

ХМЕЛЬНИЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Факультет міжнародних відносин
Кафедра практики іноземної мови та методики викладання

ДИПЛОМНА РОБОТА
Магістр

Галузь знань _____ 01 Освіта/Педагогіка _____

Спеціальність _____ 014 Середня освіта (Мова і література (англійська)) _____

на тему: Тематичний квест як форма узагальнення знань у
процесі навчання англійської мови у 9-му класі

ДРСОА.015143.01.03

Виконала: студентка 2-го курсу _____ О. Р. Мирона
група СОАм-19-1

Керівник _____ С. В. Король
канд. пед. наук, доц.

До захисту допускаю:
Зав. кафедри практики іноземної мови
та методики викладання
д-р пед. наук, проф.
_____ 2020 р. _____ Н. М. Бідюк

Хмельницький 2020

АНОТАЦІЯ

Мирона О.Р. Тематичний квест як форма узагальнення знань у процесі навчання англійської мови у 9-му класі. – Дипломна робота магістра.

Дипломна робота магістра на здобуття кваліфікації магістра за спеціальністю 014 – Середня освіта (Мова і література (англійська)). – Хмельницький національний університет, факультет міжнародних відносин, кафедра практики іноземної мови та методики викладання, наук. кер.: канд. пед. наук, доц. Король С. В. – Хмельницький, 2020.

Загальний обсяг роботи становить 82 сторінки, із них – 48 основного тексту. Робота містить 12 додатків та 77 джерел посилань.

Ключові слова: квест, веб-квест, іншомовна комунікативна компетентність, методика викладання англійської мови.

Дипломна робота магістра присвячена дослідженню проблеми використання тематичного квесту як форми узагальнення знань у процесі навчання англійської мови у 9-му класі.

У роботі конкретизовано теоретичні та практичні положення щодо використання тематичного квесту для розвитку англомовної комунікативної компетентності в усному мовленні учнів 9-х класів, уточнено сутність комунікативної компетентності, особливості розвитку англомовної комунікативної компетентності в усному мовленні учнів 9-х класів, а також характеристику, класифікацію, структуру квесту, організацію та методику застосування навчальних квестів для розвитку комунікативної компетентності в усному мовленні на уроках англійської мови у 9-х класах. Схарактеризовано основні вимоги до розробки квестів. Розроблено та експериментально перевірено ефективність комплексу квестів для розвитку комунікативної компетентності на уроках англійської мови у 9-х класах.

SUMMARY

Myrona O.R. Thematic Quest as a Form of Knowledge Generalisation in Learning English in the 9th Grade.

Thesis for obtaining Master's degree in specialty 014 – Secondary education (Language and Literature (English)). – Khmelnytskyi National University, Faculty of International Relations, Department of Foreign Language Practice and Teaching Methods, scientific supervisor: Doctor of Philosophy (Pedagogical Sciences), Assoc. Prof. Korol S.V. – Khmelnytskyi, 2020.

The paper consists of 82 pages, the main text comprising 48 pages. The work contains 12 appendices and 77 cited sources.

Keywords: quest, thematic quest, educational quest, web-quest, foreign language communicative competence, methodology of teaching English.

Master's thesis is devoted to the use of the thematic quest as a form of generalization of knowledge in the process of learning English in the 9th grade.

In the paper, the theoretical and practical issues of using the thematic quest is to develop the English communicative competence in the oral speech of high school students have been considered. The essence of communicative competence, the features of the development of the English communicative competence in the oral speech of the 9th grade students, as well as the characteristics, classification, structure of the thematic quest, organization and methodology of the use of educational quests for the development of English communicative competence in the oral speech in the 9th grade have been specified. The basic requirements for the development of quests have been characterized. The effectiveness of the set of quests for the development of the English communicative competence in the oral speech of the 9th grade students has been worked out and experimentally tested.

ЗМІСТ

Вступ.....	6
1 Теоретичні основи використання тематичних квестів у навчанні англійської мови учнів 9-го класу.....	9
1.1 Поняття квесту як сучасної педагогічної технології.....	9
1.2 Психологічні особливості розвитку та навчання учнів 9-го класу при проходженні квестів.....	13
1.3 Основні компоненти квесту: структура, завдання та етапи проведення.....	15
1.3.1 Особливості навчальних квестів та їх класифікація.....	18
1.3.2 Веб-квест як різновид квест технології	20
1.4 Узагальнення знань з англійської мови учнів 9-го класу як важливий етап навчання іноземної мови за допомогою квестів	29
2 Розробка тематичних квестів для узагальнення знань з англійської мови учнів 9-го класу та експериментальна перевірка їх ефективності.....	33
2.1 Розробка тематичних квестів для узагальнення знань з англійської мови учнів 9-го класу	33
2.2 Констатувальний етап експерименту.....	37
2.3 Впровадження авторських тематичних квестів у процес навчання англійської мови для узагальнення знань учнів 9-го класу.....	41
2.4 Експериментальна перевірка ефективності використання тематичних квестів для узагальнення знань з іноземної мови учнів 9-го класу	43
Висновки	47
Перелік джерел посилання	49
Додаток А Готовність вчителя використовувати квест-технології	58
Додаток Б Взаємозалежність етапів розумової діяльності учнів, етапів технології розвитку критичного мислення та етапів квест-технологій.....	59
Додаток В Текст пісні "We are the champions" з розробки тематичного квесту "The Smartest - the fastest "	60

Додаток Г Анкета для учнів 9-х класів	62
Додаток Д Вправи для первинного оцінювання учнів	63
Додаток Е Авторський веб-квест "Types of TV programmes"	64
Додаток Є Види телевізійних програм	68
Додаток Ж Категорії телевізійних програм.....	70
Додаток З Завдання з веб-квесту "Types of TV programmes"	75
Додаток И Завдання з веб-квесту "Types of Tv programmes"	76
Додаток І Розробка квесту для учнів 9-го класу "Invent and act"	77
Додаток Ї Завдання для кінцевого тестування учнів	80

ВСТУП

Актуальність дослідження. На уроках англійської мови учні 9-го класу дізнаються багато нового матеріалу іноземною мовою. Вони прагнуть добре володіти матеріалом, орієнтуватись в сказаному, та вдосконалювати навички письма англійською мовою. Середній ступінь є завершальним етапом щодо створення бази для активного володіння навчальним іншомовним матеріалом. На цьому ступені продовжується розвиток усіх видів мовленнєвої діяльності, серед яких домінує усне мовлення. Мовлення учнів стає змістовнішим, складнішим за структурою мовного та мовленнєвого матеріалу. Поряд з говорінням та аудіюванням значна увага приділяється читанню.

Читання як вид мовленнєвої діяльності набуває все більш комунікативного характеру, зростає кількість та обсяг текстів, які учні повинні вміти розуміти та обговорювати. На цьому ступені має місце цілеспрямоване формування вмінь ознайомлювального (з метою одержання основної інформації) та вивчаючого (з метою одержання повної інформації) читання. Поряд з художніми текстами для читання використовуються науково-популярні та суспільно-політичні. Навчання письма передбачає вміння складати план, тези до прочитаного та робити письмові повідомлення в межах програмних вимог.

На середньому етапі учні оволодівають практично всім граматичним матеріалом, необхідним для усного мовлення. Ведеться робота з формування рецептивних навичок. На цьому ж етапі починається формування потенціального словника учнів, яке продовжується і на старшому етапі.

Знання вікових особливостей учнів середнього ступеня дає вчителю можливість визначити саме ті прийоми, форми та засоби навчання, які приведуть до успішного вирішення вказаних вище завдань.

З метою полегшення удосконалення вищевказаних навичок, урізноманітнення навчального процесу, квест технологія допомагає досягнути

бажаних результатів, а саме швидшому запам'ятовуванню, швидкому орієнтуванню в прочитаному, сказаному.

Квест дозволяє розвивати активне пізнання на уроках, сприяє розвитку мислення, допомагає долати проблеми та труднощі, а саме: вирішити, розплутати, придумати, уміти застосовувати свої знання на практиці у нестандартних ситуаціях, тобто активізувати знання, вчить мислити логічно, розвиває інтерактивні здібності.

Актуальність цього дослідження зумовлена підвищеним інтересом до пошуку ефективних шляхів навчання іноземної мови; недостатньою науково-методичною розробленістю теоретичних основ застосування сучасних інформаційних технологій у навчанні іноземних мов; зростаючими вимогами до рівня володіння іноземними мовами.

Реформи в сфері освіти і модернізації сучасного суспільства мотивують педагогів удосконалювати свої знання, переглядати погляди і шукати нові форми, прийоми, технології при організації освітнього процесу з учнями. Так з'явився освітній квест або квест-технологія, який стрімко набирає популярність не тільки у дітей, але і у дорослих, так як він дозволяє індивідуалізувати процес навчання, задіяти освітній простір, створити найкращі умови для розвитку і самореалізації учасників освітніх відносин.

Застосування квестів аналізується у зарубіжних дослідженнях, зокрема в роботах J. Taina T. Kailova, T. Salomaki, A. Баранов, Я. Тараканов вважають, що квести на уроках англійської мови розвивають лідерські якості. Роботи G. Gadamer, J. Huizing, дозволяють розглядати потенціал квестів та можливості застосування їх на уроках англійської мови.

Об'єкт дослідження – узагальнення знань з англійської мови у 9-му класі.

Предметом дослідження є використання тематичного квесту для узагальнення знань у процесі навчання англійської мови у 9-му класі.

Метою дослідження є обґрунтування використання тематичних квестів як форми узагальнення знань у процесі навчання англійської мови у 9-му класі, їх розробка та експериментальна перевірка.

Відповідно до поставленої мети слід вирішити наступні завдання:

1. Визначити поняття квесту як сучасної педагогічної технології та класифікації квестів.
2. З'ясувати вікові та психологічні особливості навчання учнів 9-х класів.
3. Розробити та впровадити авторські тематичні квести у процес навчання англійської мови для узагальнення знань з англійської мови учнів 9-го класу.
4. Експериментально перевірити ефективність використання тематичних квестів для узагальнення знань з іноземної мови учнів 9-го класу.

Методи дослідження. Сукупність загальних та спеціальних методів наукового пізнання становить методологічну основу даної роботи. Зокрема були використані такі методи наукового пізнання, як аналіз, синтез, індукція, дедукція, абстрагування, узагальнення.

Практичне значення результатів дослідження полягає у можливості їх використання вчителями англійської мови для підвищення ефективності процесу закріплення матеріалу та узагальнення знань на уроках англійської мови. Матеріали роботи можуть бути використані для розробки змісту спецкурсу педагогічного спрямування, під час укладання методичних посібників, рекомендацій, написання наукових та курсових робіт.

Апробація результатів дослідження. Основні результати дослідження обговорювалися на IX Міжнародному науково-методологічному інтернет-семінарі «Розвиток порівняльної професійної педагогіки у контексті глобалізаційних та інтеграційних процесів» (Київ – Хмельницький, 2020)).

Структура роботи. Дипломна робота складається зі вступу, двох розділів, загальних висновків, списку використаних джерел (77 найменувань) та 12 додатків на 24 сторінках. Повний обсяг тексту складає 82 сторінок, основний зміст викладено на 48 сторінках.

1 ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ВИКОРИСТАННЯ ТЕМАТИЧНИХ КВЕСТІВ У НАВЧАННІ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ УЧНІВ 9-ГО КЛАСУ

1.1 Поняття квесту як сучасної педагогічної технології

Серед сучасних технологій, що допомагають учням приймати самостійні рішення, роблять їх відповідальними за ці рішення, ми виділяємо саме квести.

Квест можна визначити, як інтелектуальний вид гри, процес якої розгортається в спеціально підготовленому приміщенні, з якого учасники квесту повинні вибратися, вирішивши поставлені завдання. Відмінними рисами таких ігрових практик є те, що учасники повинні швидко адаптуватися в нових умовах, приймати рішення в найнесподіваніших ситуаціях. Тому квести особливо цікаві для школярів, учнів, молоді. Поняттям квест (від англійського «quest» — пошук, гра-загадка) позначають також різні види on-line і off-line ігор, які розгортаються в віртуальному і / або реальному просторі.

Це специфічна форма ігрової діяльності, яка вимагає від учасників пошуку вирішення поставлених завдань. В сучасних умовах квест стає новою практикою соціальної комунікації, новим видом активного відпочинку для просунутої інтелектуальної молоді. Комп'ютерні ігри в стилі квест досить широко поширені, однак останнім часом з віртуального світу квести стрімко проникають в реальний світ.

Як зазначає В.В. Шмідт, квести — це міні-проекти, засновані на пошуку інформації в Інтернеті. Завдяки такому конструктивному підходу до навчання учні не тільки добирають і упорядковують інформацію, отриману з Інтернету, а й скеровують свою діяльність на поставлене перед ними завдання, пов'язане з їх майбутньою професією [4]. Т.О. Кузнєцова розглядає квест як приклад організації інтерактивного освітнього середовища [6]. А.В. Яковенко у своїй статті «Використання технології веб-квест у мовній освіті» розкриває поняття квесту як проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якого використовуються інформаційні ресурси Інтернету [11]. За О.Г. Шевцовою, квест – орієнтована на вирішення проблеми діяльність [9]. Якщо виокремити

ключові слова визначень, то можна побачити, що квести — це: сайти, діяльність, проекти, проблемне завдання, метод, технологія тощо. Тобто відсутнє єдине тлумачення поняття «квест», що викликає проблеми при підготовці вчителів.

Питанням використання квест-технології присвячено безліч теоретичних і емпіричних досліджень, предметом дослідження яких є як уроки в середніх школах. Готовність вчителя використовувати квест-технології описано в Додатку А.

Квест-проектна діяльність в рамках освітнього закладу має особливу виховну цінність: виховує особисту відповідальність; повагу до культурних традицій, історії, краєзнавства; формує культуру міжособистісних відносин і толерантність; прагнення до самореалізації та самовдосконалення.

В англійській мові «quest» означає тривалий і цілеспрямований пошук, який може здійснюватися як пригода або гра. На початку 80-х рр. минулого століття цим словом стали називати напрям комп'ютерних ігор. Згодом термін стали застосовувати до різних видів ігор не тільки у віртуальному, а й в реальному просторі.

Різні дослідники дають різні визначення квесту. У кожному з них присутня вказівка на пригоду, що очікує учасника. Інші ознаки можуть відрізнятися. Так квест можна визначити, як «інтелектуальний вид гри, процес якої розгортається в спеціально підготовленому приміщенні, з якого учасники квесту повинні вибратися, вирішивши поставлені завдання» [2, с. 4].

Організація ігрового простору для проведення квесту є обов'язковою. Але проведення його в спеціальній кімнаті, з якої необхідно вибратися, відноситься до одного з видів квесту. Багато видів квестів проходять на відкритому просторі, міських вулицях. Іноді квести організують в музеї, в історичній садибі. Поширені квести-знайомства з навчальним закладом, які розгортаються на всіх внутрішніх і зовнішніх просторах — в навчальних аудиторіях, рекреаціях, залах бібліотек, в музеях, лабораторіях і т.д.

В якості особливої форми інтелектуальної активності квест передбачає пошук інформації (знаходження різних підказок) і рішення поставлених перед гравцями завдань.

Інформаційний пошук передує рішенням, але все ж головною метою виступає здатність застосовувати інформацію в якості ключа для вирішення поставлених завдань і досягнення ігрової мети. Умови виконання завдання — моделювання ігрової ситуації, несподіваної для гравців, тому квест передбачає вміння адаптуватися до нових умов і прийняття самостійних рішень в обмежений час. Таким чином квести сприяють розвитку аналітичного і творчого мислення гравців, сприяють формуванню навичок вирішення завдань і умінь працювати в команді.

Найважливіша ознака квесту — наявність ігрової легенди. Квест як гра, володіє власним часом і простором і стоїть поза повсякденного життя. Цією ознакою відповідає будь-яка гра - футбол, хокей, але вони не вимагають ігрової легенди. З іншого боку, пригода, що очікує учасників квесту, повинна мати сюжетні колізії, здатні захопити гравців і надихнути їх на вирішення завдань і досягнення ігрової мети. Професійні розробники квестів з «Лабораторії Ділових Ігор» стверджують, що квест — це «Гра-легенда». Такі освітні квести набагато складніші, ніж звичайні розважальні. Та й матеріальні обмеження у створенні ігрового простору істотні. Проте, досвід показує, що квести стають новою освітньою практикою в країні і світі.

У зарубіжних дослідженнях, зокрема в роботі Т. Kaivola, Т. Salomaki, J. Taïna аналізується застосування квестів, їх можливості для учнів, зокрема на уроках англійської мови. А. Баранов, Т. Наумова, Я. Тараканов вважають, що використання веб-квестів у процесі навчання англійської мови розвиває в учнів лідерські якості особистості.

Для осмислення ігрової суті квестів, які використовуються на уроках англійської мови, ми спиралися на роботи J. Huizinga, G. Gadamer. Гра як «вільні дії» (J. Huizinga), що володіє власним часом і простором, що стоїть поза

звичайного життя, але повністю опановує учасниками, дозволяє розглядати потенціал квестів, можливості застосування на уроках англійської мови.

Урок-квест як інформаційна технологія може активно застосовуватися для передачі інформації і забезпечення взаємодії вчителя і учня в сучасних системах відкритої та дистанційної освіти. Але в даній ситуації сучасний вчитель повинен не тільки володіти знаннями у своїй професійній діяльності, а й в області інформаційної та комунікаційної технології, а також інтеграції однієї області в іншу і, навпаки, в навчально-виховний процес.

Щоб урок-квест став повноцінним комплексом педагогічної інформаційної технології, бажана розробка інформаційного додатку, доступ до якого мав би широке коло учнів, що дозволило б урізноманітнити вчителям освітній процес. Також крім додатка можна розробити сайт по урокам-квестам.

Але для цього необхідною умовою є присутність в аудиторії комп'ютерного обладнання з доступом в Інтернет. Іншою умовою є наявність персонального комп'ютера в учнів, що дозволяє в домашніх умовах продовжувати працювати з навчальними матеріалами.

Слід виділити наступні педагогічні цілі використання нових інформаційних технологій, зокрема квест-технології:

- розвиток індивідуальності та особистості учнів;
- естетичне виховання;
- розвиток мислення (наочно-дієвого, наочно-образного, інтуїтивного, творчого);
- розвиток комунікативних навичок;
- формування умінь приймати швидкі рішення або пропонувати варіанти вирішення в складній ситуації;
- формування інформаційної культури.

1.2 Психологічні особливості розвитку та навчання учнів 9-го класу при проходженні квестів

Особливий інтерес представляє процес розвитку творчих здібностей в учнів середніх класів. Основною особливістю цього віку є те, що учні 9-х класів починають розглядати навчання, як передумову майбутньої професійної діяльності. Саме в цьому віці з'являється свідоме ставлення до навчання, а провідну діяльність зазвичай називають навчально-професійною [4, с. 65].

Слід сказати про те, що квести мають величезний позитивний вплив на креативність учнів. Також квести мають величезне значення для пізнавального і особистісного розвитку в цьому віці. Так як розвиток інтелекту тісно пов'язаний саме з розвитком творчих здібностей, тобто не простим засвоєнням інформації, а проявом інтелектуальної ініціативи і створенням чогось нового.

У цьому віці учні 9-го класу прагнуть дізнаватись багато нового, засвоювати більше інформації. Тому саме квести допомагають зробити процес засвоєння інформації легшим та веселішим.

Підлітковий вік – складна відповідальна фаза становлення особистості, в якій формуються соціальна орієнтація і моральна свідомість: моральні погляди, судження, оцінки, уявлення про норми поведінки, запозичені у дорослих. Щоб впоратися з ними, потрібні реальні відносини і оцінка їх діяльності дорослими.

Наприклад, підлітки не відразу усвідомлюють, що їх воля стала жорсткішою, що відкрите визнання своїх помилок свідчить про мужність, а визнання своєї провини – це крок до відповідальності.

Важливі зміни відбуваються в області мотивації: потреба в самооцінці, самоствердження, визнання з боку однолітків, позитивне ставлення з боку друзів. Всі ці зміни досягають позитивних результатів за допомогою проходження квестів. Учні 9-го класу схильні діяти відповідно до найсильніших мотивів, не ведуть власної поведінки і самі визнають відсутність сили волі. Треба вчити підлітків володіти своїми емоціями, усвідомлювати їх, говорити про них, виявляти в культурних формах, зокрема у квестах.

Визначальною особливістю учнів 9-го класу є виховання самостійності, самоствердження, відповідальності. Все більше формується у них пізнавальний інтерес, допитливість. Підлітку нецікаві елементарні завдання, контроль з боку вчителя, тобто те, що обмежує його самостійність та ініціативу. Ось саме чому проведення квестів на уроках англійської мови так важливо. За допомогою квестів в учнів 9-х класів розвивається критичний підхід до змісту, прийомів, форм навчання, розширюються інтереси, помітно зростає потреба у спілкуванні з однолітками, проявляються нові мотиви учіння, пов'язані з формуванням життєвої перспективи та ідеалів.

Отже, "старші" підлітки — це вік гострих суперечностей у особистості, що формується, і він потребує від учителя особливої педагогічної і методичної майстерності. Вчителю доводиться прикладати значних зусиль для підтримання мотивації та інтересу учнів 9-х класів до предмета, збереження набутих на початковому ступені знань, навичок та вмінь.

Суттєвою особливістю учнів цієї вікової категорії є розвиток складніших психічних процесів. Психологи вказують, що учні цього віку набувають більшого розвитку такі якості мислення, як: критичність, самостійність, цілеспрямованість, зростання свідомості, контроль за власною діяльністю.

Середній етап навчання, зокрема і в учнів 9-х класів характеризується використанням прийомів навчання, які активізують розумово-мовленнєву діяльність учнів, їх активність у виконанні завдань. Учні найбільше подобаються ті завдання, що вимагають самостійності, вміння комбінувати матеріал в залежності від потреб мовленнєвої ситуації. Саме такими є квести. Вправи на імітацію та механічне запам'ятовування вже не є такими цікавими для учнів 9-х класів. Середній етап є вирішальним у створенні комунікативної основи володіння ІМ. Велика увага приділяється тут розвитку невідготовленого мовлення. Також, варто відзначити, що значно збільшується час, відведений на самостійну роботу учнів 9-х класів.

Серед засобів навчання, які використовуються на цьому етапі, можна згадати слайди, ситуативні і тематичні малюнки та картини, кодограми, схеми,

таблиці, роздавальний матеріал для парної та індивідуальної роботи, фонограми, діа-, кіно- та відеофільми. Всі ці елементи квесту є допоміжними при його проведенні, що значно полегшує самостійну роботу учнів 9-х класів.

Отже, зробивши висновок, ми можемо відмітити такі тенденції в психологічних особливостях учнів 9-х класів при проходженні тематичного квесту: ширше зростання ролі самостійної роботи учнів, більша опора на вербальну наочність та підказки, збільшення питомої ваги парних та групових форм роботи.

1.3 Основні компоненти квесту: структура, завдання та етапи проведення

Познайомившись із різними визначеннями поняття квест, та проаналізувавши психологічні особливості розвитку та навчання учнів 9-го класу при проходженні квестів, з'ясуємо та проаналізуємо їх структуру.

Структуру квестів, яку пропонує В. Dodge можна використовувати тільки як основу, яку при необхідності можна змінити. Учитель може створювати квест відповідно до рівня володіння мови та інтересів більшості своїх учнів. Він складається з наступних елементів:

- Introduction (Введення) — формулювання теми, опис головних ролей учасників, сценарій квесту, огляд всього квесту. Мета полягає в тому, щоб створити необхідну атмосферу і мотивувати учнів.
- Task (Завдання) — опис проблеми в найдрібніших деталях і форми подання кінцевого результату.
- Process (Виконання) — інструкція з описом основних етапів роботи і корисні поради по збору інформації. З методичної точки зору матеріал повинен містити допоміжні і додаткові завдання для виконання.
- Evaluation (Оцінювання) — опис критеріїв і параметрів оцінки виконання веб-квесту, яке представляється у вигляді бланка оцінки. Методична оцінка включає точні описи критеріїв і параметрів оцінки, можливість визначення результатів роботи.

- Conclusion (Висновок) — учні знайомляться з коротким описом знань, умінь і навичок, які вони отримають, пройшовши цей веб-квест. Простежується взаємозв'язок з введенням.

- Credits (Використані матеріали) — список літератури та електронних джерел, необхідні при створенні даного веб-квесту.

- Teacher's Page (Коментарі для викладача) — даний етап включає історію створення, цілі і завдання квесту, зміст і плановані (особистісні, регулятивні, комунікативні, пізнавальні) результати, методичні рекомендації для викладачів, які будуть використовувати веб-квест; необхідні ресурси; достоїнства і недоліки даного веб-квесту.

Виділяють структуру ігрових квестів. Вона складається з наступних елементів:

1. Наявність цікавих героїв (люди-актори, з атрибутами тих героїв, яких вони зображують).
2. Наявність нагород за виконані завдання (наприклад, жетони, або отримання частини відповіді на головне питання гри, в кінці гри грамоти за місця, кубки і т.п.).
3. Наявність ведучого команди (НЕ підказувача, а помічника).

Аналізуючи науково-педагогічну літературу, а також різні реалізовані версії квестів, виділимо основні етапи створення та реалізації квестів:

Таблиця 1.1 - Етапи створення та реалізації квесту

Етап квесту	Складові
Підготовчий етап	<ul style="list-style-type: none"> - визначення навчальних потреб учнів; - визначення теми, мети квесту, типу квесту; - формулювання сюжету та завдань; - опис головних ролей учасників; - складання плану роботи; - визначення термінів реалізації квесту; - розробка та створення додаткових необхідних документів (пам'ятки, рекомендації тощо); - розробка питань для вхідного та вихідного опитування.

Продовження таблиці 1.1 Етапи створення та реалізації квесту

	<ul style="list-style-type: none"> - визначення отриманих знань); - розробка критеріїв оцінювання діяльності учнів; - підготовка списку інформаційних джерел; - підготовка та заповнення платформи для реалізації квесту.
Етап реалізації	<ul style="list-style-type: none"> - ознайомлення учнів із сюжетом, основним питаннями, оргмоментами тощо; - проведення та аналіз вхідного опитування; - корегування сюжету та завдань квесту за результатами опитування (у разі потреби); - об'єднання учнів у групи (за потребою) та розподіл завдань; - ознайомлення учнів з платформою для реалізації квесту; - ознайомлення учнів з критеріями оцінювання; - проведення консультацій для учнів під час реалізації квесту. - супровід проходження учнями квесту; - перевірка та оцінювання проміжних етапів.
Результативний етап	<ul style="list-style-type: none"> - оцінювання діяльності учнів за розробленими критеріями; - представлення результату діяльності учнів; - проведення та аналіз вихідного опитування; - формулювання висновків; - рефлексія результатів квесту.

Взаємозалежність етапів розумової діяльності учнів, етапів технології розвитку критичного мислення та етапів квест-технології розглянуто у Додатку Б. Беручи до уваги вік учнів, тривалість квесту, його тип, складники реалізації квесту можуть бути доповнені або взагалі змінені. Так, наприклад, для проведення «живих» квестів або квестів на природі, обов'язковим елементом є ознайомлення учнів з правилами поведінки на природі та технікою безпеки.

Виділимо основні завдання квестів на уроках англійської мови:

- надати аналіз інноваційної форми роботи з учнями, такої як гра-квест;
- ознайомити з термінологією та типовими правилами гри;
- розкрити 7 основних складових елементів гри на прикладах: виду квесту, мети, складність та довжина маршруту, спосіб представлення завдання, вид завдання, контроль виконання та спосіб заохочення;

- ознайомити учнів з прикладами розроблених та проведених квестів в навчальному закладі.

Врахуємо, що квест – аматорське спортивно-інтелектуальне змагання, основою якого є послідовне виконання заздалегідь підготовлених завдань вчителем. Виходячи з цього, можна визначити послідовність дій учасників гри, а саме: під час гри команди вирішують завдання, здійснюють пошук на місцевості, розгадують загадки або ребуси, шукають оригінальні рішення і підказки. Після завершення виконання чергового завдання команди переходять до виконання наступного. Перемагає та команда, яка виконала всі завдання швидше за іншу команду. Ця послідовність дій визначає основні засади квесту:

- проходження за сюжетом, який може бути чітко визначеним або мати декілька варіантів, в залежності від вибору учасника;
- питання розраховані на застосування логіки;
- однозначність відповіді (одне слово — якщо це запитання для переходу між етапами; розширена відповідь — якщо це запитання самого етапу);
- регламентована кількість часу на обговорення;
- залучення всіх учасників — думка кожного учасника враховується.

Чітке зрозуміння основних засад квесту дає можливість створити типові правила проведення гри:

1. Визначення місця проведення гри-квесту (приміщення школи, шкільний двір, частина міста, лісу тощо).
2. Учасникам даються завдання, якщо вони правильно розгадують їх за відведений час, то отримують підказку на перехід в наступний етап;
3. Час проходження квесту.
4. Права та обов'язки учасників та організаторів гри-квесту.
5. Чітка і зрозуміла система нарахування бонусів та штрафів.
6. Підсумок результатів та види заохочення учасників змагань.

1.3.1 Особливості навчальних квестів та їх класифікація

До характерних особливостей квест-ігор належать: сюжетна лінія, рольові елементи, пошук та розпізнавання предметів, розваги, декорації, механічні та

електронні пристрої та ефекти; у технології Web Quest – ключовою особливістю є інтенсивне використання Інтернет-ресурсів.

Перелічимо ряд особливостей, які, на нашу думку, є частиною значної кількості квест-ігор:

- Ефективність — це квест-гра, що націлена на досягнення заздалегідь визначеного, конкретного результату.

- Розсудливість — квест-гра, розділена на окремі етапи (рівні, станції), проходження яких оцінюється під час гри. За допомогою цієї функції ви можете зупинити гру та продовжити, якщо це необхідно.

- Конкурентоспроможність — зазвичай квест-гра проводиться в командах (4-7 осіб), які змагаються між собою за швидкістю досягнення результату або кількістю очок.

- Обмеженість в часі та просторі. Під час гри учням заборонено покидати місце участі.

- Напористість — основні правила квест-гри встановлюються заздалегідь і не змінюються протягом гри.

- Роль сюжету — у якісного квесту присутні відповідні ролі, легенди та сюжет, що відокремлює фактичну гру від змагання за вирішення проблем та головоломок.

Все це дозволяє сформулювати таке визначення: навчальна квест-гра – сюжетна ігрова освітня технологія, в якій мета досягається за кінцеву кількість ігрових етапів за певними правилами. Проходження кожного етапу залежить від виконання окремих ігрових завдань відповідно до теми, приблизного пошукового або спортивного характеру.

Наведемо наступний перелік видів квест-ігор: з тематики організації; за предметом; відповідно до технологій; за ступенем реальності; за часом проведення; за тривалістю; за рівнем складності; за наявністю транспортних засобів; за віком; за темою та місцезнаходженням; за видом роботи (групова, індивідуальна); за джерелом фінансування.

Завдання класифікації може і повинно вирішуватися в рамках основного завдання – проектування навчальних квест-ігор для використання в навчальному процесі. Розглянемо кілька варіантів класифікації:

- відповідно до цілей та запланованих результатів. На цій основі серед навчальних ігор-квестів можна виділити професійні, інтегративні (у різних дисциплінах – предметні галузі) та мета-предметні квест-ігри (основною метою яких є досягнення метапредметних результатів);
- залежно від ходу виконання квестів. На цій основі ми розрізняємо лінійно-статичну (кожна команда проходить однакові етапи), матрично-динамічну («станції» для кожної команди вибираються під час гри і залежать від кількох факторів) та стохастичну (доданий елемент випадковості до матрично-динамічних квестів));
- за тривалістю. Найбільш корисним видається вибір квест-ігор у класі (які є лише частиною класу), квест-ігор - уроків та позакласних ігор. Наприклад, внутрішньо-уроковий пошук геометрії може бути пошуком та реєстрацією фотографій різних стереометричних фігур у класі або під час дозвілля. Обчислення відстані до об'єктів за допомогою обмеженого набору інструментів.

1.3.2 Веб-квест як різновид квест-технології

Веб-квест (від англ / WebQuest) — це пошукова діяльність, при якій вся інформація, або її частина, надходить з інтернет-джерел. Автором даного терміну є професор університету Сан-Дієго (США), фахівець в області освітніх технологій — Bernie Dodge.

Характерними особливостями Веб-квесту, що відрізняють його від інших технологій, зокрема від методу проектів, є такі: перш за все, заздалегідь, визначаються ресурси, в яких є інформація, що необхідна для розв'язання проблеми (Вони можуть бути в будь-якому вигляді (в електронному вигляді — на компакт-дисках, відео- й аудіо носіях, у паперовому вигляді, посилання на

ресурси в Інтернет, адреси Веб-сайтів за темою тощо)). По-друге, Веб-квест однозначно визначає порядок дій, який має виконати студент для одержання необхідного результату. По-третє, обов'язковою складовою цієї технології є перелік тих знань, умінь і навичок, які зможуть набуть студенти, виконавши даний Веб-квест. По-четверте, однозначно визначені критерії оцінки виконаних завдань [6, с. 18].

Технологія веб-квесту є однією з форм організації середовища, що володіє необхідними ресурсами, як у навчальній, так і в профорієнтаційній діяльності. Веб-квест, реалізований засобами інформаційних технологій і представлений в мережі Інтернет, в мобільному додатку, активізує інтерес учнів, підтримує їх навчально-пізнавальну діяльність.

Однак проектування і реалізація веб-квесту на основі сучасних цифрових технологій викликають у багатьох педагогів ряд об'єктивних методичних і програмно-технічних труднощів:

- відсутність досвіду розробки;
- недостатній рівень навичок програмування;
- тимчасові витрати;
- труднощі співвіднесення змісту курсу з можливостями ігрового середовища веб-квесту і запланованими результатами навчання.

Істотні проблеми для організатора ігрової технології складають:

- співвіднесення планованих освітніх результатів, які формуються (soft skills), з функціональними можливостями цифрових технологій;
- вибір програмного засобу, що максимально відповідає навчально-пізнавальним цілям, викликам сучасного суспільства і потребам учнів.

Формування іншомовної комунікативної компетенції, розвиток комунікативних умінь, що лежать в основі різних видів мовної діяльності, має також здійснюватися з урахуванням вимог освітніх стандартів до навчально-методичного забезпечення курсу, які рекомендують організовувати навчальний процес і самостійну роботу учнів (як його вагому, з точки зору академічних

годин, і значиму складову), з використанням цифрових, інтерактивних технологій та сучасних освітніх ресурсів.

Сучасні педагогічні технології на базі ресурсів мережі Інтернет дозволяють, при грамотному підході, проектувати завдання, спрямовані на інтенсифікацію процесу навчання, в ході якого навчання є активним учасником навчального процесу, здійснюючи самостійну, але керовану педагогом дослідницьку діяльність з метою набуття знань, вироблення певного ряду умінь і розвитку компетенцій.

В якості окремої освітньої інновації, заснованої на технології впровадження Інтернет-ресурсів в процес формування і розвитку мовної освітньої самостійності, виступає технологія використання веб-квестів на уроках іноземної мови.

Освітній веб-квест — це:

- проблемне завдання з елементами рольової гри, для виконання якого використовуються інформаційні ресурси Інтернету. У порівнянні з такими завданнями на основі ресурсів Інтернету як тематичний список посилань (Hotlist), мультимедійний альбом (Multimedia Scrapbook), пошук скарбів (Treasure / Scavenger Hunt) і колекція прикладів (Subject Sampler) веб-квест є найбільш складним як для учнів, так і для вчителя.

Веб-квест спрямований на розвиток в учнів навичок аналітичного і творчого мислення.

Викладач, який створює веб-квест, повинен мати високий рівень предметної, методичної та інфокомунікаційної компетенції. Тематика веб-квестів може бути найрізноманітнішою, проблемні завдання можуть відрізнятися за ступенем складності. Результати виконання веб-квесту, в залежності від досліджуваного матеріалу, можуть бути представлені у вигляді усного виступу, комп'ютерної презентації, есе, веб-сторінки тощо.

При вивченні іноземної мови як пріоритетний напрям в сучасному суспільстві особлива увага приділяється розвитку мовної освітньої самостійності. Термін «мовна освітня самостійність» базується на основі

«мовної самостійності», яка має на увазі під собою 2 поняття. Перше полягає у вільній орієнтації індивіда в міжкультурному середовищі з метою досягнення поставлених цілей.

Друге ж має кардинально протилежне значення, яке трактується як повна незалежність від інших держав і, відповідно, інших іноземних мов, яка не перешкоджає політичному, економічному, соціальному розвитку країни і суспільства в цілому. Даний поділ виник у зв'язку з існуванням двох англomовних термінів «linguistic independence» (мовна автономність) і «linguistic self-dependence» (мовна незалежність), які представлені в українській мові одним терміном «мовна самостійність». Освітня мовна самостійність в свою чергу має на увазі вільне володіння методами, способами і засобами, необхідними для формування і розвитку незалежності і самоконтролю у вивченні іноземної мови.

До теперішнього часу в педагогічній науці виконано ряд досліджень, пов'язаних з теоретико-методологічними та прикладними проблемами застосування веб-квестів у навчальному процесі. Концепція освітнього веб-квесту розроблена в США Т. March.

Т. March підкреслює, що будь-який веб-квест не повинен бути ізольований від навчального процесу в цілому, він потребує безпосереднього зв'язку з попередньою і подальшою пізнавальною діяльністю учнів.

Проте важливо враховувати також необхідність повторення методичних прийомів, на базі яких формуються вміння учнів, а також поступового ускладнення завдань, в тому числі необхідність розширення спектра самостійності.

Тематика веб-квестів, що використовуються в навчальному процесі, може бути найрізноманітнішою. Вони можуть бути складені як викладачем, так і учнями в залежності від поставлених освітніх цілей. Веб-квести можуть охоплювати окрему проблему, тему, навчальний предмет, можуть бути і міжпредметними.

Сьогодні слід розрізнити 2 основних типи веб-квестів:

- короткострокові (розраховані на 1-3 заняття);
- довгострокові (що займають кілька місяців занять, семестр або цілий навчальний рік).

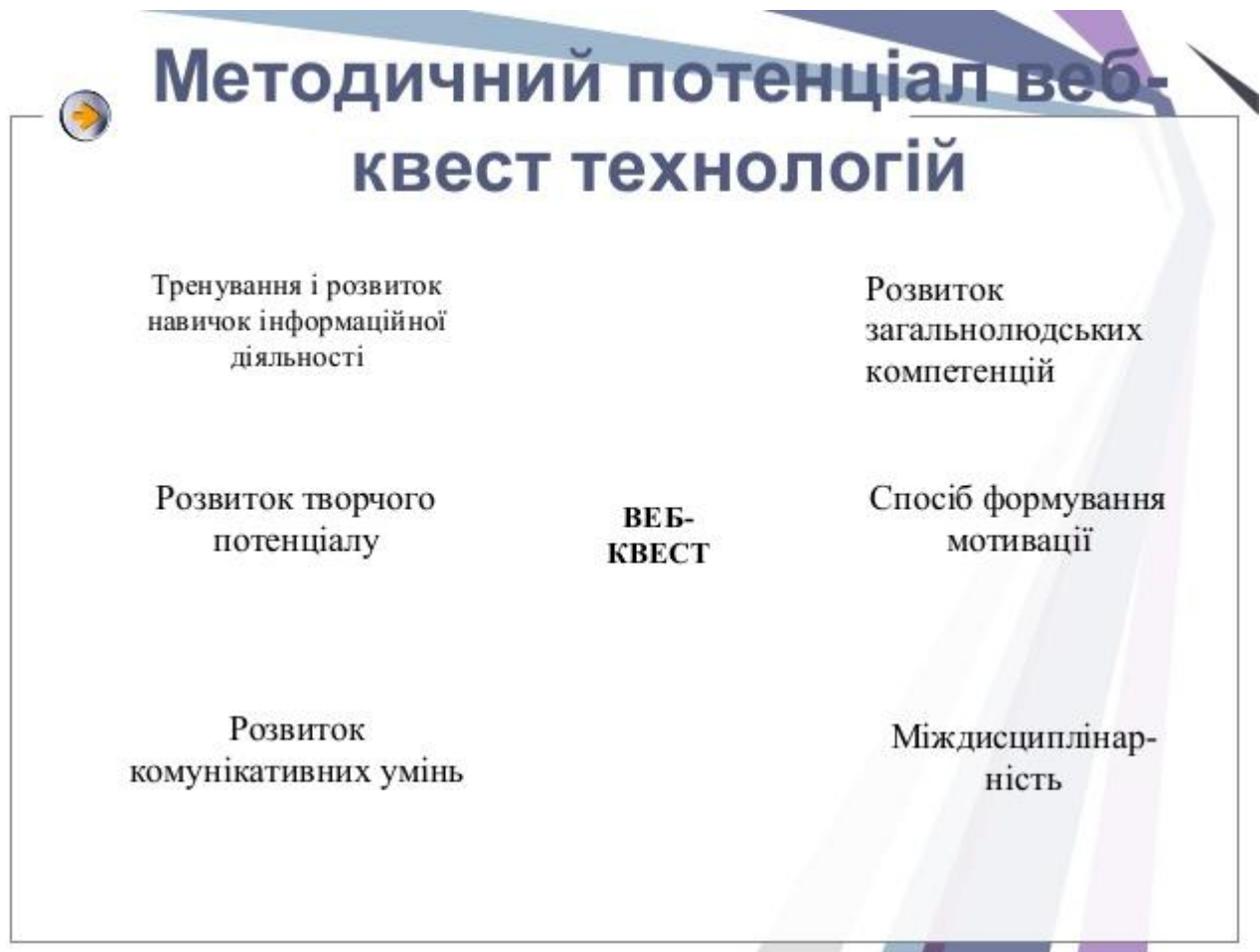


Рисунок 1.1 — Методичний потенціал веб-квест технологій

В. Dodge визначені види навчальних занять для веб-квестів:

- Переказ — демонстрація розуміння теми на основі подання матеріалів з різних джерел в новому форматі: створення презентації, плаката, розповіді.
- Компіляція — трансформація формату інформації, отриманої з різних джерел: створення книги кулінарних рецептів, віртуальної виставки, капсули часу, капсули культури.
- Оцінка — обґрунтування певної точки зору з проблеми.
- Детектив — головоломка, таємнича історія — висновки на основі суперечливих фактів.

- Переконавання — схиляння на свій бік опонентів або нейтрально налаштованих осіб.
- Планування та проектування — розробка плану або проєкту на основі заданих умов.
- Самопізнання — будь-які аспекти дослідження особистості.
- Журналістське розслідування — об'єктивний виклад інформації (розподіл думок і фактів).
- Творче завдання — створення п'єси, вірші, пісні, відеоролика.
- Наукове дослідження — вивчення різних явищ, відкриттів, фактів на основі унікальних онлайн джерел.

У нашому уявленні для формування загальних компетенцій учнів 9 класів при вивченні іноземної мови актуально використовувати такі види навчальних занять:

- переказ;
- переконання;
- планування;
- проектування;
- творче заняття;
- наукове дослідження.

Розробники даної технології виділяють 3 принципи класифікації веб-квестів:

- за часом, тривалістю виконання: короткострокові і довгострокові;
- за предметним змістом: монопроєкти і міжпредметні веб-квести;
- за типом завдань, які виконуються учнями: переказ (retelling tasks), компіляція (compilation tasks), загадки (mystery tasks), журналістика (journalistic tasks), конструктор (design tasks), творчість (creative product tasks), вирішення спірних проблем (consensus building tasks), переконання (persuasion tasks), самопізнання (self-knowledge tasks), аналіз (analytical tasks), оцінка (judgment tasks), наукові (scientific tasks).

Слід звернути увагу на рівень володіння мовою учнів, так як на основі веб-квест технології учні працюють з автентичними ресурсами Інтернету. Якщо будуть виконуватися нижченаведені умови, то веб-квест технологія буде ефективно впливати на навчання: при завершенні вивчення будь-якої теми створюється творчий продукт; наявність тренувальних вправ іноземною адаптованою мовою, або в оригіналі (залежить від рівня володіння учнів).

Структуру веб-квесту, яку пропонує В. Dodge можна використовувати тільки як опорну точку, яку при необхідності можна змінити. Учитель може створювати квест відповідно до рівня володіння мови та інтересами більшості своїх учнів.

Слід зазначити, що технологія веб-квест — універсальна, тому що може бути застосована до будь-якого уроку і на різних етапах навчання іноземної мови. Педагоги для того, щоб досягти в своїй роботі необхідних педагогічних наслідків, повинні переглянути свої методи і прийоми в роботі з дітьми. Застосування технології веб-квесту буде сприяти формуванню мовних та інформаційних компетенцій.

На початку уроку за даною технологією викладач зобов'язаний чітко позначити ситуацію або проблемне завдання, продукт, який повинен вийти в учнів в результаті рішення веб-квесту, алгоритм виконання завдань і джерела, які можуть бути використані.

Веб-квест, як нова дидактична модель набуває все більшої популярності в процесі навчання іноземним мовам. Основні методи, використовувані в даній технології наступні:

- методи організації і здійснення освітньої діяльності: діяльнісні, інтерактивні;
- методи стимулювання і мотивації навчальної діяльності: мозковий штурм, інтрига, рольова гра, цікавість, заохочення, похвала, переконання;
- методи контролю: самоконтроль, взаємоконтроль, експертна оцінка.

Форми організації навчальної діяльності: колективна, групова, індивідуальна.



Рисунок 1.2 — Алгоритм побудови веб-квесту

Структуру веб-квесту, як правило, становлять 4 обов'язкових розділи:

- Вступ — формулювання проблеми, опис теми і мети веб-квест-проекту, обґрунтування його цінності;
- Завдання — розподіл ролей, обов'язків учасників проекту, визначення форми представлення кінцевого результату, умов його оптимального досягнення;
- Виконання — опис процедури (етапів) роботи, ресурсів, необхідних для виконання завдання (посилання на Інтернет ресурси і будь-які інші джерела

інформації, а також допоміжні матеріали, які дозволяють більш ефективно організувати роботу над веб-квестом);

- Оцінювання — уявлення критеріїв і параметрів оцінки роботи над веб-квестом.

Згідно з уявленнями Т. March, хороший веб-квест повинен мати інтригуючий вступ, чітко сформульоване завдання, яке провокує мислення вищого порядку, розподіл ролей, яке забезпечує різні точки зору на проблему; обґрунтоване використання інтернет-джерел. Кращі веб-квести демонструють зв'язок з реальним життям, їх можна застосовувати в різних дисциплінах або областях.

В якості критеріїв оцінки веб-квесту В. Dodge рекомендує використовувати: оригінальність роботи, її дослідний характер, якість аргументації, прояв навичок роботи в мікрогрупах, якість письмового тексту, якість усного виступу (презентації) та ін.

Важливим етапом використання веб-квест-технології є оцінювання самостійної роботи учнів. Опис критеріїв та параметрів оцінки веб-квесту дається учням з моменту оголошення завдання. Це мотивує їх діяльність на конкретний результат, стимулює досягнення успіху. Оцінці підлягають як групова самостійна робота учнів, так і індивідуальні внески в неї. Оцінка результатів виконання веб-квесту здійснюється за п'ятьма критеріями: розуміння завдання, виконання ролей, використання Інтернет-ресурсів, обробка інформації, оформлення результатів. Параметри оцінювання веб-квестів учнів наведені нижче:

- 1 критерій — розуміння завдання. Оцінюється на 3 бали, якщо робота демонструє точне розуміння завдання; на 2 бали, якщо в роботу включені матеріали, що мають як пряме, так і опосередковане відношення до неї; ставиться 1 бал, якщо робота мало пов'язана з темою веб-квесту;

- 2 критерій — виконання ролей. Оцінюється на 3 бали, якщо ролі є ясно вираженими, забезпечують виконання завдання; на 2 бали, якщо ролі

розподіляються, проте дії не завжди підкоряються правилам, що впливають з ролі; ставиться 1 бал, якщо ролі не виконуються;

- 3 критерій — використання Інтернет-ресурсів. Оцінюється на 3 бали, якщо вся інформація точна; використовується достатня кількість веб-джерел; джерела цитуються правильно; на 2 бали, якщо не вся інформація взята з відкритих джерел; використовується обмежена кількість веб-джерел; частина інформації неточна або не має прямого відношення до теми; ставиться 1 бал, якщо випадкова добірка матеріалів; використовується одне веб-джерело; інформація неточна або не має відношення до теми;

- 4 критерій — обробка інформації. Оцінюється на 3 бали, якщо демонструється критичний аналіз і оцінка використуваних матеріалів, визначеність власної позиції; висновки аргументовані; на 2 бали, якщо недостатньо виражена власна позиція і критична оцінка інформації; порівняння проводяться, але висновки не робляться; ставиться 1 бал, якщо зібрана інформація не аналізується і не оцінюється;

- 5 критерій — оформлення результатів. Оцінюється на 3 бали, якщо робота добре структурована і відредагована, відрізняється яскравою індивідуальністю; на 2 бали, якщо є логічне представлення інформації, привабливе оформлення роботи; ставиться 1 бал, якщо матеріал логічно не вибудовано й подано зовні непривабливо; творчий підхід відсутній (має місце просте копіювання інформації з джерел) — 1 бал.

1.3 Узагальнення знань з англійської мови учнів 9-го класу як важливий етап навчання іноземної мови за допомогою квестів

Квест технології є важливим та необхідним етапом урізноманітнення навчального процесу, однією із надсучасних інноваційних технологій, яку необхідно обов'язково впроваджувати в освітній процес.

Узагальнення знань з англійської мови учнів 9-го класу є не менш важливим етапом навчання. Приведення знань в струнку систему являється одним із ефективних засобів їх зміцнення і закріплення.

Систематизація знань з англійської мови учнів 9-го класу є невід'ємною частиною: чим ширше узагальнення, тим більше відображено між ними зв'язків і відношень, тим більш широке коло знань об'єднується в систему. Нижче будуть наведені наступні етапи узагальнення та систематизації знань за допомогою квестів.

Первинні узагальнення — найпростіші узагальнення, які здійснюються під час сприйняття (безпосереднього і посереднього) та усвідомлення навчального матеріалу. В результаті даного процесу в пам'яті учнів утворюються загальні уявлення про предмети та явища.

Локальні (часткові), або понятійні, узагальнення здійснюються на уроці англійської мови учнів 9-го класу в процесі роботи над засвоєнням нових понять (на етапі осмислення знань). Основним напрямком навчання з метою засвоєння понять є розкриття причинно наслідкових та інших зв'язків у вивчених об'єктах, виявлення їх внутрішньої сутності.

Міжпоятійні (або поурочні) узагальнення і систематизація знань з англійської мови учнів 9-го класу, які заключаються у визначенні між виучуваними поняттями загальних і суттєвих ознак та властивостей, в переході від менш загальних до більш загальних понять, в об'єднанні засвоєних понять в системи, в розкритті зв'язків і відношень між елементами даної системи, розміщення їх у визначеному порядку і раціональній послідовності. Виділення поданого виду узагальнення дає можливість звести в єдину систему понять, вивчених на уроці англійської мови учнями 9-го класу, передбачену програмою або вчителем, і веде до засвоєння відповідних теорій та ідей. Цей вид узагальнення і систематизації знань з англійської мови учнями 9-го класу здійснюється головним чином на спеціально-виділеному етапі уроку.

Тематичні узагальнення і систематизації знань з англійської мови учнів 9-го класу повинні забезпечити засвоєння цілої системи або циклу понять, вивчених на протязі певного часу, які складають зміст розширених розділів програми.

Підсумкові узагальнення знань з англійської мови учнів 9-го класу служать для встановлення зв'язків і відношень між системами знань, які були засвоєні в процесі оволодіння цілим курсом, засвоєння цілісної системи знань по окремим галузям.

Уроки підсумкових узагальнень і систематизації знань з англійської мови учнів 9-го класу проводяться в кінці вивчення тієї чи іншої вивченої теми.

Структура уроків узагальнення і систематизації знань з англійської мови учнів 9-го класу перш за все повинна відповідати структурі самого процесу узагальнення і систематизації знань, в якому, як уже відмічалось, пропонується наступна послідовність роботи: від засвоєння та узагальнення окремих факторів до формування в учнів 9-го класу понять, їх категорій та систем.

Узагальнення і систематизація знань з англійської мови учнів 9-го класу досягаються різними шляхами, засобами методами. Важливо, щоб в основі їх були виявлені і осмислені учнями головних, істотних понять та їх відношень і взаємозв'язків з іншими, уже засвоєними поняттями, ідеями, а не ілюстраціями вчителем готових знань. Таким методом є використання квест-технологій.

Як переконує досвід, систематичний виклад матеріалу підручника з наступним повторенням не забезпечує необхідного рівня узагальнення знань з англійської мови учнями 9-го класу. Для цього потрібна чітка організація цілеспрямованої діяльності учнів на кожному уроці, яку можна досягти, впроваджучи технологію квест, або веб-квест після кожної теми. За допомогою квест технологій, в учнів 9-го класу логічно упорядковуються здобуті знання.

В узагальненні і систематизації знань з англійської мови учнів 9-го класу за допомогою квест технологій, особливу роль відіграють графічні зображення, які є опорою абстрактних міркувань, своєрідним засобом, що заощаджує час і полегшує розумову діяльність учнів.

Графічні зображення, які можуть бути зображені у завданнях квестів розвантажують учнів від читання громіздких словесних описань, одноманітних записів, дають змогу швидко збагнути всю суть завдання, встановити необхідні

зв'язки і відношення для його розв'язання, а також побачити зв'язки і відношення між поняттями, закономірностями, явищами.

2 РОЗРОБКА ТЕМАТИЧНИХ КВЕСТІВ ДЛЯ УЗАГАЛЬНЕННЯ ЗНАНЬ З АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ УЧНІВ 9-ГО КЛАСУ ТА ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА ПЕРЕВІРКА ЇХ ЕФЕКТИВНОСТІ

2.1 Розробка тематичних квестів для узагальнення знань з англійської мови учнів 9-го класу

Для узагальнення знань з англійської мови доцільно використовувати квест технологію. Тому, пропонуємо розглянути розробку тематичного веб-квесту з англійської мови для учнів 9-го класу. Тема веб-квесту для узагальнення знань з англійської мови учнів 9-го класу – The Smartest – The Fastest. Цей веб-квест доцільно використовувати на завершальному етапі навчання певної теми, який дає можливість вчителю оцінити роботу учнів та проаналізувати знання вивченої теми. Цей веб-квест з англійської мови розроблений для учнів 9-х класів з метою узагальнення знань з теми Professions.

Розробка тематичного квесту з англійської мови для учнів 9–х класів

Тема: The Smartest – The Fastest

Тип заходу: квест з елементами веб–квесту.

Мета: узагальнити знання з теми Professions; вдосконаливати знання та навички набуті на уроках англійської мови; розвивати навички всіх видів мовленнєвої діяльності, розширювати світогляд учнів та логічне мислення; формувати та розвивати комунікативні компетенції; виховувати почуття ввічливості, культуру спілкування та колективної праці, позитивне ставлення та інтерес до вивчення англійської мови.

Обладнання: інтерактивна дошка, мобільні телефони, картки з QR-кодами, ноутбуки.

Гра розрахована на 6 команд по 5 учнів у кожній. Команди рухаються за підказками, які передбачають використання інноваційних технологій в режимі онлайн. Після кожного виконаного завдання, учням нараховуються бали.

Хід заходу:

Teacher: Hello, guys. Choose the name for your team and tell us about yourself! For this task you have to use the program Word Art in your laptop. За

допомогою онлайн програми Word Art діти обирають назву команди і слова, що характеризують їх. Команди повинні представитись, розповівши про себе. Наприклад, назва команди Monkeys і прикметники, які характеризують їх:



Рисунок 2.1 – Приклад зображення назви команди та прикметники, які характеризують учасників

2. QR-code. The next task is to guess the riddles on the cards with QR- code using your mobile phone. The QR- codes with riddles and answers are located throughout the classroom. Картки із QR-кодами розташовані в різних місцях кабінету, під ними зашифровані загадки. На кожную команду по 5 загадок. Пересуваючись по кабінету, учні за допомогою телефонів мають розшифрувати загадку під кодом і знайти відповідь на неї.



Рисунок 2.2 – Приклад QR коду відповідного зображення

- 1) I wear a uniform.
I often have a gun.
I conduct of traffic.

- I catch thieves. (Answer: A policeman)
- 2) I work in the sky.
I'm often a woman.
I serve food and drinks.
I'm usually good-looking. (Answer: A stewardess)
- 3) I work in an office.
I make phone calls.
I send emails.
I make appointments. (A secretary)
- 4) I wear a uniform.
I walk or cycle a lot.
I don't like dogs.
I deliver mail. (Answer: A postman)
- 5) For what person do all men take off their hats? (Answer: A barber)
2. Physical activity. Let's move and sing a song. (Додаток В).
3. Learning App. Profession. You have to match the words with appropriate pictures of profession. One participant from each team in turn go to the whiteboard. For each correct answer the team gets 1 point. На цьому етапі діти повинні з'єднати назву професії з відповідним малюнком. Кожен учасник команди по черзі виходить до дошки, за кожну правильну відповідь команді нараховується 1 бал.

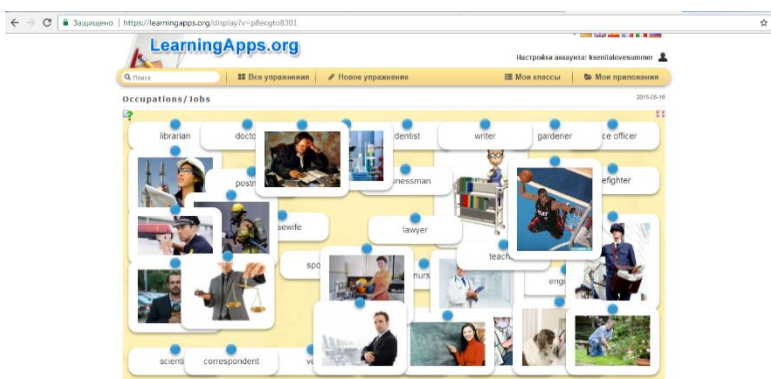


Рисунок 2.3 – Приклад завдання на з'єднання зображення з відповідним словом

4. Guess the profession. Participants listen to the songs about a certain profession they have to guess. Participants then share some information about the profession. Each correct answer - 1 point. For example, "Teacher" of the group "Tick" - tells about the profession of a teacher. Учасники слухають пісні про певну професію, про яку вони мають здогадатись. Потім учасники діляться деякою інформацією про професію. Кожна правильна відповідь - 1 бал. Наприклад, «Вчителька» групи «ТІК» - розповідає про професію вчителя.

- Iryna Bilyk "Taxi" - driver, taxi driver;
- Taisiya Povaliy "Charivna skrypka" - musician, violinist.
- Alena Apina "Bukhalter" – accountant.

5. Who am I? One of the participants stands back to the team. Behind him is a picture depicting a certain profession. When asking a question, the participant has to guess the depicted profession in 90 seconds. Each correct answer - 2 points. Один із учасників стає до команди спиною, ззаду йому кріплять картинку із зображенням певної професії. Задаючи питання, учасник має відгадати зображувану професію за 90 секунд. Кожна правильна відповідь – 2 бали.



Рис. 2.4 – Перелік професій

2.2 Констатувальний етап експерименту

Предмет нашого експерименту — авторські квести для узагальнення знань з англійської мови учнів 9-го класу.

На початку проведення експерименту, важливо поставити наступні завдання:

1. Розробити авторські квести для узагальнення знань з англійської мови.
2. Перевірити ефективність розроблених квестів для узагальнення знань з англійської мови учнів 9-х класів, провівши експеримент. Для виконання поставлених завдань, нам необхідно та важливо:
 - провести тестування учнів 9-х класів щодо сформованості роботи з квестами, систематизувати результати двох груп до проведення експериментального дослідження;
 - за допомогою авторських квестів провести експеримент з упровадженням квестів для узагальнення знань з англійської мови;
 - провести контрольне тестування учнів обох груп;
 - здійснити порівняльний аналіз результатів тестувань до та після експерименту, зробити висновки в навчанні іноземної мови, представити результати графічно.

Відповідно до поставлених завдань, ми повинні обґрунтувати ефективність використання авторської системи впровадження квестів для узагальнення знань з англійської мови учнів 9-х класів.

Отже, першим є констатувальний етап експерименту. Він характеризується проведенням опитування серед учнів 9-х класів. Діагностичний етап проводився серед учнів 9-го класу, що вивчають англійську мову. Для аналізу використовувались такі прийоми опитування та анкетування.

Основним прийомом було опитування, яке мало на меті з'ясувати проблему, що досліджується.

Результати опитування свідчать про те, що проблема впровадження тематичних квестів є дійсно цікавою і актуальною і проходження тематичних квестів, веб-квестів є нелегким процесом.

Опираючись на результати проведеного опитування, ми провели експеримент для учнів 9-х класів. Для проведення експерименту було вибрано 2 9-х класи (9-А та 9-Б). 9-А — як контрольна група, 9-Б — як експериментальна. Для аналізу були розроблені спеціальні анкети (Додаток А).

За допомогою анкетування ми з'ясували, чи є в учнів труднощі з проходженням тематичних квестів, веб-квестів та чи хотіли б вони спробувати ігрові вправи під час занять. Анкета для учнів 9-х класів представлена у (Додатку Г).

В анкетуванні взяли участь 60 учнів, які входять до складу контрольної та експериментальної груп. Кожен учень мав вибрати правильний варіант відповіді на запитання. Отриману інформацію представляємо графічно.

За результатами опитування можна зробити висновок, що 90% учнів подобається вивчати англійську мову. Проте для них все ще важко проходити квести та вони хотіли б, щоб система ігор була впроваджена в уроки англійської мови.

Таблиця 2.1 — Анкетування учнів

Номер запитання	Відсоток	
	Так	Ні
1.	92%	8%
2.	25%	75%
3.	80%	20%
4.	70%	30%

Наступним кроком було проведення першого зрізу знань учнів, метою якого було визначення рівня сформованості іншомовної комунікативної

компетентності. Також ми розробили критерії оцінювання квесту. Серед них виділяємо 4, а саме:

– 1 критерій — розуміння завдання. Оцінюється на 3 бали, якщо робота демонструє точне розуміння завдання; на 2 бали, якщо в роботу включені матеріали, що мають як пряме, так і опосередковане відношення до неї; ставиться 1 бал, якщо робота мало пов'язана з темою квесту;

– 2 критерій — виконання завдання. Оцінюється на 3 бали, якщо вся інформація точна; на 2 бали, якщо не вся інформація точна, є незначні помилки; ставиться 1 бал, якщо завдання виконане зовсім невірно;

– 4 критерій — оформлення результатів. Оцінюється на 3 бали, якщо робота добре структурована і відредагована, відрізняється яскравою індивідуальністю; на 2 бали, якщо є логічне представлення інформації, 1 бал, якщо матеріал логічно не вибудовано й подано зовні непривабливо;

Опираючись на ці критерії, ми виділили такі рівні сформованості іншомовної комунікативної компетентності та рівень роботи з комп'ютерними технологіями:

1. Високий – оцінка «5»
2. Достатній – оцінка «4»
3. Середній – оцінка «3»
4. Низький – оцінка «2»

Для перевірки знань учнів, було запропоновано виконати наступні завдання з попередньої теми «Clothes» (Додаток Д). До завдань входили вправи для самостійного виконання та завдання в парах. Отримані після цієї перевірки результати ми представляємо у вигляді таблиць:

Таблиця 2.2 – Рівень сформованості іншомовної комунікативної компетентності та роботи з комп'ютерними технологіями в експериментальній групі перед експериментом

Оцінка	Кількість учнів	Відсоток
5	10	33
4	9	30

3	6	29
2	5	27

Продовження таблиці 2.2

Всього:	30	100
---------	----	-----

Ми можемо зробити підсумки, що 30% учнів з експериментальної групи мають достатній рівень розвитку іншомовної комунікативної компетентності та роботи з комп'ютерними технологіями, що відповідав оцінці «4». 33% учнів мають високий рівень розвитку іншомовної комунікативної компетентності та роботи з комп'ютерними технологіями, що відповідав оцінці «5». Решта учнів мали середній та низький рівень розвитку іншомовної комунікативної компетентності та роботи з комп'ютерними технологіями.

Таблиця 2.2 — Рівень сформованості іншомовної комунікативної компетентності та роботи з комп'ютерними технологіями в контрольній групі перед експериментом

Оцінка	Кількість учнів	Відсоток
5	10	33
4	8	29
3	7	28
2	5	13
Всього:	30	100

Зробивши аналіз даних, можна зробити такий висновок, що 33% учнів з контрольної групи мали високий рівень розвитку іншомовної комунікативної компетентності та роботи з комп'ютерними технологіями, 29% – достатній, решта – середній та низький.

Наступним етапом було вирахування середніх результатів в контрольній та експериментальній групах перед експериментом.



Рис. 2.5 — Середній рівень сформованості іншомовної комунікативної компетентності та роботи з комп'ютерними технологіями учнів контрольної та експериментальної груп

Отже, зробимо висновок, що у контрольній групі показник середнього рівня становить 3,7 в експериментальній – 3,8. Можемо визначити, що в обох групах приблизно однаковий рівень розвитку іншомовної комунікативної компетентності та роботи з комп'ютерними технологіями.

2.3 Впровадження авторських тематичних квестів у процес навчання англійської мови для узагальнення знань учнів 9-го класу

Нами були розроблені та впроваджені квести з англійської мови для учнів 9-х класів. Перший експериментальний квест має назву – “Invent and act”. Його мета – узагальнити знання з теми Inventions and discoveries.

Квест складається з п'яти станцій, на яких потрібно було виконати подані завдання. Після проходження кожного завдання, учням 9-го класу було запропоновано розгадати ребус доповнити речення для переходу на наступну станцію. Також після проходження кожної станції та виконавши подані

завдання, учні заробляли бали. В кінці квесту, перемагає та команда, яка набере найбільшу кількість балів.

Отже, розглянемо зміст завдань п'яти станцій. На першій станції учням було запропоновано скласти речення з поданих слів. (3 бали, якщо речення складене правильно; 2 бали, якщо речення складене з помилками; 1 бал, якщо речення не складене). Наступна станція характеризується тим, що учням 9-го класу потрібно було вибрати правильне слово. (3 бали, якщо всі слова вибрані правильно; 2 бали, якщо є помилки; 1 бал, якщо слова вибрані неправильно). На третій станції учні мали прочитати текст про Сергія Корольова та доповнити речення словами з таблиці. (3 бали, якщо всі речення правильні; 2 бали, якщо є речення з невірними словами; 1 бал, якщо слова вибрані невірно). На наступній станції учні мали доповнити речення правильним дієсловом у пасивному стані зі слів в таблиці. (3 бали, якщо речення написані граматично правильно; 2 бали, якщо є незначні помилки; 1 бал, якщо граматичн речення складені невірно). На останній станції учні мали змогу показати свої мовленнєві навички, назвавши відомі винаходи XX та XXI століть з поданої таблиці. Також учні могли попрацювати в групах, обговоривши подані запитання. (3 бали, якщо учні назвали всі винаходи XX та XXI століть та обговорили подані запитання; 2 бали, якщо учні назвали не всі винаходи та не обговорили подані запитання; 1 бал, якщо учні не назвали жодного винаходу та не обговорили подані запитання).

Наступний веб-квест був розроблений для учнів 9-го класу для узагальнення знань з теми Television, який має назву "Types of TV programmes". Цей веб-квест спрямований на формування стійкої мотивації до вивчення англійської мови і розширення кругозору учнів, а також на узагальнення знань з теми Television.

Подані завдання знаходяться в Додатках Е,Є,Ж,З,И. Веб-квест складався з п'яти частин: вступ, завдання, виконання, проектна робота та оцінювання. Розглянемо всі частини детальніше:

- вступ: учні повторили та закріпили основну інформацію про телебачення;
- завдання: учні мали створити власну телевізійну програму. Також учням потрібно було перейти за поданими посиланнями для виконання наступних завдань: повторити вивчені протягом теми різні жанри телевізійної програми (Додатки Є,Ж) та написати 3 типи програм, які є найбільш та найменш популярними. Виконане завдання потрібно було відправити на подану пошту;
- виконання: у цій частині учням потрібно було записати прослухане слово (Додатки З) та знаходження визначення терміну на час (Додаток И);
- проектна робота: на цьому етапі учням було запропоновано сформувати свою команду та придумати власну телевізійну програму, використовуючи подані запитання. Час для створення телевізійної програми – 1 тиждень, після чого перед учнями 9-х класів було поставлене завдання: представити розроблені проекти однокласникам. Форми подання можуть бути різними: презентація, відео;
- оцінювання.

В ході виконання завдань учні навчались долати труднощі з розподілом завдань в групах. У контрольній групі труднощі виникали з відбором матеріалу, його аналізом і систематизацією, що можна пояснити недостатнім рівнем іншомовної комунікативної компетентності та володіння навичками оцінки та аналізу інформації. В цілому, всі учасники веб-квесту позитивно оцінили нову освітню технологію та відзначили підвищення інтересу до виконання завдань подібного типу.

2.4 Експериментальна перевірка ефективності використання тематичних квестів для узагальнення знань з іноземної мови учнів 9-го класу

Основним завданням контрольного етапу було виявити ефективність проведеного експерименту. Для цього було проведено контрольний зріз в контрольній та експериментальній групах.

Під час констатувального етапу експерименту було проведено порівняльний аналіз рівня іншомовної комунікативної компетентності та аналіз рівня роботи з комп'ютерними технологіями. Учням обох груп – контрольної та експериментальної було запропоновано виконати такі завдання (Додаток І). Завдання були однотипними до тих, які виконувалися перед початком експерименту, аби результати були максимально об'єктивними.

Отримані результати показують нам, що в контрольній групі після проведення експерименту 35% учнів володіють високим рівнем розвитку навичок іншомовної комунікативної компетентності та роботи з комп'ютерними технологіями, 20% учнів – достатнім, 35% середнім та 10% низьким.

Таблиця 2.5 – Оцінювання рівня сформованості іншомовної комунікативної компетентності та роботи з комп'ютерними технологіями в контрольній групі після проведення експерименту

Оцінка	Кількість учнів	Відсоток
5	11	34
4	9	30
3	8	28
2	2	8
Всього	30	100

Зробивши аналіз після проведення експерименту високий рівень іншомовної комунікативної компетентності мають 32% учнів контрольної групи, достатній – 28%, середній – 25% і низький – лише 8%.

Таблиця 2.6 – Оцінювання рівня сформованості іншомовної комунікативної компетентності та роботи з комп'ютерними технологіями в експериментальній групі після проведення експерименту

Оцінка	Кількість учнів	Відсоток
5	15	50

Продовження таблиці 2.6

4	10	33
3	5	12
2	0	0
Всього	30	100

Зробивши аналіз після проведення експерименту високий рівень іншомовної комунікативної компетентності мають аж 50% учнів експериментальної групи, достатній – 33%, середній – 12%. Як виявилось, учнів з низьким рівнем іншомовної комунікативної компетентності немає.

Середні результати обох груп можна представити у вигляді діаграми на рисунку.

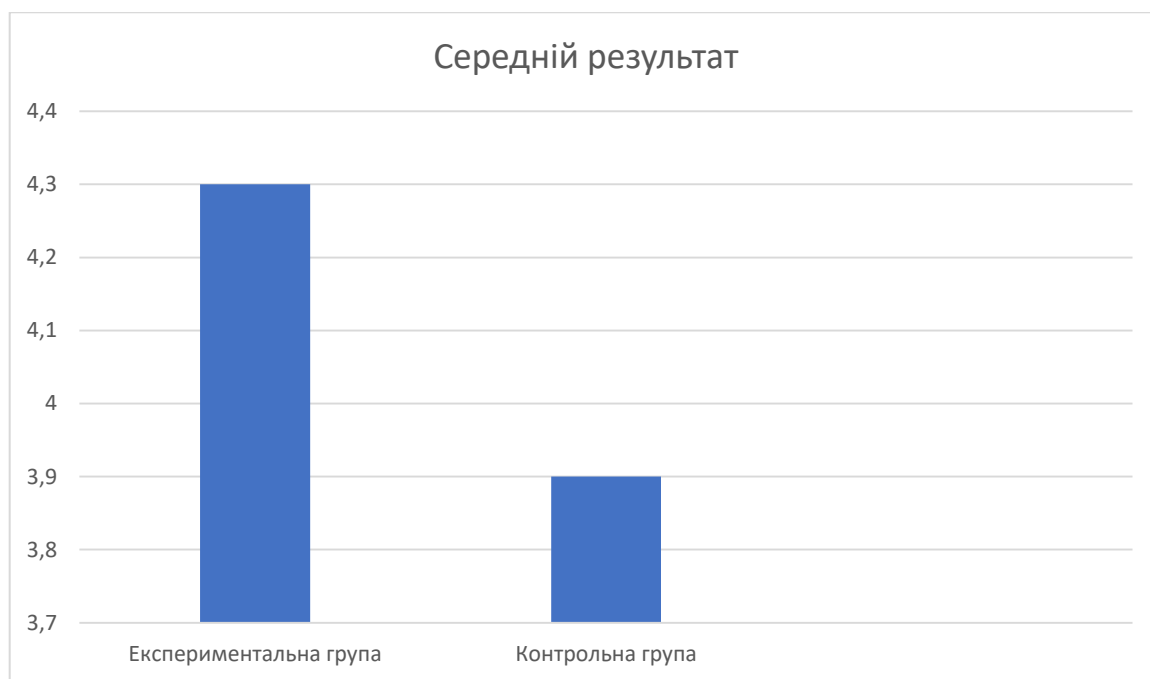


Рисунок 2.6 – Середні результати контрольної та експериментальної груп учнів до та після проведення експерименту

Отже, середній показник рівня розвитку іншомовної комунікативної компетентності та роботи в комп'ютерними технологіями в експериментальній групі склав 4,4 в контрольній групі – 3,9. Отже, середній рівень в експериментальній групі на 0,4 вище ніж в контрольній.

Порівняння середніх результатів тестування обох груп до та після проведення експерименту зображені на Рисунку 2.7.

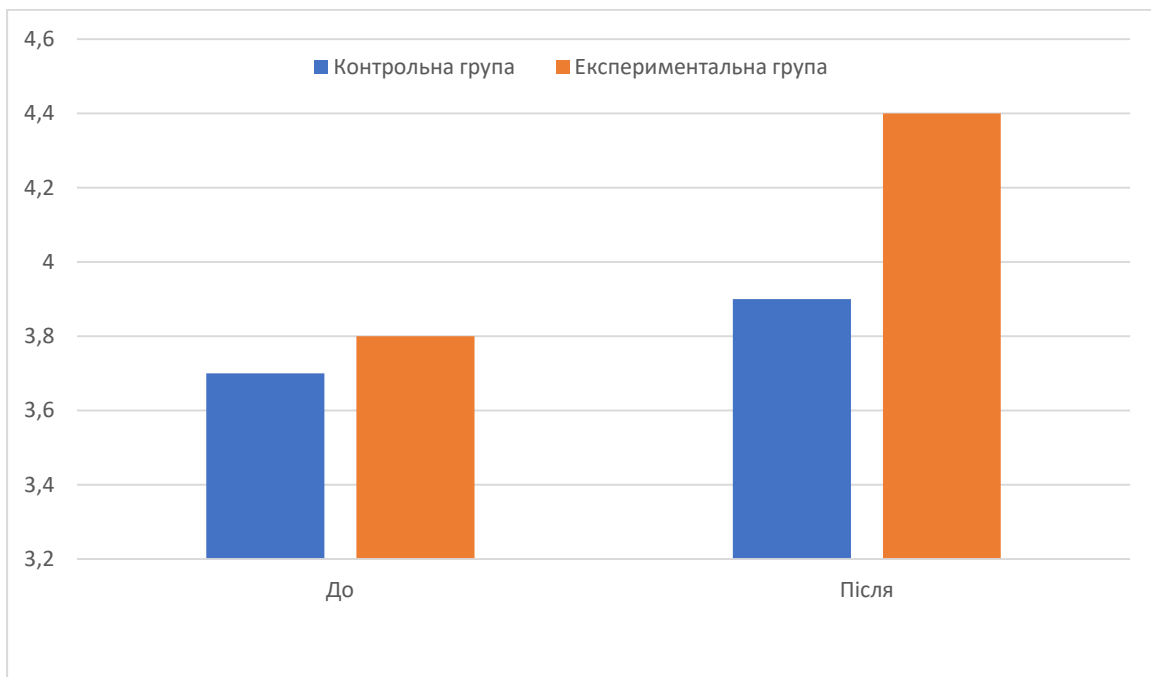


Рисунок 2.7 – Результати проведення експерименту

Зробивши висновки, ми можемо стверджувати, що розроблений і апробований нами квестів із застосуванням інтерактивних методів навчання є ефективним.

ВИСНОВКИ

Відповідно до цього, ми можемо зробити певні висновки:

1. Визначено, що квест – це творча та креативна робота, яка дозволяє розкривати

інтереси учнів до англійської мови, їх уявлення про минуле, сьогодення і майбутнє, включати в проектну діяльність свої компетенції, працювати з категоріями соціального простору і часу. Дана форма роботи дозволяє поєднувати наукове, аналітичне, креативне, творче і проектне мислення.

2. Врахування вікових та психологічних особливостей та потреб учнів є невід’ємним для забезпечення ефективного навчання. Підлітковий вік – це непростий час для підлітка. Учні 9-х класів починають розглядати навчання, як передумову майбутньої професійної діяльності. Саме в цьому віці з’являється свідоме ставлення до навчання, а провідну діяльність зазвичай називають навчально-професійною. У цьому віці учні 9-го класу прагнуть дізнаватись багато нового, засвоювати більше інформації. Тому доведено, що саме квести допомагають зробити процес засвоєння інформації легшим та веселішим. Учні 9-го класу схильні діяти відповідно до найсильніших мотивів, не ведуть власної поведінки і самі визнають відсутність сили волі. Підлітку нецікаві елементарні завдання, контроль з боку вчителя, тобто те, що обмежує його самостійність та ініціативу. Ось саме чому проведення квестів на уроках англійської мови так важливо. За допомогою квестів в учнів 9-х класів розвивається критичний підхід до змісту, прийомів, форм навчання, розширюються інтереси, помітно зростає потреба у спілкуванні з однолітками, проявляються нові мотиви учіння, пов’язані з формуванням життєвої перспективи та ідеалів.

3. Були розроблені тематичний квест “Invent and act” та веб–квест “Types of TV programmes” для учнів 9-х класів для повторення та узагальнення знань з тем “Inventions and discoveries” та “Television”.

Тематичний квест “Invent and act” складається з п’яти станцій, на яких потрібно було виконати подані завдання. Після проходження кожного завдання, учням 9–го класу було запропоновано розгадати ребус доповнити речення для переходу на наступну станцію. Також після проходження кожної станції та виконавши подані завдання, учні заробляли бали. В кінці квесту, перемагає та команда, яка набере найбільшу кількість балів.

Веб-квест “Types of TV programmes” спрямований на формування стійкої мотивації до вивчення англійської мови і розширення кругозору учнів, а також на узагальнення знань з теми Television.

4. Під час експериментального дослідження був розроблений та впроваджений авторський веб-квест для розвитку іншомовної комунікативної компетентності та роботи з комп’ютерними технологіями. Ефективність розробленого квесту та веб–квесту було перевірено експериментальним шляхом в Хмельницькій гімназії №1 імені Володимира Красицького. Етапи проведення експерименту:

- констатувальний етап – початкове оцінювання рівня розвитку іншомовної діалогічної компетентності;
- формувальний – впровадження розробленої системи інтерактивних вправ у процес навчання;
- контрольний – перевірка рівня розвитку іншомовної діалогічної компетентності з аналізом та обробкою результатів.

Доекспериментальне тестування показало, що в учнів контрольної та експериментальної групи рівень розвитку іншомовної компетентності та роботи з комп’ютерними технологіями є на майже ідентичному рівні. Під час проведення експерименту застосовувався розроблений веб-квест та тематичний квест. Останній етап експерименту показав, що після застосування авторського веб-квесту та тематичного квесту рівень розвитку іншомовної комунікативної

компетентності та роботи з комп'ютерними технологіями в експериментальній групі підвищився.

ПЕРЕЛІК ДЖЕРЕЛ ПОСИЛАННЯ

1. Албегова И. Ф., Веб-квест как инновационная информационнокоммуникационная технология в образовании: сущность и способы применения / Албегова И. Ф., Шамотонова Г. Л. // Дистанционное и виртуальное обучение, 2009. - № 7. - С. 7-12.
2. Багузина Е. И. Веб-квест технология как дидактическое средство формирования иноязычной коммуникативной компетентности (на примере студентов неязыкового ВУЗа): автореф. дис. на соискание уч. степени канд. пед. наук: спец. 13.00.01: общая педагогика, история педагогики и образования/Е. И. Багузина. - Москва, 2012. - 26 с.
3. Багузина Е. И. Разработка веб-квестов и преимущества их использования в процессе обучения / Е. И. Багузина // Вестник Костромского государственного университета им. Н. А. Некрасова.–2010.–№ 1.–Т. 16. – С. 9-13.
4. Багузина Е. И. Технология разработки веб-квестов при изучении студентами иностранного языка / Е. И. Багузина // Знание. Понимание. Умение. – 2010. – № 2. – С. 262-265.
5. Багузина Е. И. Веб-квест технология как дидактическое средство формирования иноязычной коммуникативной компетентности: на примере студентов неязыкового вуза: диссертация кандидата педагогических наук: 13.00.01 / Багузина Елена Ильинична; [Место защиты: Моск. гуманитар. ун-т]. - М., 2011. – 238 с.
6. Барбер М., Донелли К., Ризви С. Накануне схода лавины. Высшее образование и грядущая революция // Вопросы образования. 2013, - №3. - С. 152-231.
8. Барна О. В. Інформатизація освіти: проблеми та шляхи їх вирішення очима вчителів / О. В. Барна // Комп'ютер у школі та сім'ї. – 2010. – № 6. – С. 47-50.

9. Биховський Я. С. Освітні веб-квести / / Матеріали міжнародної конференції «Інформаційні технології в освіті // [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://ito.bitpro.ru/1999>
10. Бовтенко М. А. Комп'ютерна лінгводидактика: навч. Посібник. М.: Флінта.: Наука, 2005. – 215 с.
11. Болотов В. А. Критическое мышление – ключ к преобразованиям российской школы / В. А. Болотов // Директор школы. – 1995. – № 1. – С. 67-73.
12. Бондаренко Т. М. Веб-квест технологія як засіб активізації самостійної діяльності майбутніх вчителів початкових класів / Т. М. Бондаренко // Вісник ЛНУ ім. Т. Шевченка, 2013. – № 13. – С. 224-231.
13. Борисова Н. В. Информационная образовательная технология веб-квест в подготовке будущих учителей / Н. В. Борисова, О. П. Филатова // Творчество молодежи в создании информационных образовательных технологий: труды Всерос. науч.-метод. конф., (Анапа, 13-17.09.2011). – М., 2011. – С. 171-177.
14. Быховский Я. С., Как создать веб-квест для самостоятельной работы учащихся? / Я. С. Быховский // [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://teacher.fio.ru/news.php?n=59&c=1529>
15. Быховский Я. С. Образовательные веб-квесты. Конгресс конференций. Сайт “Информационные технологии в образовании” // [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://ito.edu.ru/1999/III/1/30015.html>
16. Ваулина Ю. Е. Английский в фокусе (Spotlight) 9 класс. Рабочая программа по учебному курсу «Английский язык». М.: Express Publishing: Просвещение, 2014. - 52 с.
17. Використання web-квестів у навчально-виховному процесі // [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://ru.osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/30113/
18. Волкова, О. В. Використання технології веб-квестів на заняттях з іноземної мови [Текст] / І. Ф. Ісаєв, О. В. Волкова Вісник Белгородського університету споживчої кооперації. - 2006. -№4/19. - С. 264-268.

19. Грабчак Д. В. Освітній веб-квест як нова Інтернет-технологія навчання елективних курсів з фізики / Д. В. Грабчак // Інформаційні технології в освіті. – 2012. – № 12. – С. 139-145.
20. . Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології: навч. посібник. Київ: Академвидав, 2004. - 352 с.
21. Зайцева, О.Б. Формування інформаційної компетентності майбутніх учителів засобами інноваційних технологій [Текст]: Автореф. дис. канд. пед. наук: О.Б.Зайцева.- Брянськ, 2002. - 19 с.
22. Информационные технологии в образовании // [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://ito.edu.ru/1999/III/1/30015.html>
23. Каннингем Уорд, Уелс Джиммі Педагогічний веб-квест [// [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://ru.calameo.com/read/0028809973f260559471b>
24. Канцур А. Г., Сорокина Т. В. Технология веб-квест как один из способов развития информационной компетентности обучающихся на уроках английского языка // Информационно-методический журнал «Тренер-Education». 2018. - № 1. - С. 110-114.
25. Кондусова Л. В. Технология веб-квест как средство формирования ИКТкомпетентности // Информатика: проблемы, методы, технологии: сб. материалов XVI междунар. науч.-метод. конф. Воронеж, 2016. - С. 341–343.
26. Кононец Н. Технологія веб-квест у контексті ресурсно-орієнтованого навчання учнів / Кононец Н. // Витоки педагогічної майстерності. – 2012. – Вип.10. – С.138-141.
27. Куриленко Н. В. Веб-квест як інноваційна технологія формування екологічної компетентності учнів у процесі навчання фізики/Н. В. Куриленко // Природнича освіта і наука для сталого розвитку України: проблеми і перспективи: всеукр. наук.-практ. конф. 1-3 жовтня 2014 р.: матеріали конф. – Суми, 2014. – С. 103-108.

28. Лебедь Г. М., Веб-квест як технологія компетентнісно зорієнтованого навчання учнів політехнічних коледжів/Лебедь Г.М.//Вісник «Інформаційні технології в освіті, науці та виробництві». - 2015, № 4(11). – С. 90-97.

29. Ломега Л. С. Технология квест как условие развития информационной компетентности учащихся // Электронный научный журнал. № 3 (6). 2016. - С. 164–166.

30. Луткова Г. П. Использование технологии веб-квест как средство повышения познавательной активности учащихся // Проблемы современной науки и образования. 2012. - №4 – С. 99-132.

31. Маївка С. В. «Web-квест» як засіб розвитку інформаційної культури та ІКТ- компетентностей на уроках інформатики [Електронний ресурс] // Методичний посібник для вчителів інформатики. – Режим доступу: <http://osvita.pl.km.ua/~zosh1/content/1213/files/maivka.pdf>

32. Миколаєва Н. В. Освітні квест-проекти як метод і засіб розвитку навичок інформаційної діяльності курсантів // Питання Інтернет-освіти. - 2002, № 7. – С. 37-44.

33. Мурзалинова А. Ж., Кольева Н. С. Формирование информационной компетентности школьника как характеристики конкурентоспособности личности // Современные проблемы науки и образования. 2012. - № 3. - С. 96-113.

34. Напалков С. В. Об общей структуре и содержательной специфике тематического образовательного Web-квеста по математике/ Напалков С.В.// Современные проблемы науки и образования. – 2013. – № 5 // [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://www.science-education.ru/ru/article>

35. 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/ С.В. Напалков.- Саранск, 2013. - 28с.

36. Николаева Н. В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся // [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://rcio.pnzgu.ru/vio/07/cd_site/Articles/art_1_12.html

37. Образовательный квест как интерактивная образовательная среда и деятельностная форма организации процесса обучения в рамках реализации ФГОС // [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://kopilkaurokov.ru/nachalniyeKlassi/uroki/obrazovatelny_kviest_kak_intieraktivnaia_obrazovatel_naia_srieda_i_dieiatiel

38. Осяк С. А., Султанбекова С. С., Захарова Т. В., Яковлева Е. Н., Лобанова О. Б., Плеханова Е. М. Образовательный квест - современная интерактивная технология // Современные проблемы науки и образования. - 2015. - № 1-2// [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.science-education.ru/ru/article/view?id=20247>

39. Полат Е. С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Е. С. Полат. - М: Издательский центр «Академия». - 2002. – 272 с.

40. Полат Е. С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: учеб.пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров / Полат Е. С., Бухаркина М. Ю., Моисеева М. В., Петров А. Е.; под ред. Е. С. Полат. – М.: Академия, 2001. – 272 с.

41. Селевко Г. К. Энциклопедия образовательных технологий. В 2-х т. Т. 1. - М.: Народное образование. 2005. - 816 с.

42. Семёнов А. Л., Роль информационных технологий в общем среднем образовании [Текст] / А. Л.Семёнов. - М.: Изд-во МИПКРО, 2000. - 12 с.

43. Смирнова Оксана Борисовна, Приходько Маргарита Анатольевна Развитие логической культуры студентов при обучении математике посредством веб-квестов // Электронный научно-методический журнал Омского ГАУ. 2016. - №3 (6). - С.176-179.

44. Сокол І. М. Класифікація квестів. Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах. Запоріжжя: КПУ, 2014. Вип. 36 (89). С. 369 – 375.

45. Статкевич А. Г., Фенчук О.О. Веб-квест як інноваційна проектна методика навчання іноземної мови // [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://nniif.org.ua/File/12sagvku.pdf>

46. Сысоев П. В., Евстигнеев М. Н. Методика обучения английскому языку с использованием новых информационно-коммуникационных Интернет-технологий / П. В. Сысоев, М. Н. Евстигнеев. - М.: Глосса-Пресс, Ростов-на-Дону: Феникс, 2010. - 182 с.

47. Трайнев, В. А. Нові інформаційні комунікаційні технології в освіті: інформаційне суспільство. Інформаційно-освітнє середовище. Електронна педагогіка. Блочно-модульна побудова інформаційних технологій [Текст]/В. А. Трайнев, В. Ю. Теплишев - М.: Дашков і К , 2009. –318 с.

48. Тришина С. В. Информационная компетентность как педагогическая категория/ Тришина С.В. // Интернет-журнал "Эйдос". - 2005. – 10 с.

49. Фіцула М. М. Педагогіка: навчальний посібник/ М. М. Фіцула – 3 – те вид., стереотип – К.: Академвидав, 2009 – 560 с.

50. Хващевська О. О. Сучасні педагогічні технології підготовки майбутнього вчителя початкової школи в контексті НУШ. Професіоналізм педагога: теоретичні й методичні аспекти. 2018. Вип. 8 (2). – С. 88-96.

51. Шаповалова М. Г. Веб-квест технологии как одно из условий реализации деятельностного подхода в обучении информатике // Информационные технологии в образовании: конгресс-конференция. 23-24. 11. 2010.

52. Шестакова Е. С. Черезова М. В. Метод проектов в обучении иностранному языку в неязыковом вузе / Е. С. Шестакова, М. В. Черезова // Образовательные и воспитательные стратегии в современном обществе: сборник научных трудов по материалам I Международной научно-

практической конференции 31 мая 2016 г. Нижний Новгород: НОО «Профессиональная наука», 2016. - 183 с.

53. Шмідт В. В. Технологія веб-квеста при навчанні англійської мови учнів немовних спеціальностей // [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://winner.se-ua.net/page26/1/10/>

54. Шульгина Е. М. Методика формирования иноязычной коммуникативной компетенции студентов посредством технологии веб-квест): автореф. дисс....канд.пед.наук. - Томск: НИТГУ, 2014.

55. Щуркова Н.Е. Педагогическая технология. М.: Педагогическое общество России, 2013. - 220 с.

56. Яковенко А.В. Использование технологии Web-quest в языковом образовании // [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://www.rusnauka.com/5_SWMN_2012/Pedagogica/1_100769.doc.htm

57. Kaivola T., Salomaki T., Taina J. In quest for better understanding of student learning experiences // Procedia - Social and Behavioral Sciences 2012. №46, p. 8-12.

58. Dodge B. Some Thoughts About WebQuests. 1995-1997. // [Електронний ресурс]. – Режим доступу: Http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html

59. March T. What's on the Web? Sorting Strands of the World Wide Web for Educators. 1995-2001. // [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <Http://ozline/learning/webtypes.html>

60. March T. Working the Web for Education. Theory and Practice on Integrating the Web for Learning. 1997- 2001. // [Електронний ресурс]. – Режим доступу: - <http://ozline/learning/theory.html>

61. March T. Web-Quests for Learning. 1998. // [Електронний ресурс]. – Режим доступу: - <http://ozline/webquests/intro.html>

62. Dodge B. WebQuest Taskonomy: A Taxonomy of Tasks. 1999. // [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://webquest.sdsu.edu/taskonomy.html>

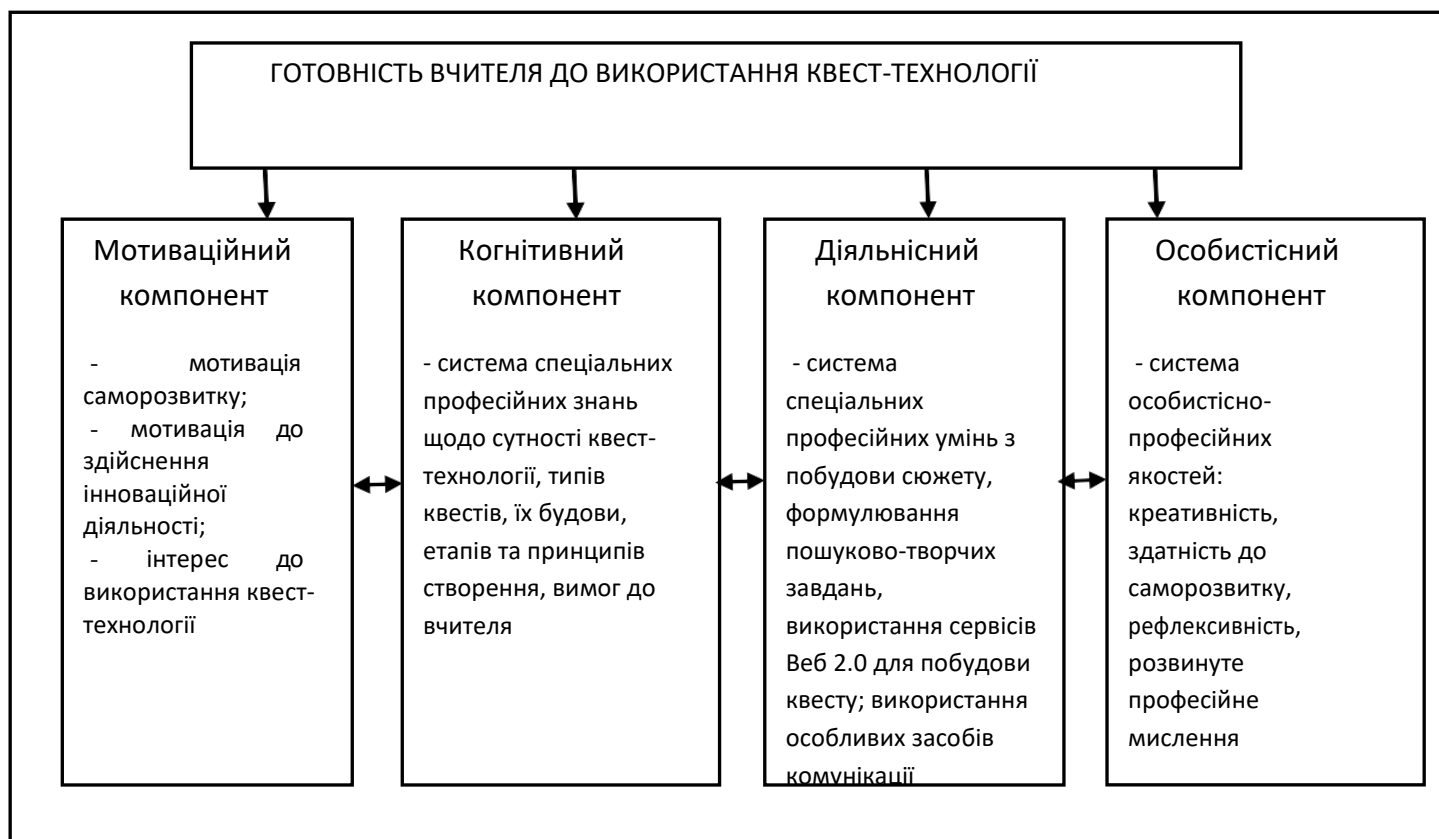
63. Lamb A. Locate and Evaluate WebQuests. 2000-2004/EduScapes. Teacher Tap. Internet resources.Webquests. // [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <Http://eduscapes/tap/topic4.htm>
64. Dodge B. A Rubric for Evaluating WebQuests. 2001. // [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://webquest.sdsu.edu/webquestrubric.html>
65. Dodge B. Creating A Rubric for a Given Task. 2001. // [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://projects.edtech.sandi/staffdev/tpss99/rubrics/rubrics.html>
66. March T. Criteria for Assessing Best WebQuests. 2002-2003. // [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://bestwebquests/bwq/matrix.asp>
67. Bauer-Ramazani Chr. WebQuests Resource Page. 1998-2005. // [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://academics.smcvt.edu/cbauer-ramazani/Links/webquests.htm>
68. The WebQuest Page. Reading and Training Materials. 1998-2005. // [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://webquest.sdsu.edu/materials.htm>
69. March T. The learning power of webquests. Educational Leadership. 2003; 61(4): 42-47.
70. Starr L. Wire side chat: Bernie dodge on webquests. Interview with Dodge B. Education World. 2012.
71. Leung CB, Unal Z. Advantages and disadvantages of classroom instruction with webquests: Connecting literacy and technology. Journal of Reading Education. 2013; 38(2): 31-38.
72. Pak M. Developing academic technology skills with webquests. California English. 2015; 21(1): 11-13.
73. Dodge B. “Some thoughts about webquests”. 1995. <http://webquest.org/sdsu/about_webquests.html>
74. Sanford J, Townsend-Rocchiccioli J, Trimm D, Jacobs M. The webquest: Constructing creative learning. 2010; 41(10): 473-479 477p.
75. Tuan LT. Teaching reading through WebQuest. Journal of Language Teaching and Research. 2011;2(3):664–73.

76. Hassanien A. Using WebQuest to support learning with technology in higher education. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport and Tourism Education*.

77. Мирона О. Тематичний квест як форма узагальнення знань у процесі навчання англійської мови у 9-му класі. Розвиток порівняльної професійної педагогіки у контексті глобалізаційних та інтеграційних процесів: матеріали тез доп. ІХ міжнар. наук.-методол. Інтернет-семінару (14 трав. 2020 р.) / Ін-т педагогічної освіти і освіти дорослих імені Івана Зязюна НАПН України; Хмельницький національний ун-т: «Термінова поліграфія», 2020. С. 93-94

ДОДАТОК А

Готовність вчителя використовувати квест-технології



ДОДАТОК Б

Взаємозалежність етапів розумової діяльності учнів, етапів технології розвитку критичного мислення та етапів квест-технології

Таксономія розумової діяльності учнів Блума	Етапи технології розвитку критичного мислення (за Д. Стіл, К. Мередіт, Ч. Темпл)	Етапи квест-технології
Знання	1 етап: «Виклик»	Організаційно-підготовчий
Розуміння Використання Аналіз	2 етап: «Осмислення змісту»	Змістовний
Оцінювання Синтез	3 етап: «Рефлексія»	Результативний

ДОДАТОК В**Текст пісні «We are the champions» з розробки тематичного квесту «The Smartest – The Fastest»**

I've paid my dues
Time after time
I've done my sentence
But committed no crime
And bad mistakes
I've made a few
I've had my share of sand
Kicked in my face
But I've come through
And we mean to go on and on and on and on
We are the champions, my friends
And we'll keep on fighting till the end
We are the champions
We are the champions
No time for losers
'Cause we are the champions of the World
I've taken my bows
And my curtain calls
You brought me fame and fortune
And everything that goes with it
I thank you all
But it's been no bed of roses
No pleasure cruise
I consider it a challenge before
The human race
And I ain't gonna lose
And we mean to go on and on and on and on

We are the champions, my friends
And we'll keep on fighting till the end
We are the champions
We are the champions
No time for losers
'Cause we are the champions of the World
We are the champions, my friends
And we'll keep on fighting till the end
We are the champions
We are the champions
No time for losers
'Cause we are the champions of the World

ДОДАТОК Г

Анкета для учнів 9-х класів

1. Чи подобається тобі вивчати англійську мову?
 - А) ТАК
 - Б) НІ
2. Чи брав ти участь в квестах, веб-квестах?
 - А) ТАК
 - Б) НІ
3. Чи хотів б ти, щоб ця технологія використовувалась на твоїх уроках англійської мови?
 - А) ТАК
 - Б) НІ
4. Чи впевнений ти користувач комп'ютером?
 - А) ТАК
 - Б) НІ

ДОДАТОК Д

Вправи для первинного оцінювання учнів

Завдання 1. Make the presentation in Microsoft Power Point according to the topic:

“What is Fashion for you?”. Завдання 2. Do the following tasks:

Phrasal Verbs Relating to Clothes

Circle the phrasal verbs in the following sentences:



1. I think I need to go on a diet. I can't get into my jeans.
2. These jeans are too small for me. I'll give them away to my friend.
3. Do these shoes go with this dress?
4. I'm looking for my slippers. Do you know where they are?
5. It's really difficult to pick out a dress. They're all so beautiful.
6. I need to pick up my suit from the dry cleaners today.
7. Teenagers never put away their clothes.
8. Put on a coat. It's cold.
9. Take off that hat. It looks ridiculous.
10. Don't throw away clothes. Recycle them instead.
11. I always try on shoes before I buy them.
12. Children wear out their clothes quickly because they play so much.

Match the phrasal verbs with their definitions:

Phrasal verb	Meaning
1. take off ___	A. To remove an item of clothing.
2. throw away ___	B. To choose something.
3. try on ___	C. To put something in your wardrobe or drawer.
4. put on ___	D. To coordinate with another item.
5. put away ___	E. To search for something.
6. wear out ___	F. To collect something.
7. give away ___	G. To place an item of clothing on your body.
8. get into ___	H. To ruin an item of clothing through repeated use.
9. pick up ___	I. To donate clothes to another person.
10. pick out ___	J. To fit your body in an item of clothing.
11. look for ___	K. To check an item of clothing fits you.
12. go with ___	L. To dispose of an item of clothing.

Work through these conversation questions with a partner:

1. Have you ever found it difficult to take something off in a changing room?
2. When you put away your clothes in a neat and orderly fashion or throw them in your wardrobe?
3. Do spend a long time picking out clothes when you go shopping?
4. Have you ever bought clothes without trying them on first?
5. How do you choose what to put on in the morning?
6. Do you ever wear clothes until they wear out?
7. How often do you throw away clothes?
8. Do you ever give away your clothes?
9. Of all the items in your wardrobe, what's the most difficult to get into?
10. Do you have anything in your wardrobe that won't go with anything else?



ДОДАТОК Е

Авторський веб-квест «Types of TV programmes»

Web-quest "Types of TV Programs"

Introduction. Television came to our life about 100 years ago, but even today we can hardly imagine our life without it. Despite the development of other sources of information, TV still remains one of the most important ones. Television today has a great variety of functions and it can be used for entertainment, education, getting information and advertising. All these functions are represented in different types of TV programs, but do you know all of them? Let's find it out!

Task. During this web-quest you will have a chance to learn more about different kinds of TV shows and their peculiarities, and the most important - you will create your own TV program!

Process. Studying. Follow the links that are given here. Read the information about different kinds of TV programs, try to understand and to remember general ideas about every type of TV shows and also - new words and expressions.

1) Study this information (you do not have to translate all the facts that are given, just make sure that you understand the general ideas):

- here you can read the definitions and also check the pronunciation (Додаток Е).

-here you can learn the classification of TV programs.

<http://www.crtc.gc.ca/canrec/eng/tvcat.htm> (Додаток Є).

2) Write down 3 types of programs that are most popular and 3 types that are less popular in your opinion. Prove your point of view using this link <https://www.englishclub.com/vocabulary/fl-giving-opinions.htm>. Send the results here: dashen-g@gmail.ru.

Practice. Now you should follow these links and complete the tasks that are there - in order to repeat the new information. The tasks are different (a crossword, games) - and in some cases you can check yourself immediately. Have fun!

1) Do this exercise on spelling of the new words : <https://quizlet.com/19658539/speller> (press "replay audio", listen attentively and type what you have heard, then press "Enter" for the next word). (Додаток Ж).

2) Try to play this game <https://quizlet.com/19658539/scatter> and to set up a new record : you should drag corresponding items onto each other to make them disappear. Do it as fast as you can! (Додаток 3).

Project work. Congratulations! Now you are almost experts on TV shows, and I'm sure that you can make your own TV show! You can choose one type of a program that you have studied and make your own TV show, or you can mix several types of TV programs and create something entirely new - the choice is yours! You should choose your team (3-4 people) and think about your own TV program. Share your ideas and try to be creative. Remember - you are free to express any idea that you have!

Every person in a group must take an active part in this project, that is why you should divide all the responsibilities properly (eg to choose a leader, a designer, a person who will find the necessary information etc.)

Here are some questions that can help you to create a TV show:

- What is the title of the program?
- What is the purpose (the main idea) of this TV show?
- What are the major elements, characters, and themes of this show?
- Who is the target audience of this program?
- What rubrics are there in this TV show?
- Why do you think it can be interesting for people?
- At what time it will be shown?
- What is the duration of this program?
- How many anchors (show presenters) are there?

You will have a week for making this project, and then we will have a final presentation when you will show your projects to your classmates.

You can present your TV program in any form that you like - a Power Point presentation, a sketch (a short performance, a poster, a video, a musical performance, a newspaper etc.

Be ready to discuss your projects and to share your opinions about this web-quest.

Please, do not forget that it is not an exam, and the main purpose is to have fun while studying English. Do not be afraid of making mistakes and feel free to express your ideas!

Good luck to everyone!

Evaluation. Your work will be evaluated according to this scheme:

Task:

Studying the information

Student have not studied the information about TV programs, or have not understood anything. He / she can not tell anything about different types of TV programs. – 1 бал

Student have studied the information, but misunderstood some facts. He / she can retell a few ideas about several types of TV programs – 2 бали

Student have studied all the necessary information and understood it correctly. It is not difficult for him / her to retell general ideas about most of these TV programs – 3 бали

Making a list of most popular / less popular types of programs

Student failed to make up a list of TV programs, or there is no argumentation of his / her point of view – 1 бал

Student have made up a list of programs, but there are some mistakes in giving reasons (argumentation) – 2 бали

Student have made up a list of programs and given reasons correctly – 3 бали

Online practice (games, spelling check)

Student have not practiced new words and word combinations – 1 бал

Student have practiced new vocabulary, but there were some mistakes – 2 бали

Student have practiced new vocabulary without any mistakes or difficulties – 3 бали

Project "My own TV program"

Student have not participated in a project or in the final presentation – 1 бал

Student have helped to prepare this task, but refused to participate in the final presentation – 2 бали

Student have taken an active part in preparation and presentation of this task – 3 бали.

Conclusion. This web-quest is dedicated to different types of TV programs that exist today. You have learned many types of TV shows, participated in special games and activities that have helped you to memorize new words and word combinations, and the most important - created your own unique TV program together with your classmates! I hope you have had a great time and have found out lots of interesting facts about modern television. Thank you for participating in this web-quest!

ДОДАТОК Є

Види телевізійних програм

a wildlife programme

a programme showing how animals live



Рисунок Е.1

a reality show

a show with ordinary people, showing what they do in strange situations, e.g. Big Brother



Рисунок Е.2

a costume drama

a TV series which is set in the past

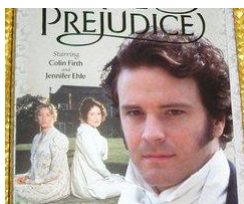


Рисунок Е.3

a soap opera

a story about the lives and problems of a group of people which is broadcast every day or several times a week on television or radio

(not the same as telenovela! It can continue for years - Coronation Street is the longest running TV _____: it started in 1960)



Рисунок Е.4

a sketch show

a comedy programme consisting of short scenes from 1-10 minutes. Each scene normally has different characters. Monty Python and The Two Ronnies are British examples



Рисунок Е.5

a sitcom

a regular programme on television that shows the same characters in different amusing situations



Рисунок Е.6

a docudrama

a film/movie, usually made for television, in which real events are shown in the form of a story



Рисунок Е.7

ДОДАТОК Ж

Категорії телевізійних програм

Category 1 News

Newscasts, newsbreaks, and headlines. Programs reporting on local, regional, national, and international events. Such programs may include weather reports, sportscasts, community news, and other related features or segments contained within "News Programs."

Category 2a) Analysis and Interpretation

Programs on various topics that include analysis or discussion, for example, talk or panel shows, consumer affairs or reviews, newsmagazines and documentaries that do not fall under category 2b). This category excludes programs presenting information primarily for entertainment value.

The Commission notes that "Docutainment" programs, gossip or entertainment talk shows fall more appropriately under category 11. Lifestyle magazine shows generally fall under category 5b.

Category 2 b) Long-form documentary

Original works of non-fiction, primarily designed to inform but may also educate and entertain, providing an in-depth critical analysis of a specific subject or point of view over the course of at least 22 minutes. These programs shall not be used as commercial vehicles. Further, programs that fall under the category 11(b) Reality television do not qualify as 2(b) programming.

Category 3 Reporting & Actualities

Programs focusing on the coverage of conferences, political conventions, opening/closing of events (including awards dinners) and political debates, as well as programs of a non-entertainment nature intended to raise funds.

Category 4 Religion

Programs dealing primarily with (i.e. more than 50%) religion and religious teachings, as well as discussions of the human spiritual condition.

Category 5a) Formal Education & Pre-school

Programs presenting detailed information related to a wide variety of topics and used by the viewer primarily to acquire knowledge. The programs can be related to established curricula. All programs targeted at pre-schoolers (ages 2-5) except those that are primarily comprised of drama.

Category 5b) Informal Education/Recreation & Leisure

Programs presenting information on recreation, hobby and skill development, recreational sports and outdoor activities, travel and leisure, employment opportunities, and talk shows of an informative ("how-to") nature.

Category 6 Sports

Programs of live or live-to-tape sports events and competitions including coverage of professional and amateur tournaments. The category also includes programs reviewing and analysing professional or amateur competitive sports events/teams (i.e. pre- and post-game shows, magazine shows, scripted sports, call-in and talk shows, etc.). This category includes the following sub-categories:

Category 6(a) Professional sports

Category 6(b) Amateur sports

Documentaries on sports-related topics fall under category 2. Programs on leisure and recreational sports fall under category 5b).

Music and Entertainment

Category 7 Drama and Comedy

Entertainment productions of a fictional nature, including dramatisations of real events. They must be comprised primarily of (i.e. more than 50%) dramatic performances. Category 7 includes the following subcategories:

- a) On-going dramatic series
- b) On-going comedy series (sitcoms);
- c) Specials, mini-series, and made-for-TV feature films;
- d) Theatrical feature films aired on television;
- e) Animated television programs and films (excludes computer graphic productions without story lines);
- f) Programs of comedy sketches, improvisations, unscripted works, stand-up comedy; and
- g) Other drama, including, but not limited to, readings, narratives, improvisations, tapes/films of live theatre not developed specifically for television, experimental shorts, video clips, continuous action animation (e.g. puppet shows).

Category 8a) Music and dance

Programs comprised primarily (i.e. more than 50%) of live or pre-recorded performances of music and/or dance, including opera, operetta, ballet, and musicals. The performance portion excludes videoclips, voice-overs or musical performances used as background.

Category 8b) Music video clips

Short film or videotape productions or concert excerpts (clips) not produced primarily for the particular program in which they are presented, which normally contain one musical selection with visual material.

Category 8c) Music video programs

Programs consisting primarily (i.e. more than 50%) of music videos and in some cases including a host and other programming elements.

Category 9 Variety

Programs containing primarily (i.e. more than 50%) performances of mixed character (e.g. not exclusively music or comedy performances) consisting of a number of individual acts such as singing, dancing, acrobatic exhibitions, comedy sketches, monologues, magic, etc.

Category 10 Game shows

Programs featuring games of skill and chance as well as quizzes.

Category 11(a) General entertainment and human interest

Programs primarily about the world of entertainment and its people. These programs include celebrity profiles that may use promotional footage, talk or interview shows, award shows, galas and tributes. They also include entertainment-oriented magazine shows; fund-raising shows which include entertainers (i.e. telethons); human interest programs consisting of live or live-to-tape footage without significant portions devoted to in-depth analysis or interpretation; and coverage of community events such as carnivals, festivals, parades and fashion shows.

Programs consisting primarily (i.e. more than 50%) of performances fall under categories 7, 8 or 9.

Category 11(b) Reality television

Programs that present unscripted dramatic or humorous situations, document actual events and typically feature ordinary people instead of professional actors. This type of programming involves passively following individuals as they go about their daily personal and professional activities.

Though unscripted, this programming may be directed and may resemble a soap opera – hence the popular references to “docusoaps” and “docudramas.”

Though this type of programming may be factual, it lacks or has very minimal amounts of in-depth critical analysis of a specific subject or point of view that is the key defining element of category 2(b) Long-form documentary programming.

ДОДАТОК 3

Quizlet 🔍 Поиск ➕ Создать

← Назад

🔊 ПРАВОПИСАНИЕ

ПРОГРЕСС 3%

ЭТОТ ЭТАП 2/7

⚙️ Параметры

🔊 Введите, что слышите

ОТВЕТ

a regular programme on television that shows the same characters in different amusing situations




Рисунок Ж.1 – Завдання з веб-квесту “Types of TV Programmes”

ДОДАТОК И

Quizlet

Поиск Создать

Подписаться на Quizlet для учителей

Назад

Подбор

ВРЕМЯ 5,6

a wildlife programme

a docudrama

a thriller

a serial

a costume drama

a programme showing how animals live

a book, play or film/movie with an exciting story, especially one about crime or spying

a film/movie, usually made for television, in which real events are shown in the form of a story

a story on television or the radio, or in a magazine, that is broadcast or published in several separate parts

a radio or television show in which people answer a series of questions and compete with each other to see who can win the most money or prizes

Рисунок 3.1 – Завдання з веб-квесту “Types of TV Programmes”

ДОДАТОК І

Розробка квесту для учнів 9–го класу “Invent and act”

Station 1. “Make up a sentence”

Who, A person, something, has invented, that, hasn't, before, called, is, an inventor, existed. (A person who has invented something that hasn't existed before is called inventor)

Station 2. “Start the sentences with the words from the box”

biology, astronomy, meteorology, linguistics, psychology
--

1... is the study of the way in which language works.

2 ... is the science of the stars. It deals with the Earth, the Moon, the Sun and other planets.

3 ... is the science of mental life which studies human and animal behaviour.

4 ... deals with the scientific observation and study of the phenomena of weather and climate.

5 ... is the science of life. It deals with a great diversity of life forms.

Complete the sentence to get to the next station.

Charles Darwin was a...

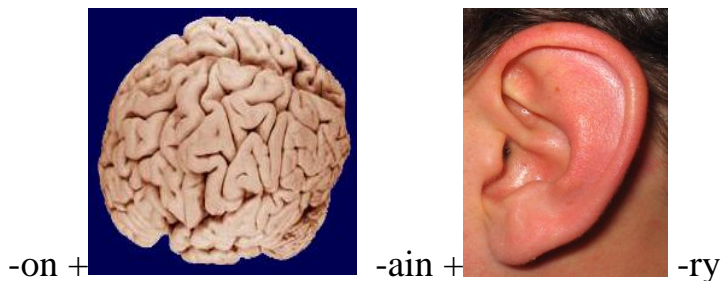
Station 3. Read about Serhiy Korolyov and complete the text with the words from the box.

rocket, tested, engineering, scientist, developing, industry, graduated, space, founders, research
--

Academician Serhiy Pavlovych Korolyov, the famous (1)... and designer of spacerocket systems, was born in the city of Zhytomyr in the family of a teacher. From 1927 he worked in the aircraft (2)... . In 1930, without leaving his job, he (3)... from Moscow Bauman Higher Technical School and finished a flying school in Zhytomyr in the same year. After a meeting with Tsiolkovsky and studying his ideas, Korolyov became a (4)... enthusiast. He was one of the (5)... of modern space-rocket

engineering¹. In 1933, when the Group for Studying Jet Propulsion² was organised, and the first experimental rockets were made and (6)..., Korolyov took part in its work. Afterwards Korolyov devoted himself to (7)... space-rocket engineering. In 1957 the first Earth satellites in the world were put into orbit with the help of the systems he had designed¹ and the far side of the Moon was photographed. He controlled the spaceships, in which man first flew into (8)... and from which he walked out into space. Korolyov trained many scientists and engineers who are now leading the work in (9)... institutes and designing office buildings which specialise in the sphere of space-rocket (10)...

Riddle for the next station:



Station 4. Complete the following sentences with the right form of the present simple passive (positive or negative) of the verbs in the box.

keep, do, find, organize, consider, invite, use

1 Steam locomotives were used in the past, but they ... today. 2 A lot of experiments ... in Chemistry classes. 3 Science subjects ... to be difficult to understand by many students. 4 Old and precious things ... and looked after in a museum. 5 'Science Night' ... for children and their parents when they ... to spend an evening doing fun science-based activities and then spend the night in the museum among the exhibits. 6 Some amazing inventions and discoveries ... at the Science Museum.

Riddle for the next station.



Station 5. Read and name some important inventions and discoveries of the 20th and 21st century given in the box

the television set, the personal computer, the fridge, DNA, the washing machine, the heart transplant, the atomic bomb, the automobile, the personal stereo, the mobile phone

a) Work in pairs to answer the following questions.

In what way have inventions changed our lives?

Which ones have had the greatest impact on most people around the world?

Which ones would be the most difficult to live without?

Which one is the most important for you personally?

Are there any inventions that are harmful?

Are there any inventions or discoveries that you would add to this list?

ДОДАТОК І

Завдання для кінцевої перевірки учнів

Завдання 1. Do the quiz and find out how much you know about inventions and inventors.

1. The theory of relativity was developed by
a) Isaac Newton. b) Albert Einstein.
2. The first step on the Moon was taken by
a) Neil Armstrong. b) Yuri Gagarin.
3. The first bicycle was built in
a) 1839. b) 1920.
4. The radioactive elements radium and polonium were discovered by
a) Marie Curie. b) William Rontgen.
5. Television was invented in
a) 1930. b) 1926.
6. The steam engine was constructed by
a) James Watt. b) George Stephenson.
7. Hot baths and central heating were first used by
a) the Greeks. b) the Romans.
8. The first rocket was launched by
a) Robert Goddard in 1926. b) Enrico Fermi in 1932

Завдання 2. Match the words with their definitions.

- 1 remarkable
- 2 to fasten
- 3 humanity
- 4 an achievement
- 5 an exhibit
- 6 a theme park

- human beings in general
- something important or successful that you have done
- something that is shown, especially in a museum
- amazing, worth remembering
- an amusement park based on a single subject
- to make something fixed

Завдання 3. Speak about the life of a scientist who interests you very much. You may use the words: to put a theory into practice, to do the research work, successful, to get interested in, to graduate from, to study, to experiment, to publish.

Завдання 4. Make right sentences.

The first computer		developed
		Made
The first telescope		constructed, used
The first skyscrapers	was were	built, discovered, invented
Some laws on volume		
The thermometer		
The first bridge		
Anaesthetics		

in 1848 in Britain.

in 1608 in Holland.

in 1884 in Chicago.

by Archimedes.

in 1714.

in the city of

Babylon

in 2200 BC.
in surgery for
the first time
in 1847.

Завдання 5. Speak about the main advantages and disadvantages of TV programmes which you know.