

точных взаимосвязей в головном мозге, мозжечке, сетчатке глаза и пр. При изучении этого материала иногда студенту бывает сложно понять и усвоить информацию о расположении нервных клеток, направлении их дендритов и аксонов, об их взаимосвязях, возбуждающих и тормозных синапсах. Для понимания этого материала студент должен обладать развитым абстрактным мышлением, уметь представить картину расположения нейронов пространственно. Для облегчения задачи и применяются ролевые игры, где студенты выбирают «роли» определенных «нервных клеток» и пытаются правильно «сформировать связи» с другими нервными клетками, для чего им приходится обращаться к материалу лекции, учебника, а иногда и вступать в спор друг с другом. Мы имели возможность убедиться, что такая работа с учебным материалом позволяет студентам лучше его понять и надолго запомнить в качестве «знания-умения».

WEB-КВЕСТ КАК СРЕДСТВО ПОВЫШЕНИЯ ЭФФЕКТИВНОСТИ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ В ВУЗЕ

Иванова Л.А., Песоцкая П.С.

*Иркутский государственный лингвистический
университет, Иркутск,
e-mail: polinapesotskaya@gmail.com*

Начало XXI века охарактеризовалось переходом к постиндустриальному информационному обществу, для которого характерны множественность взаимодействующих языков и культур, множественность текстов и текстовых форматов, циркулирующих в глобальном информационном пространстве, кроме того изменились формы общения, переместившись в информационное пространство. Отсюда становится всё более очевидным, что традиционная модель обучения иностранным языкам, представленная теоретиками методики обучения и лингводидактики в прошлом веке, требует переосмысления в условиях развития информационного общества и изменений социальной реальности, связанных с процессами производства и распространения информации. Мы предлагаем в новых информационных условиях общепринятую модель обучения иностранным языкам дополнить, расширить и ввести в нее Web-квест (с английского переводится как поиск, приключение и объект поиска). Согласно Н.В. Николаевой студент в процессе работы над таким web-квестом постигает реальные процессы, проживает конкретные ситуации, общается к проникновению вглубь явлений, конструированию новых процессов и т.д. С точки зрения информационной деятельности при работе над web-квестом его участнику требуются навыки поиска, анализа информации, умения хранить, передавать, сравнивать и на

основе сравнения синтезировать новую информацию [4]. Мы считаем необходимым изложить свою точку зрения, свой подход к решению проблемы использования web-квестов в процессе обучения иностранному языку в вузе. Web-квест (webquest) – проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы интернета [5]. Мы убеждены, что web-квест органично вписывается в дисциплины учебного плана ФГОС-3, а в учебный предмет «Иностранный язык» особенно. При этом мы исходим из того, что web-квест, как элемент медиаобразования и «иностранный язык» имеют общее. Поясним. «Оба явления базируются на идее коммуникации. Коммуникация – это человеческая связь, общение, смысловое взаимодействие людей. Человек разумный – homo sapiens – есть, прежде всего, человек общающийся – homo communicans. Проанализировав основные информационно-коммуникативные проблемы, мы пришли к выводу, что коммуникация становится всё более сложным социально-культурным феноменом, который во всех странах касается различных видов деятельности и неотделим от политической, социальной, экономической, культурной, научной, образовательной и технологической эволюции. Как известно, язык является важнейшим средством общения и используется людьми для взаимодействия между индивидами и группами индивидов. Обучение иностранному языку есть обучение пользованию этим средством. Сегодня предмет «иностранный язык» имеет одной из ведущих задач – обучение коммуникации. Этимологическая и семантическая тождественность терминов «коммуникация» и «общение» убедительно доказывается современными учеными. Массовая коммуникация обладает широчайшими семиотическими возможностями и обеспечивает опосредованный характер общения, предлагаемый современной техникой передачи и приема информации. Поскольку общение может выступать в одно и то же время и как процесс взаимодействия людей, и как информационный процесс на численно большие, рассредоточенные аудитории, т.е. через СМК, следовательно, при обучении иноязычному общению учащиеся могут овладеть не только межличностным общением, но и опосредованным медиатизированным, что особенно актуально в условиях усиления коммуникативной инфраструктуры [1, с. 75]. С точки зрения медиаобразования, свойство медиатизированного общения предполагает выбор не только вербального, но и невербального кода коммуникации с использованием искусственных и смешанных коммуникативных кодов, обеспечивающих взаимодействие человека и машины. По нашему мнению, иноязычное медиатизированное общение – это взаимодействие человека с иноязычными СМК, содержанием которого является осмысление

сравнительной ценности данного медиапродукта, его эмоционально-смысловых отношений и скрытой составляющей [см. об этом подробнее 2; 3]. Следовательно, современная педагогическая стратегия обучения иностранным языкам должна предусматривать использование учебных веб-квестов.

Заметим, что по утверждению О.Г. Шевцова Web-квест один из наиболее эффективных средств в обучении иностранным языкам:

- web-квест делает процесс обучения иностранному языку намного интереснее как для студента, так и для преподавателя;

- студент учится критически мыслить, решать сложные проблемы, взвешивать альтернативные мнения, самостоятельно принимать продуманные решения, брать на себя ответственность за их реализацию;

- web-квест позволяет делать открытия, а не просто усваивать иноязычную информацию, так как в процессе творческой работы студенты получают не «готовые к употреблению» знания, упрощенные и клишированные формулы, а сами вовлечены в поисковую деятельность;

- обеспечивается доступ к колоссальным объемам постоянно обновляющихся аутентичных иноязычных медиатекстов;

- формируется устойчивая мотивация к изучению иностранных языков;

- при выполнении роли в web-квесте студенты учатся смотреть на проблему с разных точек зрения, исследуя ее более или менее глубоко, и таким образом медиаобразовательный web-квест идеален для обучаемых с разным уровнем языка;

- суммирует познавательные навыки студентов и дает возможность применить их в других дисциплинах или областях [6].

Следует так же отметить возможности применения web-квестов и в процессе закрепления языкового материала и проверки знаний по пройденной теме, и на этапе формирования лексического, грамматического, фонетического навыков. Применение web-квестов так же возможно при обучении всем видам речевой деятельности. В данной статье мы лишь осуществили попытку осветить одни из наиболее актуальных вопросов в области обучения иностранному языку в вузе, в условиях перехода на уровневую систему подготовки в соответствии ФГОС нового поколения.

Список литературы

1. Иванова Л.А. Интеграция медиаобразования и учебной дисциплины «Иностранный язык» в образовательном процессе через аудиовизуальные СМК // *Фундаментальные исследования*. – 2008. – №5. – С. 75-77.
2. Иванова Л.А. Медиакомпетентность учащихся на уроках французского языка: сущность, структура и технологии мониторинга. – *Личность и общество: проблемы взаимодействия: материалы Международной конференции, 23 апреля 2009 г. – Челябинск: Изд-во «1 – Альянс», 2009. – С. 193–197.*
3. Иванова Л.А. Медиаобразование в обучении иностранным языкам – дань моде или требование времени? –

Медиаобразования: от теории – к практике // *Медиаобразование молодежи в информационном обществе: сб. материалов III Всеросс. науч.-практ. конф. Томск, 21-22 октября 2009 / сост. И.В. Жилавская; ред. кол.: И.В. Жилавская, Ю.Н. Ширленко. – Томск: НОУ ВПО ТИИТ, 2009. – С. 331-341.*

4. Николаева Н.В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся [Электронный ресурс]. – Ресурсный центр «Информационные технологии в обучении языку». – URL: http://vio.fio.ru/vio_07 (8. мая 2011).

5. Новикова А.А. Медиаобразовательные квесты / А.А. Новикова, А.В. Федоров // *Инновации в образовании*. – 2008. – № 10. – С. 71-93.

6. Шевцова О.Г. Веб квест – один из наиболее эффективных способов применения Интернета для внедрения ролевых игр в обучение [Электронный ресурс]. – Конференция «ИТО-2008». – URL: <http://www.ito.edu.ru/2008/Moscow/III/2/III-2-7656.html>. (5 апр. 2011).

ИЗ ОПЫТА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИНТЕРАКТИВНОЙ ДОСКИ НА ЗАНЯТИЯХ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

Керова Т.М.

*Самарский государственный технический
университет, филиал, Сызрань,
e-mail: kerova_tatyana@mail.ru*

Интерактивная доска (ИД) – одно из самых современных средств обучения иностранному языку (ИЯ), позволяющих ввести принципиально новый формат проведения учебного занятия. Несомненными преимуществами интерактивной доски, на наш взгляд, являются: наглядность обучения, яркие и привлекательные материалы; возможность вырезать, стирать, переносить, копировать, вставлять объекты, отменять или возвращать действие; быстрое тестирование по различным разделам лексики и грамматики; использование аудио- и видеоматериалов, Интернет – ресурсов; эффективность работы с диалогическими и монологическими формами высказываний.

На ИД можно размещать большое количество разноплановой информации, плотность которой намного выше, чем на обычной доске. Специальное программное обеспечение позволяет преподавателю создавать авторские интересные уроки по различным аспектам речевой деятельности при обучении ИЯ, сохранять их и использовать в дальнейшем. Кроме того, использование ИД экономит время, стимулирует развитие мыслительной и творческой активности, включает в работу всех студентов группы.

Остановимся лишь на некоторых из огромного диапазона упражнений, используемых при работе с ИД.

Так при обучении диалогической речи студенты видят на экране диалог с пропусками, а с правой стороны слова, которые необходимо вставить. После прослушивания диалога они называют слово, и оно появляется точно в нужном месте. Затем обучаемые читают диалог и воспроизводят его, но уже с большим количеством пропущенных слов.

При работе с грамматическим материалом, как правило, используется пошаговая работа по