

WEB QUEST ПРИЁМ В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

Кобзева Н.А.

Национальный исследовательский Томский политехнический университет, Россия

В Томском политехническом университете процесс подготовки специалистов, соответствующих современным требованиям, неразрывно связан с оптимизацией методов обучения иностранному языку с использованием Интернета, проведением научных исследований по методике преподавания иностранного языка и внедрением результатов в образовательную среду университета. Тем не менее, проблема поиска оптимальных путей организации учебных занятий, рациональных вариантов достижения поставленных целей и задач остаётся актуальной.

Целью данной работы является рассмотрение организации практических занятий по дисциплине «Иностранный язык» (английский) с использованием Web Quest приёма. Рассмотрим далее приём Scrabble Web Quest, задания которого по своему содержанию разработаны в качестве дополнительного источника знаний правил, особенностей и стратегии игры Scrabble, активно практикуемой автором как эффективное средство развития иноязычной коммуникативной компетенции студентов технического вуза [Н.А. Кобзева, 2009, 2010]. При выполнении заданий Scrabble Web Quest полученный студентами в конечном итоге опыт поиска информации для докладов и презентаций способствует развитию иноязычного речевого общения студентов. Так как студенты мотивированы на результаты Scrabble состязаний, то Scrabble Web Quest задания выполняются ими с удовольствием и желанием, что соответствует технологии Edutainment, предполагающей обучение с увлечением обеспечивая обучение с увлечением, (education, образование + entertainment) [Н.А. Кобзева, 2009]. В данных заданиях используется форма Знаю-Хочу-Узнал (KWL, Know-Want- Learn Chart) [D. Ogle, 1986, 2002].

Таким образом, в процессе выполнения заданий Scrabble Web Quests студенты неязыкового вуза развивают навыки и умения иноязычной устной речевой деятельности на основе преимуществ использования интернета.

Список использованных источников:

1. Кобзева Н.А. Роль современной образовательной технологии «Edutainment» в формировании межкультурной коммуникативной компетенции выпускников технического вуза в процессе обучения английскому языку (на примере лингвистической настольной игры «Scrabble» // Сибирский педагогический журнал, 2009. - № 13 - С. 148-155. № 13 - С. 148-155
2. Кобзева Н.А. Роль современной образовательной технологии «Edutainment» в формировании межкультурной коммуникативной компетенции выпускников технического вуза в процессе обучения английскому языку (на примере лингвистической настольной игры «Scrabble» // Сибирский педагогический журнал, 2009. - № 13 - С. 148-155
3. Kobzeva, N.A. The Benefits Of Scrabble: Teaching Through Edutainment [Текст] / N.A. Kobzeva // Язык и культура: Сб. статей XX Междунар. науч. конф. / Отв. ред. С.К. Гураль. - Томск: ТГУ, 2009.-Т.2.-с. 93-96
4. Kobzeva, N.A. Innovative Edutainment Technology based on Board Game Scrabble [Текст] / N.A. Kobzeva // Науковий часопис Національного Педагогічного Університету імені М.П. Драгоманова. Серія 5. Педагогічні науки: реалії та перспективи, 2010. - Вып. 22: збірник наукових праць / за ред. В.П. Сергієнка. -с. 18-23
5. Dodge B. Creating A Rubric for a Given Task. 2001. -[http:// projects.edtech. sandi.net/ staffdev/ tpss99/rubrics/rubrics.html](http://projects.edtech.sandi.net/staffdev/tpss99/rubrics/rubrics.html)
6. Dodge B. Some Thoughts about Web Quests. 1995-1997. - Available: [http:// webquest.sdsu .edu/ about _webquests.html](http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html)
7. Dodge, B. (2001). FOCUS: Five rules for writing a great Web Quest. Learning & Leading with Technology, 28(8), 6-9, 58. Hornik Carolyn A WebQuest unit // Available at: [http://www.teachnet-lab.org/ ps101/ chornik/ scrabble/ scrabbleintro.htm](http://www.teachnet-lab.org/ps101/chornik/scrabble/scrabbleintro.htm), free.
8. Ogle D. (1986). (K-W-L) A teaching method that develops action reading of expository text. Reading Teacher. 40: 564-70