

ВЕБ-КВЕСТ КАК ВИД ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ И ЕГО ИСПОЛЬЗОВАНИЕ В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

Аннотация. В статье анализируются имеющиеся в зарубежной и отечественной педагогической литературе определения веб-квеста, предпринимается попытка классификации веб-квестов и определение их места в ряду других педагогических технологий. Автор относит веб-квест к особому виду проектной деятельности, осуществляемой с помощью Интернета. Рассматриваются дидактические возможности языкового веб-квеста применительно к обучению иностранному языку в рамках коммуникативного подхода. Анализируется формирование ключевых компетенций через проектную деятельность.

Ключевые слова: веб-квест, мини-проект, Интернет-технологии, поисковая деятельность, проектная деятельность учащихся, языковой веб-квест, компетенции.

© *Y. A. Kytmanova*

WEBQUEST AS A TYPE OF PROJECT WORK AND ITS USE IN FOREIGN LANGUAGE TEACHING

Abstract. The paper analyses the definitions of “webquest” available in Russian and English pedagogical literature. Attempts have been made to classify webquests and identify their status among other pedagogical techniques. The author of the study refers webquest to a special kind of project work realized by means of the Internet. The advantages of webquest are considered in teaching foreign language within communicative approach. The formation of key competences through project work is analyzed.

Key words: webquest, mini-project, Internet technologies, searching activity, project work, lanquest, competences.

Развитие компьютерных технологий, в особенности Интернет-технологий, даёт мощный импульс развития всему человечеству. Осознавая этот факт, педагоги стремятся активно использовать новые технические достижения в учебных целях. Одной из таких попыток стало изобретение веб-квеста, особого типа поисковой деятельности, которую учащиеся смогли бы осуществлять с помощью Интернета.

Веб-квест (или веб-квест от англ. WebQuest) можно перевести как «поиск в сети» или «Интернет-поиск. Автором термина является профессор университета Сан-Диего (США), специалист в области образовательных технологий Берни Додж, который дал следующее определение веб-квесту: «Веб-квест – это поисковая **деятельность** (или деятельность, ориентированная на поиск), при которой вся информация, которой оперирует обучающийся, или ее часть, поступает из интернет-источников, факультативно дополняясь видеоконференцией» [10].

Поскольку термин возник сравнительно недавно (1995), его дефиниция нестабильна. Так, среди отечественных педагогов мы находим самые различные толкования веб-квеста:

- тип учебных интернет-материалов [3];

- **образовательный сайт**, посвященный самостоятельной исследовательской работе учащихся (обычно в группах) по определенной теме с гиперссылками на различные веб-странички (Федоров А.В. и Новикова [5, 185]);

- ориентированная на решение проблемы **деятельность**. Причем большая часть или вся информация взята из Интернета (Шевцова О.Г. [6]);

- **сценарий организации проектной деятельности** учащихся по любой теме с использованием ресурсов сети Интернет (Гончарова Н.Ю. [2]).

В книге М.А. Бовтенко «Компьютерная лингводидактика» не дается определения веб-квеста, но отмечаются некоторые его характеристики: «Источником информации для ответов на вопросы викторины или выполнения заданий квеста служат веб-ресурсы. Задания такого рода, как правило, размещаются на веб-сайтах, а списки ресурсов оформляются в виде ссылок... [1, 165]. Для веб-квеста характерны более сложные задания, кроме того, для их решения должны взять на себя определенные роли... Веб-сайт, создающийся специально для квеста, призван последовательно организовывать каждый этап работы студентов. На сайте размещается информация следующего рода: общее описание и задачи квеста, этапы и сроки выполнения заданий, форма представления результата, список информационных ресурсов (адреса веб-сайтов, тематических дискуссионных групп, форумов и чатов). Критерии оценки результатов работы. Результаты квеста, в зависимости от изучаемого материала, могут быть представлены в виде устного выступления, компьютерной презентации, эссе, веб-страницы» [1, 166].

Как мы видим, в работах отечественных ученых нет единого взгляда на сущность веб-квеста, что и не удивительно, поскольку, являясь сравнительно новой технологией в педагогике, веб-квест еще не прошел стадию теоретического обоснования.

Попытки расширить и дополнить определение веб-квеста были предприняты Томасом Марчем, который значительно детализировал понятие и представил ряд теоретических формулировок, помогающих глубже проникнуть в суть веб-квеста: «Веб-квест, – по определению Т. Марча, – это построенная по типу опор **учебная структура**, использующая ссылки на существенно важные ресурсы в Интернете и аутентичную задачу с тем, чтобы мотивировать учащихся к исследованию какой-либо проблемы с неоднозначным решением, развивая тем самым их умение работать как индивидуально, так и в группе (на заключительном этапе) в ведении поиска информации и ее преобразовании в более сложное знание (понимание). Лучшие из веб-квестов достигают это таким образом, что учащиеся начинают понимать богатство тематических связей, легче включаются в процесс обучения и учатся размышлять над собственным познавательным процессом» [21].

Марч подробно анализирует все положения определения. Очевидно, необходимость в подобном толковании назрела вследствие недостаточно правильного понимания веб-квеста мировым учительским сообществом, о чем свидетельствуют многочисленные публикации, включающие определения веб-квеста.

Веб-квест рассматривается Марчем в аспекте когнитивной психологии. Во многом опираясь на труды Л.С. Выготского, в особенности его учения об интериоризации и «зоне ближайшего развития», один из разработчиков веб-квеста утверждает, что этот вид поисковой деятельности нуждается в «опорах», которые должен предоставить учитель. Опоры (более образно в английском это выглядит как «леса, возводимые вокруг здания при реконструкции или строительстве» – scaffolding) – это помощь учащимся работать вне зоны их реальных умений. Опоры или скаффолды Марч определяет как «временные рамки, призванные помочь учащимся действовать за пределом своих возможностей» [21]. Примерами опор могут быть такие виды деятельности, которые помогают учащимся правильно строить план исследования, вовлекают их в решение проблемы, направляют внимание на самые существенные аспекты изучения. По мере продвижения учащихся к

достижению поставленных задач, уровень «поддержки» снижается, так как умения пре-терпевают процесс интериоризации.

Под «существенно важными» ресурсами понимаются не словарные или энциклопедические статьи, не краткое изложение учебника, но интерактивные, насыщенные меди-аинформацией актуальные источники.

Что понимается под «аутентичностью» задачи, мотивирующей поиск учащихся? По мнению Т. Марча, она должна отвечать следующим требованиям:

- овладевать вниманием студентов;
- соответствовать их интересам, потребностям;
- воодушевлять студентов на успешное достижение цели;
- оставлять чувство удовлетворения после окончания работы.

Таким образом, работая над веб-квестом, учащиеся проходят по теории Дж. Келле-ра (1983, 1987) полный цикл мотивации от внимания до удовлетворения (ARCS (Attention Relevance Confidence Satisfaction)) [16].

Понятие «аутентичное обучение» рассматривается на западе как педагогический подход, который позволяет учащимся исследовать, обсуждать и осознанно строить новые концепции и отношения в контексте проблем реального мира, создавая проекты, имеющие практическую значимость.

Ключевыми характеристиками аутентичного обучения являются:

- актуальность учебных задач, их соответствие интересам учащихся;
- вовлечение учащихся в исследовательскую деятельность;
- междисциплинарный характер;
- тесная связь с реальной жизнью;
- неограниченность учебных ресурсов;
- оценка деятельности учащихся производится не только учителем, но и внешними экспертами, а также другими учащимися;

Таким образом, Интернет делает обучение аутентичным и ломает стены искусст-венности, возведенные между реальной жизнью и классной комнатой.

Веб-квесты в методическом смысле не являются чем-то абсолютно новым. Но они являют собой способ интеграции ряда методических стратегий, в значительной степени используя Интернет. Создатели веб-квеста считают, что именно благодаря Интернету эти старые методические принципы перестали быть просто «хорошими идеями» и смогли найти реальное воплощение в учебной деятельности.

Веб-квест как образовательная технология опирается на конструктивистский подход к обучению. Согласно данному подходу, учитель-конструктивист, прежде всего, – не урокодатель, а консультант, организатор и координатор проблемноориентированной, ис-следовательской учебно-познавательной деятельности обучаемых. Он создает условия для самостоятельной умственной деятельности учащихся и всячески поддерживает их ини-циативу. В свою очередь, учащиеся становятся полноценными «соучастниками» про-цесса обучения, разделяя с учителем ответственность за процесс и результаты обучения.

Появление Интернета и его широкое распространение заставили педагогов искать пути эффективного использования этой технологии. Поскольку свободный поиск в Ин-тернете имеет весьма сомнительную учебную ценность, необходимо было разработать способ приведения интернет-ресурсов в соответствии с дидактикой обучения.

Согласно критериям оценки качества веб-квеста, разработанным Т. Марчем, хо-роший образовательный квест должен иметь интригующее введение, четко сформули-рованное задание, которое провоцирует мышление высшего порядка, распределение ролей, которое обеспечивает разные углы зрения на проблему, обоснованное исполь-зование интернет-источниками. Лучшие примеры веб-квестов демонстрируют связь

с реальной жизнью, их заключение непосредственно связано с введением, суммирует познавательные навыки, и возможность применить их в других дисциплинах или областях.

В связи с этим лучшими веб-квестами являются те, что создаются непосредственно учителями-практиками, ведущими занятия в группах. Мотивированность учащихся возрастает, и процесс снятия опор или их возведения будет проходить более успешно.

Веб-квест включает в себя в качестве обязательных следующие части:

-**введение** (тема и обоснование ценности проекта). Этот этап предоставляет основную информацию, вводит ключевые понятия, а также содержит вопрос, над которым и будут размышлять учащиеся;

-**задание** (цель, условия, проблема и пути ее решения). Это наиболее важная часть ВК. Задание направляет учащихся на ряд конкретных действий на пути решения проблемы;

-**процесс** (поэтапное описание хода работы, распределение ролей, обязанностей каждого участника, ссылки на интернет-ресурсы, конечный продукт). В этом разделе содержатся указания, как именно учащиеся будут выполнять задание (порядок выполнения и сортировки информации);

-**оценка** (шкала для самооценки и критерии оценки преподавателя). Раздел содержит критерии оценки выполненного задания в соответствии с определенными стандартами;

-**заключение** (обобщение результатов, подведение итогов (чему научились, какие навыки приобрели; возможны риторические вопросы или вопросы, мотивирующие дальнейшее исследование темы). Здесь подводится итог и поощряется рефлексия и дальнейшие исследования по проблеме;

- **страницы для учителя** (дополнительно): В них содержится информация для помощи другим преподавателям, которые будут использовать веб-квест.

На сегодняшний день веб-квесты значительно варьируются не только по своей тематике, но и по структуре. Можно выделить даже несколько классификаций веб-квестов. Приведем две из них в качестве примера.

Б. Додж рассматривает два вида веб-квестов: краткосрочный и долгосрочный. Учебная цель краткосрочных веб-квестов – приобретение знаний и их интеграция, согласно 2 измерению Марзано (1992)¹. Результатом краткосрочного веб-квеста будет большой объем информации, с которым предстоит справиться учащемуся. Такой веб-квест рассчитан на период от одного до трех классных занятий.

Учебная цель долгосрочного веб-квеста соответствует 3 измерению Марзано: расширение и уточнение знаний. Результатом долгосрочного веб-квеста будет глубокий анализ собранных знаний и их преобразование в некое новое понимание, представленное на суд читателей как в сетевом режиме, так и вне киберпространства. Продолжительность такого веб-квеста от одной недели до целого месяца учебного времени.

Формы, которые могут принимать долгосрочные веб-квесты:

- база данных, в которой категории создаются самими учащимися;
- микромир, представляющий физическое пространство, по которому могут передвигаться учащиеся;

¹ Роберт Марзано – ведущий специалист в области педагогики США, автор более 30 книг и 150 статей по проблемам образования, оценки, стандартов, когнитивизма, эффективного руководства процессом обучения. В основе модели Марзано – 5 типов мышления, которые он именуется 5 измерений обучения. 1 измерение – отношение и восприятие; 2 – приобретение и интеграция знаний; 3 – расширение и уточнение знаний; 4 – осознанное применение знаний; 5 – выработка навыков критического, творческого и саморегулируемого мышления.

- интерактивный рассказ или судебное дело, создаваемые самими учащимися;
- документ, который описывает анализ противоречивой ситуации, выдвигает положение (мнение, теорию), которую учащимся необходимо одобрить или опровергнуть;
- выдуманное лицо, которое можно проинтервьюировать в прямом эфире. Вопросы и ответы придумываются учащимися после изучения особенностей этой личности.

Джоана Энгрилл Фэррени [14] классифицирует веб-квесты по характеру учебной задачи, выделяя следующие.

1. Компиляционная задача – рудиментарный тип веб-квеста, поскольку мало внимания уделяется развитию когнитивных навыков.

2. Задача на выработку суждения – после сбора информации о каком-либо событии, факте, необходимо вынести суждение о нем.

3. Пересказ и перифраз.

4. Задача на выработку убеждения.

5. Мистическое задание.

6. Творческая задача.

7. Журналистская задача.

8. Дизайнерская задача.

9. Аналитическая задача.

10. Самопознание.

11. Задача на достижение консенсуса.

12. Научная задача.

Несмотря на положительный опыт применения веб-квестов в образовании на протяжении уже почти 15 лет, некоторые аспекты этой технологии все же подвергаются критике. Поскольку веб-квест требует развития критического мышления, не все категории учащихся (учитывая их возрастные особенности и степень развития навыков) могут освоить веб-квест. Хотя дифференцированное обучение и декларируется создателями веб-квестов, на деле технология не учитывает различных возможностей учащихся. В разделе «оценка» зачастую отсутствуют критерии степени обученности.

Однако авторы веб-квеста не останавливаются на достигнутом, развивая новые стратегии и формы, к которым, в частности, относится SEQ•ALL. Название представляет собой акроним: Выбор (Choice) – Усилие (Effort) – Качество (Quality) – Отношение (Attitude) – Труд с любовью (Labor of Love).

SEQ•ALL – это новая технология, обеспечивающая новый научно обоснованный подход к осуществляемому под руководством личностному обучению с целью максимального повышения мотивации, улучшения результатов обучения и развития критического мышления. Эта технология позволит учащимся самостоятельно руководить собственным процессом обучения. Учащиеся выбирают, что учить (Выбор), затрачивают на это определенные усилия (Усилие), стремятся к определенному качеству (Качество), что непременно приведет к позитивному отношению к учебе (Отношение) и наполнит жизнь радостным трудом (Трудом любви) [24].

Интернет во втором десятилетии своего существования предоставляет педагогам возможность насытить веб-квесты и другими технологиями обучения: Look to Learn activities (акцент делается на визуальное представление информации и введение в тему веб-квеста с помощью видео); [Stixy](#) (дает возможность обмена мнениями при «мозговом штурме»); [Pageflakes](#) (представляет собой не просто перечень ссылок на интернет-источники, но является собранием всевозможных форматов на выбор учащегося: от веб-текста, фото галереи, карты до видео и подкаста); [Clipmarks](#) и [Diigo](#) (позволяют делать необходимые закладки в Интернет материалах, причем не только в виде ссылок на сайт, но и готовых цитат); [Exploratree](#), [Decide Already](#) и the [Thesis Builder](#) (дают схемы постро-

ения критических рассуждений учащихся на пути к выработке ими критической оценки полученной информации).

Таким образом, педагоги-виртуалы стремятся к совершенствованию технологии веб-квеста, сглаживают самые сложные и спорные его моменты. Однако основной методической задачей учителя на пути создания хорошего веб-квеста остается продуманность содержания, **выбор темы и постановка задачи. Сложность в создании веб-квеста состоит в отборе качественных и тематически релевантных сайтов, соответствующих также уровню подготовки и психо-возрастным особенностям учащихся.**

Рассмотренная нами специфика веб-квеста убеждает в его широких возможностях применительно к обучению иностранному языку. По мнению педагогов, успешно внедряющих веб-квесты в учебный процесс, данная технология предоставляет две основных составляющих продуктивного языкового обучения: проблемность и аутентичность [17]. С нашей точки зрения, необходимо также добавить интерактивность. Интерактивность является ведущим фактором в обучении иностранному языку. Веб-квесты позволяют учащимся получать информацию в устной и письменной форме (чтение веб-страниц или участие в дискуссии на изучаемом языке). В интерактивности знание языка проходит немедленную проверку, обогащаясь вместе с тем и новым содержанием. Все это способствует развитию беглости, точности в использовании языка и одновременно обогащению словарного запаса.

Поскольку веб-квест возник в США, где обучение языкам не является приоритетной дисциплиной, мировое педагогическое сообщество задалось вопросом применения данной технологии именно к языковому обучению. В связи с адаптацией веб-квеста к данным целям возник ряд сложностей, которые был призван устранить голландский проект языкового квеста – “Talenquest” (Dutch for LanguageQuest).

Известно, что содержание предмета «иностраный язык» включает в себя не только языковой материал, но и речевые умения. Следовательно, и языковой веб-квест должен иметь свою специфику. Одной из проблем неадаптированных веб-квестов педагоги считали и считают отсутствие тренировки индивидуальных коммуникативных навыков [17].

Другой проблемой является то, что из себя представляют опоры в языковом квесте. Следует ли использовать только лексические опоры в виде дополнительного вокабуляра, или необходимы грамматические опоры.

Координаторы и участники “Talenquest” (2003) разработали весьма полезный источник руководящих принципов и конкретных рекомендаций по созданию веб-квестов для изучения иностранных языков. В задачу языковых веб-квестов входит мотивирование учащихся на использование изучаемого языка, использование аутентичных материалов и реальное общение для достижения цели веб-квеста. Акцент делается на творческое, гибкое использование языка для решения сложной, неоднозначной задачи. По выражению руководителя проекта Тона Кёнрада, целью языкового веб-квеста является «замена окостеневшего материала учебника живым и динамичным содержанием, стимулирующем использование всех видов речевых умений» [13]. Согласно их рекомендациям **задание** языкового веб-квеста может формулироваться как на родном для учащихся языке, так и на изучаемом языке. Возможно и сочетание этих языков. Все материалы языкового квеста должны быть аутентичными и представлять реальный интерес для учащихся. Процесс выполнения веб-квеста должен стимулировать коммуникационную деятельность учащихся.

В обучении языку могут использоваться веб-квесты:

- по различным учебным дисциплинам для носителей языка;
- для изучающих иностранные языки.

Использование веб-квестов и других заданий на основе ресурсов Интернета в обучении языку требует от учащихся соответствующего уровня владения языком для работы

с аутентичными ресурсами. В связи с этим эффективная интеграция веб-квестов в процесс обучения иностранным языкам возможна в тех случаях, когда веб-квест

- является творческим заданием, завершающим изучение какой-либо темы;
- сопровождается тренировочными лексико-грамматическими упражнениями на основе языкового материала используемых в веб-квесте аутентичных ресурсов. Выполнение таких упражнений может либо предварять работу над квестом, либо осуществляться параллельно с ней.

Задачей языкового веб-квеста является:

1. обеспечить аутентичный ввод материала;
2. поощрять учащихся к языковому сотрудничеству (использованию языка для достижения конкретных целей в естественном, а не учебном общении).

С введением веб-квеста появляется возможность новой стратегии в обучении иностранному языку. В процессе овладения языком на первое место выходят содержание и значение, а не форма. От беглости к точности. Коррекция формы происходит в процессе исправления ошибок учителем в акте реальной коммуникации.

В языковом веб-квесте очень трудно организовать обратную связь корректирующего характера, поскольку ошибки могут быть непредсказуемыми, независимыми от содержания веб-квеста.

Такой веб-квест должен содержать в страницах для учителя рекомендации к корректирующей обратной связи, содержать вопросы, подводящие учеников к выполнению главной задачи веб-квеста и ссылки на веб-ресурсы со словарями, грамматиками и т. д.

На этапе оценки веб-квеста полезно внедрять аналитическую стадию разбора проделанной работы. Например, «С какими лингвистическими проблемами вы столкнулись выполняя веб-квест? Как вы решили эти проблемы? Следует запомнить этот способ решения и сформулировать его как правило? Как можно запомнить это правило? Если я не решил эту проблему, что помешало мне? Как следует решить эту проблему, спросить учителя? Выучить правило?».

Если же учителя настаивают на грамматической правильности и точности выполнения заданий, то необходимо определить во вступлении уровень сложности и требования к грамотности.

Рефлексивная стадия языкового веб-квеста должна преследовать две цели: стимулировать дальнейшее изучение и запоминание.

Быстрыми темпами новая технология завоевала популярность как среди американских, так и европейских педагогов, а с конца 90-х годов стала распространяться и в России. Оригинальные веб-квесты были разработаны по химии, экологии, физике и другим школьным предметам, однако русскоязычные веб-квесты для студентов высших учебных заведений найти не так легко, по крайней мере, наиболее известные поисковые системы не дают данных о наличии таких сайтов.

Существует необходимость разработки языковых веб-квестов как для учащихся средних школ, так и студентов высших учебных заведений. При этом языковые квесты должны охватывать все виды языковой деятельности: аудирование, чтение, письмо и говорение.

Мотивация учащихся к непрерывному обучению в течение всей жизни очень важна для обучения будущего, и мы должны принимать во внимание новые возможности познания мира. Веб-квест – это уникальная возможность использования всемирной сети для обучения. Традиционное обучение часто побуждает собирать готовые ответы, накапливая информацию, но наиболее насущные вопросы требуют от учащегося больше времени тратить именно на размышление над значением и степенью важности информации. Веб-квест позволяет студентам делать открытия, а не просто усваивать информацию, повышает уверенность в собственных силах, пробуждает интерес и самооценку учащихся.

ЛИТЕРАТУРА:

1. Бовтенко, М.А. Компьютерная лингводидактика: Учебное пособие [Текст] / М.А. Бовтенко. М.: Флинта: Наука, 2005.
2. Гончарова, Н.Ю. Новые информационные технологии на занятиях по иностранному языку в неязыковом вузе [Электронный ресурс] / Вуз культуры и искусств в образовательной системе региона. Режим доступа: http://www.acis.vis.ru/8/4/1_5/4.htm
3. Сысоев, П.В., Евстигнеев, М.Н. Развитие Информационной компетенции специалистов в области обучения иностранному языку [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.lib.tsu.ru/mminfo/000349304/04/image/04-096.pdf>
4. Сысоев П.В., Евстигнеев М.Н. Внедрение новых учебных Интернет-материалов в обучение иностранному языку (на материале английского языка и страноведения США) / П.В. Сысоев, М.Н. Евстигнеев // Интернет-журнал «Эйдос». 2008. 1 февр. Режим доступа: <http://www.eidos.ru/journal/2008/0201-8.htm>
5. Федоров, А.В. Медиаобразование в США, Канаде и Великобритании. [Текст] / А.В. Федоров, Новикова, А.А. и др. Таганрог: Изд-во Кучма, 2007.
6. Шевцова, О. Г. Веб-квест – один из наиболее эффективных способов применения Интернета для внедрения ролевых игр в обучение [Электронный ресурс] / ИТО-2008 / Секция III / Подсекция 2 Владивостокский государственный университет экономики и сервиса (ВГУЭС), г. Владивосток. – Режим доступа: <http://ito.edu.ru/2008/Moscow/III/2/III-2-7656.html>
7. Abbit, J., & Ophus, J. (2008). What we know about the Impacts of Web-Quests: A review of research. AACE Journal, 16(4), 441-456.
8. Barahona, M. Evaluating EFL WebQuests. Published On: 2008-06-08 19:19:34 Last Modified: 2008-06-08 18:33:05 WebQuest URL: <http://zunal.com/webquest.php?user=12713> Zunal.com
9. Conceizro Brito WebQuests: a tool or a transdisciplinary methodology? [Online]. Available: <http://www.ub.edu/multimedia/iem>
10. Dodge, B. (1995). Some thoughts about WebQuests [Online]. Available: http://edweb.sdsu.edu/courses/edtec596/about_webquests.html
11. Dodge, B. Active Learning on the Web (K-12 Version), [Department of Educational Technology San Diego State University](http://edweb.sdsu.edu/people/bdodge/Active/ActiveLearningK-12.html) [Online]. Available: <http://edweb.sdsu.edu/people/bdodge/Active/ActiveLearningK-12.html>
12. Dudeney G., Hockly N. How to teach English with technology. Pearson Education Limited, 2007.
13. ECML Conference / Conference CELV / EFSZ Konferenz Graz, 27-29 SEPT. 2007. Languages for social cohesion Language education in a multilingual and multicultural Europe LanguageQuests (LQuest) Coordination: Ton Koenraad (Netherlands) [Online]. Available: http://www.ecml.at/mtp2/LQuest/html/LQUEST_E_pdesc.htm
14. Farreny J. A. Webquests and Blogs: Web-based Tool for EFL Teaching. [Webquestweblog_paper.pdf](http://www.webquestweblog.com/paper.pdf)
15. Goodwin-Jones, R. Emerging technologies: language in action: from webquests to virtual realities / [Language, Learning & Technology](http://www.languagelearningandtechnology.com) Sept. 2004.
16. Keller, J. A Motivating Influence in the Field of Instructional Systems Design [Online]. Available: [http://www.arcsmodel.com/pdf/Biographical Information.pdf](http://www.arcsmodel.com/pdf/Biographical%20Information.pdf).
17. Laborda, J. G. (2009). Using webquests for oral communication in English as a foreign language for Tourism Studies. Educational Technology & Society, 12 (1), 258-270 [Online]. Available: http://findarticles.com/p/articles/mi_7100/is_1_12/ai_n31564373/
18. March T. Class act portals – an introduction. A Solution for Easily Integrating a New 3Rs into Every Classroom: <http://www.tommarch.com/writings/classactportal.php> ozBlog by

Tom March & online. Режим доступа: [ClassPortals Support Site](#)

19. March, T. (2000b). The 3 Rs of WebQuests. Multimedia Schools Magazine, 7(6), 62.
Available: www.infotoday.com/MMSchools/nov00/march.htm

20. March, T. (2005). *ClassAct Portals Web site*: <http://classactportal.com>

21. March, T. Why WebQuests?, an introduction circa Web 1998 http://tommarch.com/writings/intro_wq.php

22. March, T. The 10 Stages of Working the Web for Education / Educational Leadership
December 2003/January 2004 | Volume 61 | Number 4 New Needs, New Curriculum. Pages
42-47: <http://tommarch.com/writings/10stages.php>

23. March, T. The Learning Power of WebQuests Interactive Educational Multimedia, IEM,
2007, 15 /http://tommarch.com/writings/wq_power.php

24. March, T. Revisiting WebQuests in a Web 2 World. How developments in technology
and pedagogy combine to scaffold personal learning: [http://greav.ub.edu/iem/index.php?journal=iem&page=article&op=view&path\[\]=122](http://greav.ub.edu/iem/index.php?journal=iem&page=article&op=view&path[]=122).