-квеста «IndianQuest» (<https://indianquest.wordpress.com/evaluation/>)

- «Ресурсы» предлагает ссылки на интернет-ресурсы, которые учащиеся используют для выполнения проектного задания (рисунок 19);

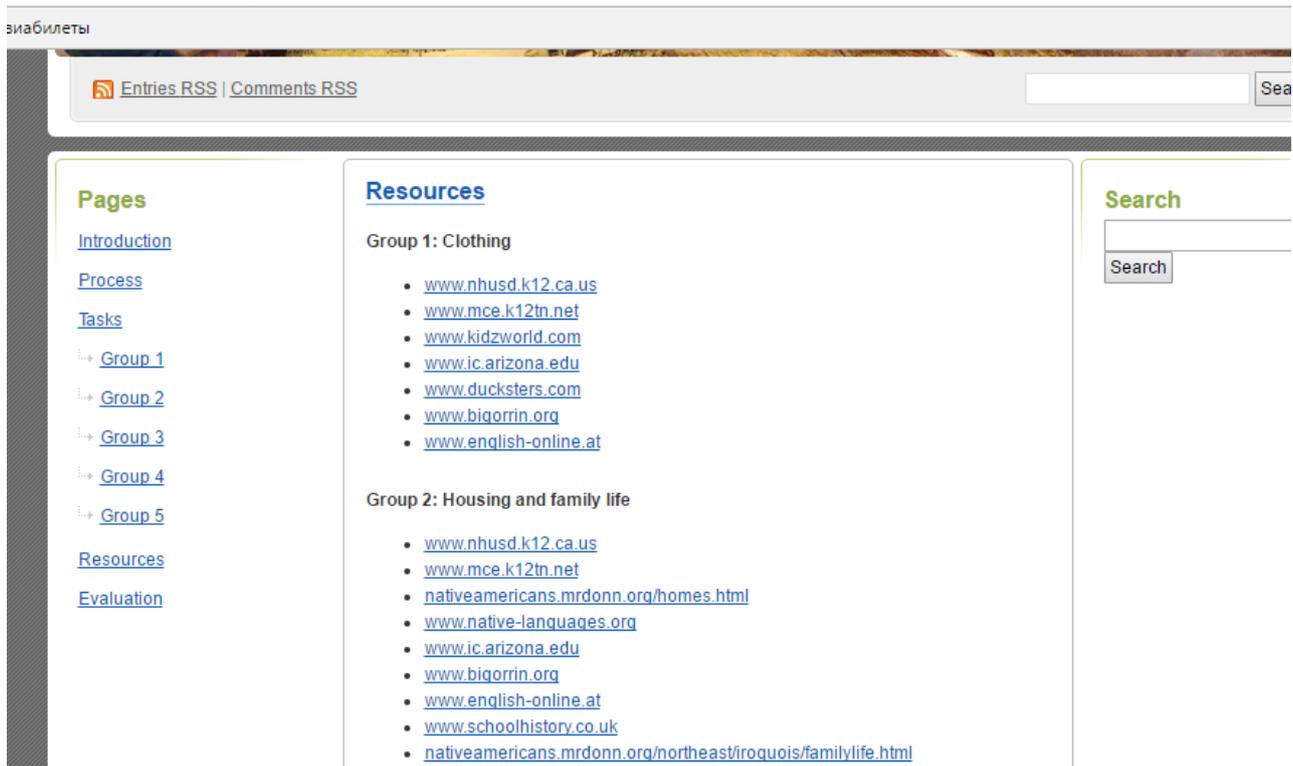


Рисунок 19. Список ссылок на интернет-ресурсы для выполнения веб-квеста «IndianQuest» (<https://indianquest.wordpress.com/resources/>)

• «Заключение» содержит краткие выводы о том, чему обучающиеся смогли научиться, какие знания они получили в процессе выполнения данного проекта.

К основным достоинствам веб-квеста относится возможность включения в проектное задание гиперссылок на различные информационные источники, которые могут представлять собой как учебные, так и неучебные интернет-ресурсы и содержать материалы в форме текста, аудио, видео, карт, схем и т. д. Это позволяет привнести в учебный процесс актуальную аутентичную информацию, многообразие мнений по одной и той же проблеме. Возможность многостороннего анализа способствует развитию у обучающихся критического мышления.

Так, например, веб-квест по теме «Национальные кухни мира» может включать в себя ссылки на сайты иностранных интернет-журналов (рисунок 20) и видеоматериалы (рисунок 21), посвященные данной теме:

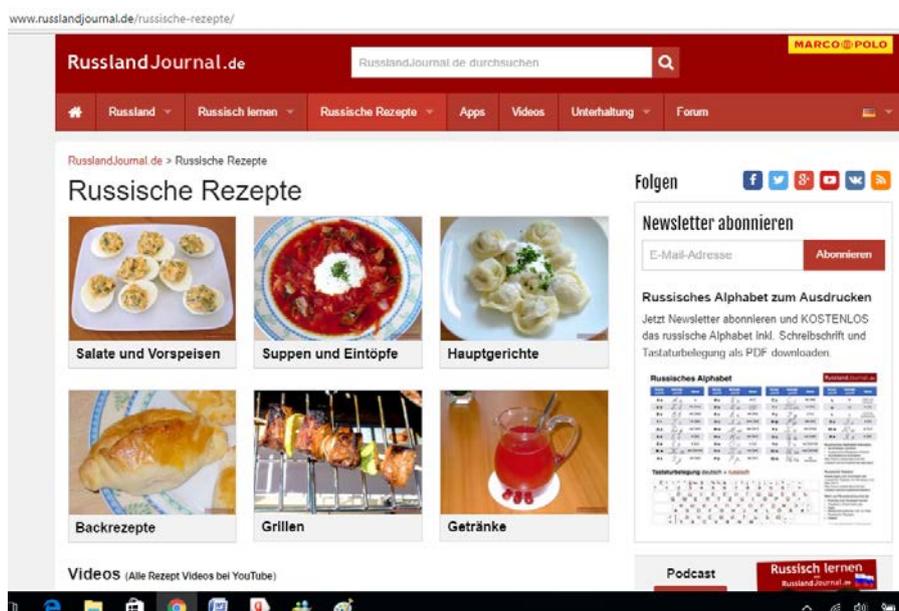


Рисунок 20. Интернет-ресурс «Рецепты русской кухни» с сайта <http://www.Russlandjournal.de> (<http://www.russlandjournal.de/?s=russische+rezepte>)

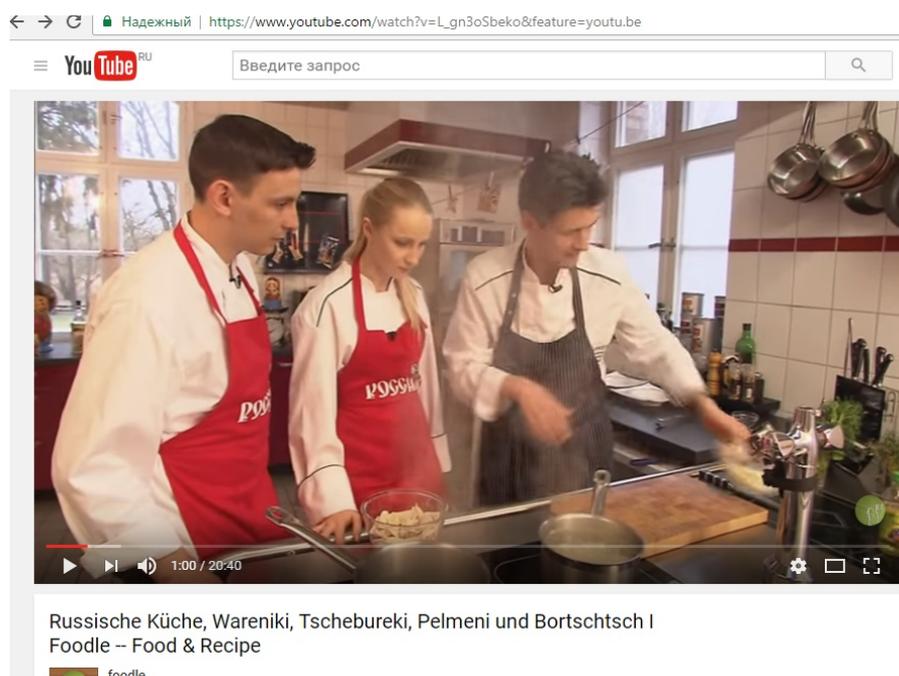


Рисунок 21. Интернет-ресурс: видео «Русская кухня» с сайта <http://www.youtube.com> (https://www.youtube.com/watch?v=L_gn3oSbeko)

Учитель проводит строгий предварительный отбор информационных источников. Данный отбор не снижает степень самостоятельности обучающихся в поиске и анализе информации, ее систематизации и структуризации, но в то же время направляет обучающихся на обращение к конкретным материалам, что является хорошим ориентиром для учащихся и экономит время.

Веб-квесты могут содержать также интерактивные задания на контроль понимания предложенной информации. Например, веб-квест по написанию учащимися собственных сказок на немецком языке с сайта веб-квестов <http://questgarden.com> предполагает на первом этапе ознакомление с известной сказкой «Hänsel und Gretel», выполнение заданий на контроль полного понимания текста (расположить части сказки в правильной логической последовательности), анализ структурно-семантических и языковых особенностей данного жанра (рисунки 22, 23). Учащиеся выполняют задания в онлайн-режиме, получая моментальное оценивание правильности/неправильности ответов.

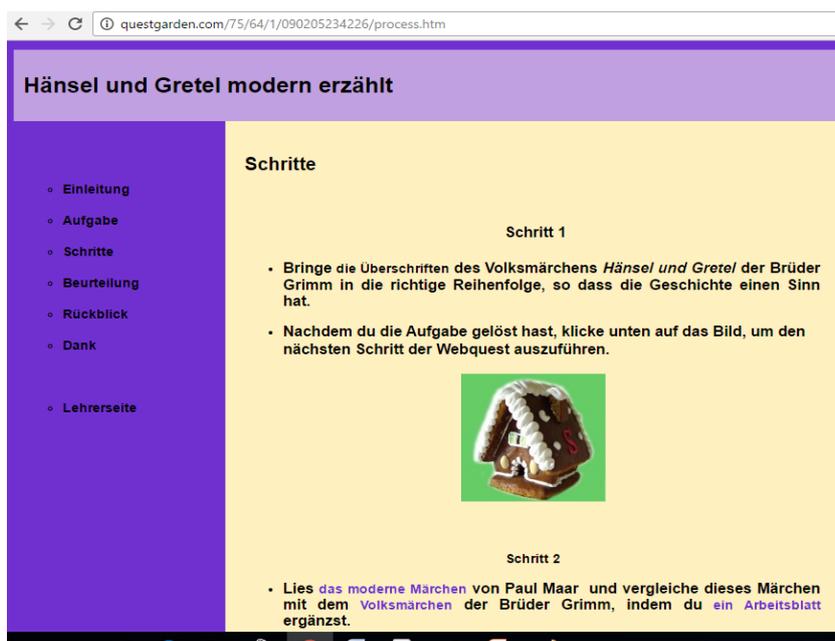


Рисунок 22. Описание процесса выполнения веб-квеста «Hänsel und Gretel» (<http://questgarden.com/75/64/1/090205234226/process.htm>)

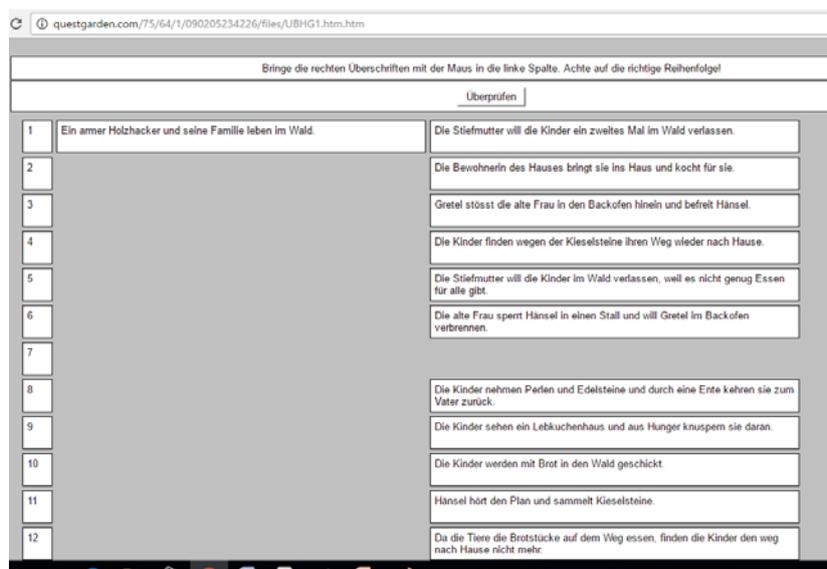


Рисунок 23. Интерактивное задание в веб-квесте «Hänsel und Gretel» (<http://questgarden.com/75/64/1/090205234226/process.htm>)

Подробное описание алгоритма действий с рекомендациями по выполнению каждого этапа проекта, включение разнообразных видов заданий позволяют учесть разный уровень владения обучающимися иноязычной коммуникативной компетенцией, разный темп выполнения ими тех или иных учебных действий, то есть индивидуализировать процесс обучения.

Готовые веб-квесты можно найти по адресам:

- <http://www.webquests.de/materialien/einf.html>
- <http://wizard.webquests.ch>
- <http://questgarden.com>

Какие действия необходимо учителю предпринять, чтобы начать использовать тот или иной веб-квест? Их несколько, представим их кратко:

1. Осуществить поиск веб-сайта, соответствующего потребностям школьников конкретного возраста, их реальным возможностям, с одной стороны, а с другой, – программным требованиям по отношению к целям и содержанию обучения иностранному языку в конкретном классе.

2. Определить цели и проблемы вебквест-проекта обсудить их вместе с учащимися.

3. Четко сформулировать проектное задание и его задачи.

4. Распределить задания между учащимися или группами.

5. Нацелить школьников на поиск информации.

6. Организовать презентацию результатов поисковой деятельности школьников.

Готовые веб-квесты предназначены часто для носителей языка, имеют целью не обучение иностранному языку, а углубление знаний по гуманитарным предметам, поэтому очень сложные в языковом плане и содержат много избыточной информации.

Создание веб-квестов возможно на основе бесплатных платформ, которые представлены в сети Интернет. Наиболее удобной и практичной из них является онлайн-сервис Zunal WebQuest Maker (<http://zunal.com>). Он позволяет создать веб-квест в короткие сроки без написания какого-либо HTML-кода.

Однако при всех очевидных достоинствах использования веб-квестов в учебном процессе существуют технические сложности, которые часто затрудняют внедрение данной технологии в учебную деятельность:

- затруднения в скачивании программных оболочек для создания веб-квестов и большие затраты времени на создание;
- невозможность внесения изменений, например добавления или изъятия заданий, гиперссылок с учетом языковой подготовки обучающихся, в созданный на основе онлайн-сервиса веб-квест после его публикации (обязательного размещения) в сети Интернет;

• невозможность комплексного представления проектного задания, возможно только обозрение компонентов веб-квеста в отдельности при нажатии нужных полей: «Введение», «Задание», «Выполнение» и т. д.

В более упрощенном виде создание веб-квеста возможно в формате Word. Сохраняя общую структуру веб-квеста, заполняя содержанием каждый его компонент, добавляя через меню «Вставка – гиперссылка» ссылки на информационные интернет-источники, присоединяя через то же меню мультимедиа-приложения, презентации, рабочие листы и т. д., возможно разработать проектное задание в виде веб-квеста (рисунок 24).

Einführung
Weihnachten in verschiedenen Ländern
Weihnachten, auch Heiliges Christfest genannt, ist das Fest der Geburt Jesu Christi. Das Fest trägt viele Namen, die mit verschiedenen Bräuchen verbunden sind. Es hat abweichende Zeitpunkte in verschiedenen Kulturen. Aber die Freude am Schenken ist überall die gleiche. Dieses Fest ist für viele Menschen die schönste Zeit im Jahr. Wisst ihr, wie Wheihnachten in verschiedenen Ländern gefeiert wird?

Aufgaben
Aufgabe 1 (für alle)
- Schaut einen Film "Weihnachten - Einmal um die Welt!" an!
 [Weihnachten - Einmal um die Welt!\(für alle\)](#)
- Beantwortet schriftlich die Fragen: 1. Welche Besonderheiten habt ihr bemerkt? 2. Wo wollt ihr Weihnachten feiern?
- Besprecht eure Antworten in der Klasse: Was Ähnliches habt ihr bemerkt?

Aufgabe 2
Gruppe 1
- Informiert euch über Weihnachten in Griechenland
- Sammelt Informationen, die ihr anderen Gruppen wiedergeben möchtet
- Präsentiert eure Arbeit
 [Weihnachten in Griechenland \(Präsentation\)](#)

 [Weihnachten in Griechenland \(Video\)](#)

Gruppe 2
- Informiert euch über Weihnachten in China
- Sammelt Informationen, die ihr anderen Gruppen wiedergeben möchtet
- Präsentiert eure Arbeit

Рисунок 24. Веб-квест, оформленный в формате Word

Сконструированный таким образом учебный ресурс может быть представлен учащимся как в печатном, так и в электронном виде, например, на странице сайта учителя.

Отдельной технологией использования веб-квестов в обучении иностранному языку, достойной внимания, является технология создания веб-квеста самими обучающимися для своих одноклассников. Отметим положительные моменты использования данной технологии.

Во-первых, формирование навыков исследовательской деятельности происходит интенсивнее, нежели при выполнении готового веб-квеста. Создание проектного задания представляет собой уже проектную деятельность, причем эта деятельность имеет творческий характер: обучающиеся должны придумать проблемную тему, отобрать информационные

источники, разработать поэтапные задания и т. д. При отборе материала им приходится прорабатывать намного больше источников, чем может предложить преподаватель в готовом задании, при этом они должны анализировать и критически осмысливать воспринимаемую информацию с точки зрения ее пригодности для веб-квеста. Разработка заданий происходит на основе обобщения, систематизации информации в отобранных источниках, выделении главного и т. д., то есть трансформации прочитанной/прослушанной/увиденной информации.

Во-вторых, более интенсивно происходит развитие различных составляющих иноязычной коммуникативной компетенции. Обучающиеся используют аутентичный материал, заимствованный из коммуникативной практики носителей языка. Отбор информационных источников обуславливает прочитывание/прослушивание большого количества материала по определенной теме, а необходимость детального понимания информации для разработки последующих заданий, как и корректность формулируемых заданий, стимулируют обращение к словарям и справочным материалам, то есть познавательную деятельность. Сама форма работы, предполагающая создание проектного задания для своих одноклассников, допускающая самостоятельный выбор интересующей темы, проявление творчества, является сильным мотивирующим фактором.

В-третьих, у обучающихся развивается информационно-коммуникативная компетенция, которая включает в себя умения самостоятельно искать, отбирать нужную информацию, анализировать и представлять ее.

Телекоммуникационный проект

Перейдем к рассмотрению телекоммуникационного проекта, представляющего собой определенную разновидность проектной методики, особенностью которой является использование телекоммуникаций.

К основным формам телекоммуникации относятся коммуникации посредством интернет-технологий: электронная почта, чат, форум, ICQ, видео-, веб-конференции и т. п. Телекоммуникации позволяют организовывать совместную поисковую деятельность учащихся из различных регионов и стран, а также внутри учебной группы, что, несомненно, вносит дополнительный вклад в развитие мотивации изучения иностранного языка и повышение качества языкового образования, в развитие ключевых компетенций – коммуникативной, социокультурной и медийной, без которых невозможна полноценная социализация индивида.

Н.Ю. Северова задается вопросом, в каких случаях считать использование телекоммуникационных проектов педагогически оправданным [Северова, 2012, с. 190]. И отвечает, что тематика и содержание телекоммуникационных проектов должны быть такими, чтобы их выполнение совер-

шенно естественно требовало привлечения свойств компьютерной телекоммуникации. Например, компьютерные телекоммуникации необходимы, если требуется собрать данные из разных регионов для решения поставленной проблемы или провести сравнительное исследование фактов/событий, которые имеют место в различных местностях с целью выявления определенной тенденции, разработки предложений. Телекоммуникационные проекты целесообразны также для выполнения совместной творческой работы (создание журнала, газеты, сборника рассказов, народных праздников и т. д.) или для проведения совместных игр, состязаний и др.

Интернет используется в этом случае для поиска необходимой информации, размещения промежуточных и итоговых результатов проектной работы, и, конечно, для общения участников проекта друг с другом в ходе работы и при подведении ее итогов.

Телекоммуникационные проекты могут быть как монотематическими, так и межпредметными. В первом случае речь может идти о языковых (лингвистических), культурологических (страноведческих) и игровых (точнее, ролево-игровых) проектах. Языковые проекты могут быть нацелены на изучение языковых особенностей, этимологии слов, на проведение фольклорных, литературных исследований и др. Культурологические проекты связаны с изучением отдельных аспектов истории, культуры, государственного устройства, традиций, быта и т. д. страны изучаемого языка. Что касается игровых проектов, то они проводятся по определенному плану и, как правило, под руководством координатора, который может ставить перед участниками конкретные задания, например, страноведческого характера (см., например, игру «Одиссея», которая проводится на немецком языке под руководством мультипликаторов Гете-института).

Межпредметный телекоммуникационный проект объединяет участников из разных стран для решения интердисциплинарной задачи, например, сравнительного изучения климатических особенностей местностей, где проживают участники проекта, изучения какого-либо исторического события, имеющего отношение ко всем сторонам – участникам проекта и т. д.

Методика (последовательность, шаги, требования к результату проекта и его презентации и др.) работы над телекоммуникационным проектом не отличается от методики традиционного проекта. В то же время у телекоммуникационного проекта есть своя специфика, которая сводится к следующему. Данная специфика проявляется на всех этапах проведения проектной деятельности.

Этап определения идеи проекта, постановки его целей и задач: учащиеся совместно с учителем определяют идею, цели и задачи. Эта деятельность, хотя и управляется учителем, предполагает большую самостоятельность и активность учащихся.

Этап поиска партнеров по проекту: школьники могут самостоятельно искать их в других странах, используя возможности электронной почты и социальных интернет-сервисов. Учителю необходимо помочь им в этом поиске, в организации переписки с учащимися из других стран в виде обмена представительскими письмами.

Этап собственно работы над проектом: учащиеся могут создать совместный электронный ресурс, а также собственную веб-страничку или сайт, посвященный проекту. Его можно разместить на сайтах своих школ.

Этап подведения итогов. На заключительном этапе, как в любом проекте, подводятся итоги и организуется презентация результатов. Здесь успешными могут быть все демонстрационные компьютерные средства и мультимедиа.

Таким образом, телекоммуникационные проекты, как любые проекты, «центрированы» на обучающемся, его самостоятельности и активности. Они ориентируют учащихся на изучение языка в процессе собственной творческой продуктивной учебной исследовательской деятельности. При этом их (учащихся) отличает партнерская позиция взаимодействия, сотрудничество и сотворчество, а также включенность в аутентичную продуктивную (проектную, учебно-исследовательскую, творческую) деятельность, базирующуюся в том числе на системном применении широкого спектра компьютерных технологий.

Следует отметить, что участие школьников в телекоммуникационных проектах:

- формирует у них умение работать в команде;
- формируют у них навыки определения достоверности информации, умение проверять и видоизменять выдвигаемые гипотезы;
- развивает критическое мышление в условиях дискуссий, которые нередко выступают неотъемлемой частью проекта;
- создает ситуации, в которых школьники вступают в реальную сетевую деятельность;
- развивает умение правильно и грамотно оформлять свои сообщения в сети и др.

А все это вместе обеспечивает эффективность обучения в целом и обучения иностранному языку в частности.

Интернет-ресурсы могут широко использоваться и в традиционном проекте. Покажем это на конкретном примере проекта «Музыкальные предпочтения нашего класса». Его цель – собрать среди школьников информацию о любимых музыкальных группах и исполнителях и представить ее в виде газеты. Данный проект завершает работу над темой «Музыка» и реализуется в четыре этапа:

1. Постановка проблемы: используя фронтальную работу, учитель беседует с учащимися о предпочтениях в музыке, совместно составляется ассоциограмма «Музыка», учащиеся расспрашивают друг друга об отношении к музыке. На основе составленной анкеты проводится опрос в группе/классе с целью выявления предпочтений к музыкальным направлениям, композиторам и исполнителям. По результатам опроса создается список музыкальных исполнителей.

2. Сбор информации: учащиеся делятся на малые группы (2–3 человека), каждая группа получает задание найти информацию об одном из исполнителей: дате и месте рождения, начале карьеры, музыкальном направлении, альбомах, концертах, интересных фактах биографии, песнях, тексты его песен, фотографии и др.

Учитель может предложить школьникам список сайтов и поисковых систем, например:

- <http://www.yandex.ru>
- <http://www.mail.ru>
- <http://www.rambler.ru>
- <http://www.google.com>
- <http://www.yahoo.com>
- <http://www.about.com>
- <http://www.alltheweb.com>
- <http://www.altavista.com>
- <http://dmoz.org>
- <http://de.wikipedia.org>
- http://de.wikipedia.org/wiki/Tokio_Hotel
- <http://de.wikipedia.org/wiki/LaFee>
- <http://de.wikipedia.org/wiki/Bilan>
- <http://language4.me>
- <http://www.studygerman.ru>
- <http://www.musikmagazin.at> и др.

3. Создание стенгазеты: вся найденная информация (фото, тексты, тексты песен) проверяется учителем, учащиеся вместе с учителем отбирают самую интересную и актуальную информацию и на основе этого создают стенгазету. Ее примерные рубрики:

- Список любимых групп
- Процентное соотношение по любимым музыкальным направлениям
- Наиболее запоминающиеся ответы учащихся из интервью
- Наиболее интересная информация о группах, исполнителях
- Фотографии музыкантов
- Тексты песен (на немецком языке) и др.

4. Представление результатов: газета вывешивается в школе, с ней может познакомиться каждый ученик и учитель школы.



Какова последовательность работы по организации исследовательской работы школьников на основе веб-квеста? Какое определение можно дать телекоммуникационному проекту? Чем он отличается от традиционного проекта и в чем проявляется их общность?

2.10. Создание учебных мультимедийных программ

Учебная мультимедийная или компьютерная программа представляет собой программный продукт, который специально разрабатывается для использования в учебном процессе. В состав программы могут войти текстовые, аудио- и видеоматериалы, графические изображения и анимация, направленные на обучение иностранному языку и культуре страны изучаемого языка. Именно поэтому подобные программы называются мультимедийными.

Нельзя не согласиться с Ю.В. Кохендерфер в том, что успешное использование языковых мультимедийных программ требует учета определенных организационно-педагогических условий, к числу которых относятся [Кохендерфер, 2013, с. 14]:

а) учет целей обучения закономерностей формирования иноязычной коммуникативной компетенции, условий приобретения знаний, формирования языковых и речевых навыков, развития речевых умений и способностей школьников;

б) методическая корректность программ;

в) наличие четко прописанного алгоритма учебных действий субъектов учебной деятельности;

г) определение психологической операционной готовности субъектов к использованию мультимедийных языковых программ в учебной деятельности;

д) экономическая оправданность разработки и применения языковых мультимедийных программ [Там же, с. 14].

В работе с мультимедийными программами могут быть использованы разные группы упражнений. Среди них Д.К. Бартош выделяет интерактивные упражнения, интерактивные тесты и так называемые интерактивные тренажеры [Бартош, 2011, с. 14]. Остановимся на авторском виде этих упражнений подробнее.

Интерактивные упражнения, располагаясь как на автономных носителях (компакт-диски), так и в Интернете, направлены на тренировку кон-