

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВЕБ-КВЕСТ ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ СОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ СОЦИОКУЛЬТУРНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ СТУДЕНТОВ ВУЗА

Муравьева Наталья Георгиевна

Тюменский государственный университет

соискатель академической кафедры методологии и теории социально-педагогических исследований

Аннотация

В статье описывается опыт формирования социокультурной компетенции средствами веб-квест технологии, обеспечивающей становление обучающегося как осмысленного субъекта социокультурного информационного общества в соответствии с новыми требованиями к подготовке специалистов.

Представлены этапы проведения веб-квеста, содержащие комплекс социокультурных проблемных задач, разработанных с использованием герменевтических, проблемных и ролевых методов.

Ключевые

слова: веб-квест, личностный
деятельность, социокультурная компетенция

смысл, проектная

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВЕБ-КВЕСТ ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ СОВЕРШЕНСТВОВАНИЯ СОЦИОКУЛЬТУРНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ СТУДЕНТОВ ВУЗА

Muravyova Natalia

Tyumen State University

an applicant of academic department of methodology and theory of social and
pedagogical researches

Abstract

The article describes the experience of forming sociocultural competence in Web-Quest technology, ensuring the formation of a learner as a meaningful subject of socio-cultural information society in accordance with the new requirements for the training of specialists. The paper presents Web-Quest stages containing a specially designed set of socio-cultural problem-tasks on the basis of hermeneutics, problem and role methods.

Рубрика: [Секция 3. Проблемы образования и науки](#)

Библиографическая ссылка на статью:
Муравьева Н.Г. Использование веб-квест технологии для совершенствования социокультурной компетенции студентов вуза // Культура и образование. – Сентябрь 2014. - № 9 [Электронный ресурс]. URL: <http://vestnik-rzi.ru/2014/09/2325> (дата обращения: 01.10.2014).

Сегодня перед высшим образованием стоит задача подготовки выпускников способных не только успешно общаться в межкультурном сообществе, но и самостоятельно критически мыслить и грамотно работать с информацией. Однако, в условиях современного информационного общества, обучающиеся, вступая в социокультурное взаимодействие с представителями других культур, испытывают трудности в понимании смысла коммуникации в силу несформированности умения пользоваться информацией, пропуская ее через свой культурный опыт. Необходимость формировать осмысленное отношение, готовность и умение пользоваться информацией на уровне социокультурного взаимодействия актуализирует проблему формирования *социокультурной компетенции* как одной из составляющих общей культуры личности. В педагогической теории и практике сложилось понимание социокультурной компетенции (далее в тексте СКК) как совокупность определенных знаний, навыков, умений, способностей и качеств, формируемых в процессе языковой подготовки к межкультурному общению [1]. Опираясь на требования,

предъявляемые к обучающемуся в современном социокультурном информационном обществе, мы дополняем сложившееся в науке понимание социокультурной компетенции, рассматривая *личный смысловой опыт* обучающихся в качестве её системообразующего и интеграционного компонента. Согласно Беляковой Е.Г. «смысловой опыт личности можно рассматривать как способ понимания мира и себя в мире, сложившийся у человека в процессе осмысления действительности, который включает не только освоенные знания и способы преобразования мира, но, прежде всего, смысловое отношение к миру, опосредованное ценностями культуры». [2, с. 143]. В этой связи мы придерживаемся определения, что *социокультурная компетенция* это – интегративное свойство личности, предполагающее наличие знаний о различных социальных и культурных сферах, формирующее способность и готовность взаимодействовать с другими людьми в различных диапазонах жизни, опираясь на свой смысловой опыт, обеспечивающее способность использовать информационные ресурсы для смыслообразующей творческой деятельности [3].

Подготовка компетентного выпускника вуза обладающего сформированной социокультурной компетенцией, требует от образования интеграции традиционных методов и информационно-коммуникационных технологий, обогащенных новыми инструментами и способами действий. Наиболее эффективным средством формирования СКК является ***проектная деятельность***, которая требует активного поиска информации, активного взаимодействия собеседников и способствует осмыслению, проживанию и рефлексии в процессе самореализации.

Проектная деятельность в условиях социокультурного информационного пространства должна включать современные интернет-технологии второго поколения (Web 2.), которые позволяют пользователям не только найти и скачать информацию, но и совместно работать и размещать в сети новую информацию, создают открытую, интерактивную образовательную информационную среду, в которой информация, доступная обучающемуся становится средством развития его личности.

Одной из форм проектной деятельности на основе современных интернет-технологий является веб-квест технология, которая основывается на не очень сложных, но проблемных заданиях. *Веб-квест (webquest)* – это веб-задание, которое представляет собой сценарий организации проектной деятельности учащихся по любой теме с использованием ресурсов сети Интернет и предполагает работу с большим объемом материала, исследовательскую деятельность и критическое осмысление информации. Понятие «веб-квест» как образовательную технологию, ввели американские ученые Берни Додж (Bernie Dodge) и Том Марч (Tom March) из Государственного Университета Сан – Диего. Они описывают веб-квест как структуру обучения, которая «использует ссылки на важные ресурсы в интернете и ставит подлинные задачи, чтобы мотивировать студентов исследовать важные для них вопросы, развивать индивидуальный опыт и участвовать в итоговом групповом представлении, которая пытается преобразовать вновь приобретенную информацию и перевести её в более глубокое понимание. Лучшие веб-квесты вдохновляют студентов увидеть более богатые смыслы исследуемых тем, содействуют настоящему вкладу в обучение и заставляют думать о своих собственных метакогнитивных процессах» [4]. С учетом новых требований, которые стоят перед образованием сегодня, веб-квест позволяет совершенствовать социокультурную компетенцию, поскольку данную технологию можно отнести к информационным технологиям, служащим «для создания новых возможностей для передачи знаний, восприятия знаний, оценки качества обучения и всестороннего развития личности обучаемого в ходе учебно-воспитательного процесса» [5, с. 205].

Проблема интеграции веб-квест технологий в процесс обучения в образовании достаточно актуальна. За последние годы появился ряд работ, в которых авторы исследуют потенциал веб-квестов и возможности их использования для формирования социокультурной компетенции (Багузина Е.И., Брылева В.А, Воробьев Г.А.; Евстигнеев М.Н., Розанова Е.В., Сысоев П.В., Шульгина Е.М.). Большинство авторов, опираясь на общую структуру, разработанную Б. Доджем, разрабатывают собственные веб-квесты, состоящие из следующих компонентов:

- 1) введение - мотивирующий и познавательный компонент (Introduction);
- 2) задание - компонент, содержащий проблему (Task);
- 3) процесс работы над проектом – компонент, содержащий описание последовательности действий; разнообразие заданий, их ориентация на развитие мыслительных навыков высокого уровня; при использовании элементов ролевой игры – адекватный выбор ролей и ресурсов для каждой роли (Process);
- 4) список источников информации – аутентичные и оригинальные ресурсы, вспомогательные и дополнительные материалы для выполнения заданий (Resources);
- 5) схема оценок результатов работы студентов - адекватные и четкие критерии оценки задания (Evaluation);
- 6) заключение – взаимосвязь с введением, точное описание навыков, которые приобретут учащиеся, выполнив данный веб-квест. (Conclusion) [6].

Интересен опыт Напалкова С. В., который исследуя возможности тематического веб-квеста в математике, выделяет в его информационном контенте такие компоненты как - теория (основные понятия), приложения (упражнения, типовые задачи), проблемы (проблемные и развивающие задачи), архивы (историко-математические задачи, сведения биографического характера) и ошибки (провоцирующие задачи, парадоксы и задачи на поиск ошибок). Каждый из компонентов соотносится с той или иной областью ролевого самоопределения ученика (сферой его познавательных интересов, приоритетностью видов его деятельности): «Историк», «Теоретик», «Практик», «Исследователь», «Ошибковед» [7, с. 148] .

Использование веб-квест технологии для формирования социокультурной компетенции требует опоры на основные принципы метода проектов, которые выделяет Титова С.В.:

1. «наличие значимой в творческо-исследовательском плане проблемы/задачи, требующей интегрированного знания, исследовательского поиска для ее решения;
2. практическая, теоретическая, познавательная значимость предполагаемых результатов;

3. самостоятельная (индивидуальная, парная, групповая) деятельность обучающихся;
4. структурирование содержательной части проекта (с указанием поэтапных результатов);
5. использование исследовательских методов, предусматривающих определенную последовательность действий: предмет информационного поиска; поэтапность поиска с обозначением промежуточных результатов; аналитическая работа над собранными фактами, методы исследования (статистические, экспериментальные, наблюдения и пр.); выводы; корректировка первоначального направления (если требуется); дальнейший поиск информации по уточненным направлениям; анализ новых фактов; обобщение; выводы; заключение, оформление результатов (обсуждение, редактирование, презентация, внешняя оценка)». [8, с. 159]

Рассмотрим, этапы проведения веб-квеста на примере социокультурного поискового веб-проекта типа веб-квест «Британские университеты» <http://zunal.com/webquest.php?w=137250>. Цель социокультурного веб-квеста – освоения нового знания на основе подборки специальных проблемных заданий, направленных на интерпретацию культурных текстов, их анализ и осмысление. Согласно Воробьеву Г.А использование веб-квестов в процессе обучения «моделирует необходимые социокультурные характеристики социума в процессе поиска и обработки, информации, в течение которого происходит накопление, организация и структурирование знаний о мире» [9].

Студентам было предложено побывать в роли журналистов для написания статьи о британском образовании, с целью выбора университета для обмена и научных контактов.

Проект был разделён на этапы, базирующие на технологии разработанной Б. Доджем. Однако, для усиления смысловой направленности проектной деятельности, которая требует опоры на личный смысловой опыт обучающегося, каждый их этапов был усилен за счет *социокультурных проблемных заданий*(задач), разработанных на основе герменевтических, проблемных и ролево-игровых методов [10].

На первом субъективном этапе веб-квеста, использовались *рефлексивные* задания, которые актуализировали личный опыт обучающихся и обеспечивали ценностную рефлексию и осмысление реальных социокультурных ситуаций. Студентам был предложен подкаст с сайта университета Оксфорд, на основе которого были составлены задания на *эмпатическое слушание* (проблемные вопросы к подкасту), *ранжирование информации* (сравните образование в вашем вузе и в Оксфорде) и *ассоциативное развёртывание* (выделите, необходимы критерии для поиска вуза для обмена и контактов).

На следующем – проективном – этапе, студентам были предложены *смыслоактуализирующие задания - перекодирование информации* (описание требований к обучению в британских вузах и сравнение их с российскими), *использование «информационного пробела»* (интерпретация и анализ предоставленных сайтов, поиск необходимой информации), *социологический опрос (опрос других студентов по выделенным критериям, необходимых для выполнения задания)*. Цель данного этапа – овладение социокультурными знаниями, в процессе интерпретации и понимания социокультурных текстов, представленных в веб-квесте. Студенты работали в группах и выполняли каждый свою роль. Преподаватель выполнял роль тьютора-консультанта.

На третьем – продуктивном этапе использовались *смыслоактуализирующие задания - коллективное конструирование текста* (создание собственного теста – аналитической статьи) интегрировались с *коммуникативными заданиями* – (ролевая игра, дискуссия, пресс-конференция), целью которых является моделирование собственного поведения в процессе социокультурного взаимодействия. На этом этапе для ведения электронного портфолио была специально создана вики-страница http://britishuniversities.wikia.com/wiki/British_Universities_Wiki на которой студенты выкладывали основную информацию по проекту, обменивались мнениями и обсуждали полученную информацию. Итогом данной работы был организован пресс-конференция «Университеты в Британии», в процессе которого

каждая группа представляла свой университет в соответствии с выбранными критериями.

На завершающем – рефлексивном – этапе студенты написали эссе «Если бы я учился в Британии...» для содержательного смыслового обобщения и проектирования дальнейшей работы в соответствии с достигнутым пониманием ценностей и смыслов. Результатом проведенного веб-квеста стало осознание личной ответственности за обучение, усиление мотивации и желание продолжить групповое взаимодействие, участвуя в новых проектах.

Деятельностное погружение в инокультурную действительность в процесс веб-квеста и описание своего отношения к ней на изучаемом языке, является наиболее эффективным для освоения культурных текстов и принятия ценностно – опосредованных решений в проблемных ситуациях. Эти задания позволяют связать в единую смысловую систему проблему, и способы ее решения, способствуют обогащению смыслов через диалог, при сравнении собственных текстов и текстов культуры, созданных другими. Результатом сформированности социокультурной компетенции является усиление мотивации, осознанное отношение к проблеме, новый уровень понимания информации и успешное взаимодействие в социокультурной среде на основе своей личностно-ценностной позиции.

(Исследование выполнено при финансовой поддержке Российского научного фонда в рамках проекта “Формирование практикоориентированной исследовательской деятельности педагога в многоуровневом университетском образовании” (№ 14-18-02520))

Библиографический список

1. Сафонова В.В. Проблемы социокультурного образования в языковой педагогике // Культуроведческие аспекты языкового образования. Сб. науч. трудов /Под ред. В.В. Сафоновой. – М.: Еврошкола, 1998. – С.27-35.
2. Белякова Е.Г. Смысловой опыт личности и его становление. Вестник ТГУ, № 9, 2012. стр. 145-147.

3. Муравьёва Н.Г. Понятие социокультурной компетенции в современной науке и образовательной практике. Вестник Тюменского государственного университета, Серия Педагогика. Психология. 2011, № 9, С.136-143.
4. Tom March The Learning Power of Web Quests Educational Leadership December 2003/January 2004 | Volume 61 | Number 4 New Needs, New Curriculum Pages 42-47. URL: <http://tommarch.com/writings/ascdwebquests/>– Дата обращения: 10.06.2014.
5. Захарова И.Г. Информационные технологии в образовании: учебное пособие. Тюмень: Издательство Тюменского государственного университета, 2014. – 332 с.
6. Dodge B. Some Thoughts about WebQuests. San Diego State University, 1995 (updated 1997). URL: http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html (дата обращения: 11.06.2014).
7. Напалков С. В. Об одном подходе к определению основных составляющих информационного контента тематического образовательного Web-квеста по математике / С. В. Напалков // Вестник Нижегородского университета им. Н. И. Лобачевского. № 5. Часть 2. – Н. Новгород: Изд-во ННГУ им. Н. И. Лобачевского, 2013. – С. 147-151.
8. Титова С.В. Информационно-коммуникационные технологии в гуманитарном образовании: теория и практика. Пособие для студентов и аспирантов языковых факультетов и вузов. – М.:2009, 240 с.
9. Воробьёв Г.А. . Веб-квест технологии в обучении социокультурной компетенции: Английский язык, лингвистический вуз: Автореф. дис. канд. пед. наук. Пятигорск, 2004.
10. Муравьёва Н.Г. Модель формирования социокультурной компетенции студентов вуза в проектной деятельности (на примере иностранного языка). Образование и наука, 2013, № 3, стр. 121-131.