

Мир науки. Педагогика и психология / World of Science. Pedagogy and psychology <https://mir-nauki.com>

2023, Том 11, № 4 / 2023, Vol. 11, Iss. 4 <https://mir-nauki.com/issue-4-2023.html>

URL статьи: <https://mir-nauki.com/PDF/01PDMN423.pdf>

5.8.2. Теория и методика обучения и воспитания (по областям и уровням образования) (педагогические науки)

Ссылка для цитирования этой статьи:

Архипова, М. В. Веб-квест как современное средство развития мотивации к изучению иностранного языка / М. В. Архипова, Е. Е. Белова, О. Ю. Буйнова, И. Б. Гецкина, П. Л. Марычева // Мир науки. Педагогика и психология. — 2023. — Т. 11. — № 4. — URL: <https://mir-nauki.com/PDF/01PDMN423.pdf>

For citation:

Arkhipova M.V., Belova E.E., Buinova O.Yu., Getskina I.B., Marycheva P.L. Webquest technology in teaching foreign languages. *World of Science. Pedagogy and psychology*. 2023; 11(4): 01PDMN423. Available at: <https://mir-nauki.com/PDF/01PDMN423.pdf>. (In Russ., abstract in Eng.)

Архипова Мария Владимировна

ФГБОУ ВО «Нижегородский государственный педагогический университет имени Козьмы Минина»,
Нижний Новгород, Россия

Доцент кафедры «Иноязычной профессиональной коммуникации»

Кандидат психологических наук, доцент

E-mail: arhipovnn@yandex.ru

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6775-1413>

РИНЦ: https://www.elibrary.ru/author_profile.asp?id=802749

Белова Екатерина Евгеньевна

ФГБОУ ВО «Нижегородский государственный педагогический университет имени Козьмы Минина»,
Нижний Новгород, Россия

Доцент кафедры «Теории и практики иностранных языков и лингводидактики»

Кандидат филологических наук, доцент

E-mail: belova_katerina@inbox.ru

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7779-3673>

РИНЦ: https://www.elibrary.ru/author_profile.asp?id=456437

Буйнова Ольга Юрьевна

ФГБОУ ВО «Удмуртский государственный университет», Ижевск, Россия
Доцент кафедры «Теории языка, межкультурной коммуникации и зарубежной литературы»

Кандидат филологических наук

E-mail: buinova@bk.ru

Гецкина Инна Борисовна

ФГБОУ ВО «Чувашский государственный университет имени И.Н. Ульянова», Чебоксары, Россия
Заведующая кафедрой «Романо-германской филологии и переводоведения»

Кандидат филологических наук, доцент

E-mail: gets68@gmail.com

РИНЦ: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=526661

Марычева Полина Леонидовна

ФГБОУ ВО «Нижегородский государственный педагогический университет имени Козьмы Минина»,
Нижний Новгород, Россия

E-mail: polina_marycheva16@mail.ru

**Веб-квест как современное средство
развития мотивации к изучению иностранного языка**

Аннотация. Необходимость знания иностранных языков продиктована важностью получения доступа к единому социокультурному и информационному пространству. Однако, несмотря на очевидную значимость владения иностранными языками в современном мире, большинство учащихся слабо мотивированы к их изучению, в то время как мотивация является важнейшим аспектом любой деятельности человека, в том числе и учебной. Многочисленные исследования в сфере теории и методики преподавания иностранных языков, направленные на поиск актуальных и современных решений, подтверждают актуальность рассматриваемого вопроса. Повышение мотивации к изучению иностранного языка достигается за счет используемых методов обучения. Интерактивные методы обучения дают учащимся возможность активно осваивать учебный материал, включают в процесс коммуникации, обмена опытом и проявления самостоятельности. Цель исследования заключается в изучении роли веб-квестов в процессе обучения иностранному языку. Технология веб-квестов помогает выработать и развить у учащихся аналитическое и креативное мышление, умение сравнивать, классифицировать, анализировать, мыслить абстрактно, формулировать аргументы, объективно оценивать и анализировать как собственный вклад, так и вклад других участников. Учащиеся при работе с веб-квестами самостоятельно получают и систематизируют информацию, учатся распределению ролей, работе в команде, что способствует развитию автономии и коммуникативных навыков. Сочетание графической, текстовой, видео и звуковой информации помогает лучше усвоить и запомнить материал. Внедрение данной технологии в процесс изучения иностранного языка даёт безграничные возможности для использования аутентичного языкового материала в учебных целях, что позволяет виртуально погрузиться в среду изучаемого языка, а также воспитать информационную культуру учащихся.

Ключевые слова: иностранный язык; мотивация; интерактивные методы обучения; веб-квест

Введение

Обучение — сложный многогранный процесс, управляемый педагогом. В этом процессе направляющая роль учителя во многом определяет уровень освоения знаний школьниками, приобретение ими необходимых умений, навыков, развитие умственных способностей и творческого потенциала. Ключевую роль играют и методы обучения, используемые педагогом в образовательном процессе. Педагогическая литература соотносит методы обучения с совокупностью путей, с помощью которых достигаются цели, решаются задачи образования. Проблему слабой учебной мотивации иногда связывают с тем фактом, что используемые педагогом методы обучения не полностью погружают учащегося в учебный процесс, так как он предстаёт в роли «объекта» обучения, пассивно впитывая материал. Возникает необходимость превращения учащегося из объекта обучения в равноправный субъект учебной деятельности [1].

Мотивированная деятельность учащегося формирует положительное отношение к учебному предмету, помогает осознать необходимость и значимость знаний для личностного и интеллектуального развития. Интерактивные методы обучения есть способы педагогического взаимодействия, характеризующиеся высокой степенью включенности участников в учебный процесс, их коммуникации, обмена деятельностью, сменой и разнообразием видов, форм и приемов [2].

Цель данного исследования — изучить роль веб-квестов в процессе обучения иностранному языку.

Предмет исследования — возможности использования веб-квеста как средства создания учебной мотивации в процессе изучения английского языка.

Исходя из поставленной цели были сформулированы следующие задачи исследования:

1. Проанализировать исследования понятий мотивация и учебная мотивация.
2. Изучить возможности технологии веб-квеста как средства создания мотивации обучения.
3. Рассмотреть преимущества и недостатки данной технологии.

Для решения поставленных задач в работе были использованы следующие методы: изучение литературы и научных источников по теме исследования, теоретический анализ литературы.

Понятие мотивации затрагивает широкий круг аспектов. Многие ученые, исследующие проблему мотивации в различных сферах, дают разные формулировки данного понятия: как совокупность мотивов, определяющих деятельность [3], процесс побуждения человека к действию, основанный на каком-либо мотивационном факторе [4], механизм, определяющий возникновение, направление и способы осуществления конкретных форм деятельности [5].

Отечественный психолог В.И. Ковалёв утверждал, что человеческие мотивы могут носить только осознанный характер, поскольку неосознанная активность свойственна только животным. Его точка зрения основана на учениях П.М. Якобсона, который считал, что настоящие двигатели поведения человека и его поступков всегда проходят через «порог» его сознания и подлежат тщательному осмыслению.

Среди отечественных ученых, занимавшихся изучением проблемы мотивации человеческого поведения, есть и последователи, придающие большое значение биологическим факторам в формировании мотивации. По мнению М.В. Боровского, внутренняя среда человека устойчива, внутренние процессы организма имеют свойства самовосстановления, процессы протекают в форме ритмов, строящихся на системах саморегулирования. Первичная мотивация поведения, согласно Боровскому, лежит в сдвигах ритмов. Он подчеркивал, что именно внутренние побуждения способствуют сдвигам физиологических ритмов в выгодную для организма сторону. Ю.И. Савченков рассматривал мотивацию как протекание процессов, которые направляют деятельность организма на поиск удовлетворения или же на уклонение от неблагоприятных ситуаций.

Понятие мотива является одним из ключевых предметов исследований, связанных с мотивацией, так как он является ее главным компонентом и рассматривается как высшая форма побуждения и регуляции деятельности [6]; идеи, чувства, переживания [3]; побуждения, склонности [7]. Объединив приведенные определения, можно выявить одну общую закономерность: мотив является побудителем человека к совершению того или иного поступка, к осуществлению той или иной деятельности [8].

При изучении сущности мотивации, ученые нередко сталкивались с проблемой, связанной с определением исходных причин, влияющих на траекторию поведения человека. Большое количество работ как зарубежных (Д. Аткинсон, Г. Холл, К. Мадсен, А. Маслоу, Х. Хекхаузен), так и отечественных авторов (В.И. Ковалев, А.Н. Леонтьев, В.С. Мерлин, П.В. Симонов, Н.В. Шутова, П.М. Якобсон) было посвящено изучению вопросов, касающихся эволюции в развитии мотивации. Многообразие литературы сопровождается обилием точек зрения на природу мотивации, интерпретацию понятий «учебная мотивация», «учебный мотив», «мотивация учения», «мотивация деятельности учения», «мотивационная сфера ученика» [9].

А.К. Маркова считает, что учебный мотив — это направленность обучающегося на разные стороны учебной работы, напрямую связанная с его внутренним отношением к ней. Согласно Л.И. Божович, мотив учебной деятельности — побуждение, которое характеризует

личность обучающегося и определяет его основную направленность. Учебные мотивы разделяются на две группы по их происхождению и предметному содержанию: *познавательные мотивы* имеют непосредственную связь с процессом познания и содержанием учебной деятельности; *социальные мотивы*, тесно связаны со взаимоотношениями между обучающимися и окружающей средой. Познавательные и социальные мотивы условно подразделяются на внутренние и внешние [2].

К познавательным внешним мотивам относятся общественное поощрение, признание; к познавательным внутренним — стремление к новым знаниям, познавательный интерес, самопознание. С социальными внешними мотивами связывают желание хорошо учиться в обмен на различные вознаграждения, желание быть лучшим. Говоря о *социальных внутренних мотивах*, выделяют такие мотивы, как стремление выполнить свой долг, желание получить хорошие знания, необходимые для того, чтобы стать компетентным в будущей профессии [10].

Поскольку учащиеся взрослеют, развиваются, их ценности, приоритеты меняются, мотивы учебной деятельности также подвержены постоянным изменениям. Если на начальных этапах обучения преобладают познавательные внутренние мотивы, то в подростковом возрасте они смещаются в сторону социальных внешних. В подростковом возрасте необходимо создавать специальные условия для перевода внешних мотивов во внутренние познавательные.

Учебная мотивация в научной литературе определяется следующими факторами:

- осознанием учащимся целей учебной деятельности;
- образовательной системой или учреждением;
- организацией учебного процесса;
- используемыми педагогом методами обучения;
- особенностями учебного предмета;
- личностными характеристиками учащегося;
- личностными особенностями педагога, его отношением как к учащимся, так и к учебному предмету;
- систематичностью занятий, стабильностью учебного процесса;
- педагогическим мастерством педагога [11].

Таким образом, учебная мотивация важна, так как она оказывает влияние на интенсивность внимания, качество запоминания, понимание прочитанного или прослушанного материала, результаты мыслительной деятельности.

Возможности технологии веб-квеста как средства создания мотивации обучения

Интеграция информационно-коммуникационных технологий в учебный процесс открывает для педагога новые возможности для повышения учебной мотивации — использование веб-квеста (WebQuest), который представляет собой проблемное задание с элементами ролевой игры; мини-проект по решению проблемы на основе сбора материала в Интернете, что способствует развитию навыков критического мышления и творческого потенциала учащихся.

К принципам классификации веб-квестов можно выделить следующие: (1) по сроку выполнения: кратковременные (предположительное время выполнения одно-три занятия) и долговременные (рассчитаны на выполнение от четверти до года); (2) по предметному

содержанию: монопроекты (предполагают решение конкретной проблемы) и межпредметные (для выполнения объединяются несколько учебных предметов); (3) по виду выполняемых заданий: пересказ, компиляция, самопознание, журналистское расследование, творческое задание, аналитическая задача, оценочное задание, научное исследование, головоломка, убеждение [12].

Структура организации веб-квеста включает: введение, задание, выполнение, оценивание, заключение, комментарии для преподавателя.

Т. Март выделяет следующие критерии оценки организации веб-квеста: (1) интригующее и увлекательное введение; (2) чётко сформулированные задания; (3) правильное распределение ролей, обеспечивающее разные точки зрения на заданную проблему; (4) обоснованное использование источников информационной сети Интернет, привлечение к работе аутентичных материалов.

Преимущества и недостатки технологии веб-квеста

К преимуществам технологии веб-квеста можно отнести:

1. Технология веб-квеста нацелена на повышение мотивации учебной деятельности. Задания для веб-квеста воспринимаются учащимися как нечто «реальное», полезное, близкое к их жизненному опыту [13].
2. Благодаря постоянной активной работе в процессе приобретения новой информации, учащиеся становятся полноценными «соучастниками» процесса обучения, развивают самостоятельность и всеми силами поддерживает их инициативу.
3. У обучающихся развивается навык ориентироваться в огромном информационном пространстве для отбора необходимого материала для проекта.
4. Работа и сотрудничество в команде сверстников способствуют осознанию значимости критической оценки.
5. Систематическая работа с веб-квестами помогает выработать у учащихся самостоятельное пополнение знаний, умений и навыков [14].
6. Работа с веб-квестами помогает сформировать метапредметную компетентность, так как зачастую программный материал рассматривается одновременно в рамках нескольких предметов [15–16].
7. Технология веб-квестов носит творческий характер, что способствует реализации творческого потенциала учащихся [17].
8. Веб-квест помогает мере реализовать наглядность, интерактивность и мультимедийность обучения. Информация, представленная в мультимедийной виде, несколько отличается от информации в учебных пособиях: она направлена на усвоение знаний, имеет цель сформировать образ, не имеющий структуры.

Несмотря на ряд преимуществ внедрения веб-квестов в учебный процесс, существует и ряд особенностей, трудностей, отрицательных аспектов их использования, которые необходимо учитывать:

1. Пространство сети Интернет безгранично, учащийся может легко отвлечься на другой сайт, который может ему показаться более увлекательным, и в дальнейшем не вернуться к выполнению задания.

2. Предварительный отбор преподавателем сайтов помогает исключить вероятность использования учащимися сайтов с неподтверждённой или ложной информацией, однако в свободном доступе Интернета есть множество сайтов, использование информации с которых нежелательно.
3. Существует вероятность того, что учащиеся сочтут задания веб-квеста слишком сложными, выполнение которых требует много времени и усилий, поэтому они могут потерять желание выполнять их.
4. Создание собственного веб-квеста — процесс, требующий тщательной подготовки и наличие свободного времени. Существующие в Интернете готовые веб-квесты не всегда можно адаптировать к конкретным условиям обучения, связать с содержанием учебного плана, подготовкой учащихся по определенной дисциплине.
5. Для реализации веб-квеста в учебном процессе необходимо наличие компьютерного оборудования с возможностью выхода в Интернет в учебном заведении, наличие у учащихся ПК для продолжения работы с учебными материалами в домашних условиях. Более того, работа с веб-квестом требует определенный уровень компьютерной грамотности учащихся и преподавателей.

Рассмотрим пример организации веб-квеста.

Веб-квест «Культура и истории» («Culture and Stories») может быть использован в качестве дополнения к основной программе для изучающих английский язык уровня Intermediate. Задачами работы являются внимательное изучение предложенной литературы, выделение необходимой информации, ее структурирование; пополнение словарного запаса по теме «Путешествия», а также развитие кругозора учащихся путём изучения культурных аспектов разных стран.

Результатом работы является разработка проекта возможных сувениров из разных стран.

Step 1: Introduction.

Last week we talked about travelling and different travel experiences. And what memories do you have? Have you been on a vacation recently? Or are you planning one soon?

Summer is just round the corner. Are you going to conquer mountain peaks? Are you planning to explore the crowded streets of a busy downtown? Or are you going to swim in the crystal-clear blue water of an island? Will you go to an amusement park in a foreign country to scream with fear and laugh with tear while taking a roller coaster ride? No matter where you end up travelling to, you probably would like to leave a place with something to remember it by. What am I talking about? Souvenirs, of course!

The word «souvenir» comes from the French word for «remembrance» or «memory». A souvenir is a very important part of tourist experience. We, as human beings, like to remember special moments of our lives and to hold evidence of those special moments. Souvenirs remind people of the places they have been to and the wonderful experience they have had.

It is a wonderful idea to collect souvenirs from your travels. Of course, we have photos and videos on our phones, but there is something special about having your own items that you have collected while travelling!

Step 2: Task.

You are keen on writing about travelling. You have your own blog where you share your adventures and inspire people to travel. Last week the UK travel magazine Wanderlust reached out to you and asked you to do a creative task for them.

The magazine wants you to show people that there are many interesting souvenirs beside t-shirts and key chains with the colours or name of the country.

Your task is to design a poster that can help travelers to get interesting ideas of what to buy as a souvenir in different countries. The list of countries will be given to you so that you may choose one country you like. Your task is not only to present pictures of souvenirs but also to explain why you recommend buying them.

Before designing a poster, you need to do a research to understand what souvenirs represent a country in the best way.

P.S.: Remember that the right souvenir can capture the spirit of a place and culture and can last a person a lifetime.

Step 3: Process.

1. You will work in groups of four or three. To begin with, you need to find your groupmates.
2. Your next step is to choose a country you like and divide the countries between three groups. The countries are the following: China, Australia and Greece.
3. Have you made up your mind? Well-done! Now it's time you started looking for ideas of interesting souvenirs. You should come up with no less than 6 souvenirs per country.

Explore the following websites:

China:

- China Facts for Kids | China for Kids | Geography | Attractions (kids-world-travel-guide.com).
- The Top 10 Unique China Souvenirs (chinahighlights.com).
- 10 Awesome Souvenirs To Bring Back From China | Trip101.
- Top 10 Souvenirs To Buy In China — Gift Exchange Ideas — Sublime China.
- 10 Things You Need to Buy During Your Visit to China (halaltrip.com).

Australia:

- Australia Country Profile — National Geographic Kids.
- Australia Souvenirs — 10 Australian Gifts to Buy — Christine Abroad.
- What to Buy in Australia: Must Buy Australian Souvenirs to Bring Home (carpediemourway.com).
- 14 Unique Things To Buy In Australia For Friends And Family (traveltriangle.com).
- Australia Shopping Ideas | Things to Shop For and Where to Buy Them (pickyourtrail.com).

Greece:

- Greece Country Profile — National Geographic Kids.

- What to Buy in Greece — A List of Our Top 10 Souvenirs — Truevoyagers.
- 14 Best Souvenirs from Greece — Buy Unique & Beautiful Greece Souvenirs! | travel-boo | Europe Travel Blog.
- 21 Perfect Greek Souvenirs & Gifts that Belong in Your Suitcase — Sofia Adventures.
- 22 Uniquely Greek Souvenirs: What to Buy in Greece | Travel Passionate.
- Best Souvenirs From Greece | Celebrity Cruises.

1. Have you come up with interesting ideas? Excellent! Start designing a poster. Poster should include pictures of souvenirs.

Be creative. You want your poster to be attractive and informative to the readers of the magazine.

2. When you are done with designing a poster, start working on an explanation why you have chosen those very souvenirs. Use Microsoft Word to present your explanation. It shall include the name of the souvenir, its brief description and the reason why the souvenir is important to the country. Overall 3–6 sentences per one souvenir

The information must be presented in English. Double-check your spelling when you are done.

Step 4: Evaluation.

1. Attractiveness:

Poor — The poster is very poorly designed, it is not attractive.

Satisfactory — The poster is acceptably attractive though it may be a bit messy.

Good — The poster is attractive in terms of design, layout and neatness.

Excellent — The poster is exceptionally attractive in terms of design, layout and neatness.

2. Graphics relevance:

Poor — Pictures do not relate to the topic.

Satisfactory — Some pictures are related to the topic.

Good — All pictures are related to the topic and most make it easier to understand

Excellent — All pictures are related to the topic and make it easier to understand.

3. Grammar and spelling:

Poor — A Word-document contains multiple grammar and spelling mistakes (more than 10)

Satisfactory — A Word-document contains more than 7 grammar and spelling mistakes

Good — A Word-document contains more than 4 grammar and spelling mistakes

Excellent — A Word-document contains less than 4 grammar and spelling mistakes

4. Knowledge gained:

Poor — Students have insufficient knowledge about the information used in the poster and in Word-document.

Satisfactory — Students can accurately answer about 75 % of questions related to the information.

Good — Students can accurately answer most questions related to the information.

Excellent — Students can accurately answer all questions related to the information.

5. Working with others:

Poor — A student rarely listened to the ideas of the others. Was not a good team player.

Satisfactory — A student listened to the groupmates' ideas, but did not contribute into the team work properly.

Good — A student listened to the groupmates' ideas, contributed into the team work properly.

Excellent — A student was very active, communicated well, and contributed into the team work a lot.

Step 5: Conclusion.

You have one unread message:

Congratulations! Wanderlust would like to thank you for your hard work. We hope it was both informative and interesting for you to complete this task. You did a good job! We are sure that thousands of readers will be grateful to you for your ideas. Also, our magazine will be happy to continue working with you if you want to get some experience.

Заключение

Интеграция веб-квеста в учебный процесс может быть эффективна в случаях, когда веб-квест:

- проводится по завершении изучения определенной темы, раздела, является творческим заданием, закрепляющим полученные знания;
- сопровождается тренировочными упражнениями либо перед его проведением, либо по завершении работы над квестом [18].

Технология веб-квеста может быть реализована для решения следующих задач:

- Повышение мотивации к учебной деятельности.
- Овладение базовыми знаниями по изучаемой дисциплине, разделу, определенной теме.
- Систематизация ранее приобретенных знаний.
- Формирование навыков самодисциплины.
- Учебно-методическое консультирование обучающихся при самостоятельной работе над учебным материалом.

Повышение мотивации к учебной деятельности при использовании веб-квеста происходит посредством:

1. Улучшения психоэмоционального настроения в обучении. Игровой компонент, иллюстративность, занимательность материала позволяют сделать задания более увлекательным, получить положительные эмоции от процесса получения знаний, получить пищу для воображения и придать уверенность в своих способностях и силах.
2. Использования большого количества сенсорных каналов восприятия информации. Визуализация изучаемого материала имеет большую образовательную силу.

3. Структурированности подачи учебного материала. В процессе создания веб-квеста учителем разрабатывается разветвлённая структура представления информации, которая реализуется при помощи гиперссылок. Это существенно облегчает целостное восприятие и понимание вопроса учащимся и способствует развитию логической последовательности.
4. Активации исследовательской деятельности. Доступ в сети Интернет предлагает неиссякаемые возможности выбора источника информации. Работа с большими объемами информации активизирует навыки критического мышления учащихся, умения отбирать информацию и анализировать ее.
5. Визуализации результатов труда и оценку проделанной работы. По завершении выполнения задания, учащиеся представляют собственные веб-страницы определенной тематики, либо иные творческие работы в электронной, печатной или устной форме.

ЛИТЕРАТУРА

1. Гальскова, Н.Д., Гез, Н.И. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика. М.: Академия ИЦ, 2013. 334 с.
2. Шутова Н.В., Кисова В.В. От института к университету: направления психолого-педагогических исследований в Нижегородском государственном педагогическом университете в конце XX — начале XXI века // Вестник Мининского университета. 2016. № 4(17). С. 24.
3. Божович Л.И. Проблемы формирования личности: Избранные психологические труды. М.: Издательство "Институт практической психологии", 1997. 351 с.
4. Беркович Л.С., Копылова Т.В. Мотивация: от теории к практике // Психопедагогика в правоохранительных органах. 2003. № 2(20). С. 15–20.
5. Ильин Е.П. Мотивация и мотивы. СПб.: Питер, 2011. 508 с.
6. Хурум С.Х. Формирование мотивации достижения у подростков // Вестник Адыгейского университета. Серия 3: Педагогика и психология. 2008. № 5. С. 217–219.
7. Хекхаузен Х. Психология мотивации достижения. СПб.: Речь, 2001. 256 с.
8. Зимняя И.А. Педагогическая психология. Ростов-на-Дону: Феникс, 1997. 480 с.
9. Гордеева Т.О. Мотивы учебной деятельности учащихся средних и старших классов современной массовой школы // Психология обучения. 2010. № 6. С. 17–32.
10. Просвирова И.Г. Особенности мотивации учебной деятельности у учащихся младшего подросткового возраста // Вестник Томского государственного педагогического университета. 2006. № 10(61). Серия Педагогика. С. 61–64.
11. Мамаева Н.А. Экспериментальное обоснование эффективности реализации педагогической модели формирования учебной мотивации студентов технических вузов // Вестник АТГУ. 2006. № 4. С. 327–331.
12. Dodge B. Webquests: A technique for Internet-based learning // Distance Educator 30. 1995. No 1(2). P. 10–13.

13. March T. The learning power of WebQuests // Educational Leadership. 2003. № 61(4). P. 42–47.
14. Сысоев П.В. Обучение иностранному языку на старшей ступени общего среднего (полного) образования. Профильный уровень (10–11 классы) // Иностр. языки в школе. 2006. № 2. С. 2–10.
15. Воронина Д.К., Шамов А.Н. Профессионализация иноязычной подготовки студентов лингвистических вузов: подходы, технологии, приемы и способы // Вестник Мининского университета. 2022. Т. 10, № 2. С. 5.
16. Каракозова Е.Н., Шамов А.Н. Иноязычная информационная деятельность студента технического вуза // Вестник Мининского университета. 2023. Т. 11 № 1. С. 4.
17. Шурупова Н.С. Технология веб-квест как один из видов организации творческой деятельности обучающихся // Образование: ресурсы развития. Вестник ЛОИРО. 2012. № 2. С. 138–140.
18. Петрова Ф.А. Образовательный веб-квест как способ активизации самостоятельной учебной деятельности учащихся // Сборник материалов всероссийской научно-практической конференции, проводимой в рамках форума научной молодежи федеральных университетов. Северо-Восточный Федеральный университет имени М.К. Аммосова, под ред. Н.В. Малышевой. Киров, Международный центр научно-исследовательских проектов. 2014. С. 695–699.

Arkhipova Maria Vladimirovna

Minin Nizhny Novgorod State Pedagogical University, Nizhny Novgorod, Russia
E-mail: arhipovnn@yandex.ru

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6775-1413>

RSCI: https://www.elibrary.ru/author_profile.asp?id=802749

Belova Ekaterina Evgen'evna

Minin Nizhny Novgorod State Pedagogical University, Nizhny Novgorod, Russia
E-mail: belova_katerina@inbox.ru

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7779-3673>

RSCI: https://www.elibrary.ru/author_profile.asp?id=456437

Buinova Olga Yur'evna

Udmurt State University, Izhevsk, Russia
E-mail: buinova@bk.ru

Getskina Inna Borisovna

I.N. Ulyanov Chuvash State University, Cheboksary, Russia
E-mail: gets68@gmail.com

RSCI: https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=526661

Marycheva Polina Leonidovna

Minin Nizhny Novgorod State Pedagogical University, Nizhny Novgorod, Russia
E-mail: polina_marycheva16@mail.ru

Webquest technology in teaching foreign languages

Abstract. Knowledge of foreign languages is a key to gain access to a single socio-cultural and information space. However, despite the obvious importance of foreign language proficiency in the modern world, most students are poorly motivated to study them, while motivation is one of the most important aspects of any human activity, including educational. Numerous studies in the field of theory and methodology of teaching foreign languages, aimed at finding relevant and modern technologies, confirm the relevance of the paper. Increasing motivation to learn a foreign language is achieved through the teaching methods. Interactive teaching methods give students the opportunity to actively master the educational material, be active participants in the process of communication, exchange experience and become more independent learners. The purpose of the research is to study the role of web quests in the process of teaching a foreign language. The technology of web quests helps to develop students' analytical and creative thinking, the ability to compare, classify, analyze, think abstractly, formulate arguments, objectively evaluate and analyze both their own contribution and the contribution of other participants. When working with web quests, students independently receive and systematize information, learn how to distribute roles, work in a team, which contributes to the development of autonomy and communication skills. The combination of graphic, text, video and audio information helps to better assimilate and remember the material. The introduction of this technology into the process of learning a foreign language gives unlimited opportunities for using authentic language material for educational purposes, which allows students to virtually immerse themselves in a foreign language and its culture.

Keywords: foreign languages; motivation; interactive teaching methods; web quest