

новой технологии ассесмент-центра лежат имитационные упражнения, моделирующие профессиональную деятельность участников. Все профессиональные задачи могут решаться индивидуально, в паре, в группе (три и более человека). Недостатки, выявленные в процессе одного упражнения, могут быть компенсированы преимуществами в других. Окончательное решение о компетенциях участника ассесмент-центра выносится только на основе выполнения *нескольких* упражнений: презентация; In - Basket (индивидуальное письменное упражнение с анализом информации, ее структурированием и краткосрочным или долгосрочным планированием; парные упражнения «один на один» или с «подсадными» участниками (согласно сценарию создают сложную ситуацию, требующую решения); упражнения с распределенными ролями; где каждому участнику дается инструкция с информацией; упражнения с нераспределенными ролями (участники должны рассмотреть какую-то проблему и прийти к согласию относительно того, как ее можно решить) и др. [2, с.12].

Таким образом, портфолио и ассесмент-центр в образовательном процессе УО БГУКИ выступают эффективными инструментами оценки формирования у культурологов-менеджеров общекультурных и профессиональных компетенций.

1. Современные образовательные технологии: учебное пособие / под ред. Н.В. Бордовской. — 2-е изд., стер. — М. : КНОРУС, 2011. — 432 с.

2. Гушин, Ю. В. Интерактивные методы обучения в высшей школе / Ю. В. Гушин // Психологический журнал Международного университета природы, общества и человека «Дубна», № 2, 2012. – с. 1-18.

3. Панфилова, А. П. Инновационные педагогические технологии : Активное обучение : учебное пособие / А. П. Панфилова. — М. : Издательский центр «Академия», 2009. — 192 с.

## **ИНТЕРАКТИВНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ ВЕБ-КВЕСТ КАК ОДНА ИЗ ФОРМ ПРОФЕССИОНАЛЬНО ОРИЕНТИРОВАННОГО ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ**

*Безмен С.Г., старший преподаватель  
кафедры белорусской и зарубежной  
филологии*

*Бируля Т.П., старший преподаватель  
кафедры белорусской и зарубежной  
филологии*

Расширение образовательного пространства, ориентация на новые цели в сфере высшего образования – компетенции, быстрый рост объема информации требует от преподавателя не только

изменения содержания изучаемых предметов, но и освоения новых эффективных методов и форм организации образовательного процесса. Одним из способов повышения качества подготовки будущих специалистов в современном вузе является применение интерактивных технологий.

Использование в учебном процессе интерактивных технологий способствует развитию личностной активности и творческой инициативы студента, повышению интеллектуального потенциала и формированию таких качеств, как самостоятельность и ответственность за принятие решений, а также качеств, присущих компетентному работнику и направленных на социализацию личности.

Интерактивный (от «inter» – взаимный, «to act» – действовать) – означает взаимодействовать, находится в режиме беседы, диалога с кем-либо. Интерактивные технологии ориентированы на широкое взаимодействие студентов не только с преподавателем, но и друг с другом. Благодаря интерактивным технологиям, создается среда образовательного общения, которая характеризуется открытостью, взаимодействием участников, равенством их аргументов, накоплением совместного знания и возможностью взаимной оценки и контроля.

Особую значимость приобретают интерактивные технологии в ситуации интенсификации обучения путём сокращения аудиторных часов и использования различных видов самостоятельной работы, предполагающей также применение мультимедийных средств обучения, направленных на развитие умений устной и письменной речи на иностранном языке профессионального общения.

Основными задачами интерактивных методов обучения являются следующие: научить студентов самостоятельному поиску, анализу информации и выработке правильного решения проблемной ситуации; научить работе в команде: уважать чужое мнение, проявлять толерантность к другой точке зрения; научить формировать собственное мнение, опирающееся на определенные факты.

В качестве основных интерактивных технологий, которые широко внедряются в учебный процесс, можно выделить: проектный метод, компьютерные технологии и обучающие программы, web и другие интернет технологии. Наибольшую актуальность все больше приобретает технология «веб-квест» (англ. «Webquest» – «Интернет-проект»). Создание и проведение веб-квестов является одним из примеров организации интерактивной образовательной среды.

Веб-квесты представляют собой проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета. Основным требованием является не воссоздание энциклопедической реальности, а формирование у студентов собственного представления о ней.

Преподаватель предоставляет студентам список ссылок на заранее подобранные сайты (рекомендуется от 2 до 8 источников), тематические форумы, электронные библиотеки и т.п., на которые они должны будут зайти в поисках необходимых сведений. Для проведения веб-квеста преподаватель создает специальным образом организованную веб-страницу, где могут быть скопированы некоторые ресурсы [1].

Разработчиком веб-квеста как учебного задания является Берни Додж (1995 г.), профессор образовательных технологий Университета Сан-Диего (США). Автор разрабатывал инновационные приложения Интернета для интеграции в учебный процесс при преподавании различных предметов на различных уровнях обучения. Б. Додж предложил такую структуру веб-квеста:

1. Введение (Introduction) – ясное вступление, где четко описаны главные роли участников и сценарий квеста, предварительный план работы, обзор всего квеста.

2. Задание (Task) – четкое описание проблемной задачи и формы представления конечного результата. Например, задана серия вопросов, на которые нужно найти ответы, прописана проблема, которую нужно решить, определена позиция, которая должна быть защищена или указана другая деятельность, которая направлена на переработку и представление результатов, исходя из собранной информации. Продукт, который требуется создать в результате такой работы, может иметь различные формы: доклада (реферата), эссе, проекта или постера, веб-страницы или видеоролика и т.д.

3. Процесс работы (Process) – содержит точное описание основных этапов работы, рекомендации по сбору информации и выполнению задания для каждого участника, “заготовки” веб-страниц для отчетов, рекомендации по использованию информационных ресурсов.

4. Оценивание (Evaluation) – описание критериев и параметров оценки выполнения веб-квеста. Например, по параметру “самостоятельная работа группы” могут быть предложены критерии: слаженность работы в группе, распределение ролей в группе, авторская оригинальность, степень самостоятельности работы групп; по параметру “оформление работы” показательными будут критерии: грамматика, подходящий словарь, отсутствие ошибок правописания и опечаток; по параметру “защита работы” – качество доклада (аргументированность, логика, полнота), объем и полнота знаний по теме, культура речи и манера держаться перед аудиторией, деловые и волевые качества докладчика.

5. Заключение (Conclusion) – раздел, где суммируется опыт, который будет получен участниками при выполнении самостоятельной работы над веб-квестом. Иногда полезно включить в

заключение риторические вопросы, стимулирующие активность учащихся продолжить свои опыты в дальнейшем.

6. Использованные материалы (Credits) – список информационных ресурсов (в электронном виде - на компакт-дисках, видео и аудио, в бумажном виде, ссылки на ресурсы в Интернет, адреса веб-сайтов по теме), необходимых для выполнения задания. Этот список должен быть аннотированным.

7. Комментарии для преподавателей (Teacher page) – методические рекомендации, которые будут описывать для преподавателей, намеревающихся использовать данный веб-квест в своей практике, происхождение, цели, задачи веб-квеста, возрастную категорию участников, планируемые результаты, процесс организации работы, необходимые ресурсы, ценности и достоинства данного квеста.

Использование веб-квестов в обучении иностранному языку требует от студентов определенного уровня владения языком для работы с аутентичными ресурсами Интернета. Выполнение тренировочных лексико-грамматических упражнений на основе языкового материала, используемого в веб-квесте предваряет работу над квестом или осуществляется параллельно с ним. Наиболее эффективна интеграция веб-квестов в процесс обучения иностранному языку, когда веб-квест является творческим заданием, завершающим изучение какой-либо темы.

Веб-квесты могут быть краткосрочными и долгосрочными. Работа над краткосрочным квестом может потребовать от одного до нескольких занятий. Долгосрочные веб-квесты могут длиться от одной недели до года и направлены на расширение и уточнение понятий. Цель краткосрочных веб-квестов – приобретение знаний, в то время как по завершении работы над долгосрочным проектом студент должен уметь вести глубокий анализ полученных знаний и полностью владеть материалом.

Веб-квесты могут быть предназначены для индивидуальной работы студентов, но лучше всего подходят для работы в мини-группах. Среди заданий, выполняемых студентами в рамках квеста можно перечислить следующие: пересказ, аналитические и оценочные задания, научные задания, убеждающие задания, решение спорных проблем, творческие задания и т.п. Творческие веб-квесты являются более свободной формой работы, где инициативе и самовыражению студентов следует уделять особое внимание. Результатом такого квеста может быть создание творческого продукта в заданном формате (картина, постер, игра, пьеса и т.д.).

Выпускникам вуза сегодня понадобится использовать иностранный язык для эффективной коммуникации в профессиональной сфере, чтобы адаптироваться к новым коммуникативным ситуациям, сотрудничать в процессе получения

знаний и быть способными работать в мультикультурной среде, где постоянно появляются новые типы текстов и новые образовательные форматы. Опыт, полученный студентами при выполнении веб-квеста, несомненно важен для их профессионального будущего, так как работа над проектом способствует развитию ряда компетенций: использование информационных технологий для решения профессиональных задач (поиск информации, создание мультимедийных презентаций, оформление результатов работы с помощью компьютерных технологий), умение находить рациональные способы решения проблемной ситуации, работа в команде, а также развитие навыков самообучения и самоорганизации.

---

1. Николаева, Н. В. Образовательные квест-проекты как метод и средство развития навыков информационной деятельности учащихся / Н. В. Николаева // Вопросы Интернет-образования. 2002, № 7. – С. 9-12.

2. Соловьева, О.А. Технология создания веб-квестов для управления поисково-исследовательской деятельностью учащихся / О.А. Соловьева // Замежные мовы. 2015. № 1. С. 8–13.

## **ОСОБЕННОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДОСКИ «SMART BOARD» В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ В УВО КУЛЬТУРЫ И ИСКУССТВ**

*Гутковская М.С., старший преподаватель кафедры белорусской и зарубежной филологии*

Современное поколение студентов постоянно использует цифровые устройства, имеет широкий доступ к компьютеру и Интернету, быстро и адекватно воспринимает визуальную информацию, более комфортно чувствует себя в среде, богатой образами, но не текстами, испытывает трудности при чтении и восприятии больших объемов информации. Как следствие этого, у них имеются соответствующие особенности интеллектуальной познавательной деятельности: большая склонность к индуктивному и образному мышлению. Таким образом, необходимо понимать, что широко применявшиеся ранее технологии подачи знаний, основанные, как правило, на вербальном подходе, сейчас малоэффективны. Одними из электронных средств, похожими по возможностям и степени воздействия на планшеты, персональные компьютеры, игровые приставки и домашние кинотеатры, являются интерактивные доски.