

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ

БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

ФИЛОЛОГИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ

Кафедра прикладной лингвистики

Беляева

Анна Владимировна

**КВЕСТ КАК ФОРМА АУДИТОРНОЙ И ВНЕАУДИТОРНОЙ
РАБОТЫ ПРИ ОБУЧЕНИИ РУССКОМУ ЯЗЫКУ КАК
ИНОСТРАННОМУ**

Дипломная работа

Научный руководитель:
кандидат филологических наук,
доцент Л.Ф. Гербик

Допущена к защите

«___» _____ 2018 г.

Зав. кафедрой прикладной лингвистики

кандидат филологических наук, доцент Л.Ф. Гербик

Минск, 2018

РЕФЕРАТ

Ключевые слова: КВЕСТ-ТЕХНОЛОГИЯ, ВЕБ-КВЕСТ, ИГРОВОЙ МЕТОД, ИННОВАЦИОННЫЙ МЕТОД, ГЕЙМИФИКАЦИЯ, ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА, КОМПЕТЕНЦИЯ.

Объект: квест как метод обучения русскому языку как иностранному.

Предмет: методика создания обучающего веб-квеста.

Цель работы: проанализировать возможности использования квест-технологии как метода активного игрового обучения на уроках русского языка как иностранного и представить сценарий веб-квеста для аудиторной и внеаудиторной учебной работы при обучении РКИ.

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие задачи:

- обобщить опыт использования игровых методов обучения на занятиях по РКИ на основе изучения научной и методической литературы по данной проблеме;
- выделить особенности использования квеста как игрового метода в обучении русскому языку как иностранному;
- разработать сценарий обучающего веб-квеста для студентов, изучающих русский язык как иностранный.

Методы исследования:

- анализ научно-методической литературы по теме;
- обобщение опыта ведущих специалистов в данной области;
- классификация видов обучающих квестов;
- описание квест-технологии по страноведческой теме.

Структура дипломной работы: дипломная работа состоит из введения, трех глав, заключения и приложения.

Проведенное нами исследование показывает, что квест является эффективной формой аудиторной и внеаудиторной работы при изучении РКИ, которая позволяет комбинировать различные учебные приемы. Квест-технология обладает высоким педагогическим потенциалом, поскольку решает не только дидактические задачи, но также позволяет повысить уровень личной мотивации учеников, их заинтересованность в овладении темой занятия.

В данной дипломной работе представлен веб-квест «Путешествие к центру Европы», предназначенный для занятий по РКИ на продвинутом этапе обучения.

РЭФЕРАТ

Ключавыя словы: КВЕСТ-ТЭХНАЛОГІЯ, ВЭБ-КВЭСТ, ГУЛЬНЯВЫ МЕТАД, ІНАВАЦЫЙНЫ МЕТАД, ГЕЙМІФІКАЦЫЯ, ДЫДАКТЫЧНАЯ ГУЛЬНЯ, КАМПЕТЭНЦЫЯ.

Аб'ект: квэст як метада навучання рускай мове як замежнай.

Прадмет: методыка стварэння адукацыйнага вэб-квэста.

Мэта: прааналізаваць магчымасці выкарыстання квэст-тэхналогіі як метаду актыўнага гульнявога навучання на ўроках рускай мовы як замежнай і прадставіць сцэнарый вэб-квэста для аўдыторнай і пазааўдыторнай вучэбнай працы пры навучанні рускай мове як замежнай.

Для дасягнення пастаўленай мэты неабходна вырашыць наступныя задачы:

- абагульніць вопыт выкарыстання гульнявых метадаў навучання на занятках па рускай мове як замежнай на аснове аналізу навуковай і метадычнай літаратуры па дадзенай праблеме;
- вылучыць асаблівасці выкарыстання квэста як гульнявога метаду ў навучанні рускай мове як замежнай;
- распрацаваць сцэнарый адукацыйнага вэб-квэста для студэнтаў, якія вывучаюць рускую мову як замежную.

Метады даследавання:

- аналіз навукова-метадычнай літаратуры па тэме;
- абагульненне вопыту вядучых спецыялістаў у гэтай галіне;
- класіфікацыя відаў навучальных квэстаў;
- апісанне квэст-тэхналогіі па краіназнаўчай тэме.

Структура дыпломнай работы: дыпломная работа складаецца з ўводзінаў, трох глаў, заключэння і дадаткаў.

Праведзенае намі даследаванне паказвае, што квэст з'яўляецца эфектыўнай формай аўдыторнай і пазааўдыторнай працы пры вывучэнні рускай мовы як замежнай, якая дае магчымасць камбінаваць розныя навучальныя прыёмы.

У дадзенай дыпломнай рабоце прадстаўлены вэб-квэст «Падарожжа да цэнтру Еўропы», прызначаны для заняткаў па рускай мове як замежнай на прасунутым этапе навучання.

ABSTRACT

Keywords: QUEST, QUEST-TECHNOLOGY, WEB-QUEST, GAMING METHOD, INNOVATIVE METHOD, GAMIFICATION, DIDACTIC GAME, COMPETENCE.

The object of the research is a quest as a method of teaching the Russian language as a foreign.

The subject of the research is the technology of creating a web quest as a means of cognitive activity's stimulation.

The main purpose of this work is to analyze the possibilities of using quest-technology as an active gaming method in teaching Russian as a foreign language and to present the development of a web-based quests for a classroom and extracurricular work.

The objectives of the study:

- to study the scientific and methodical literature on the problem of using gaming learning methods as a means of cognitive activity's stimulation;
- to highlight the features of the quest technology as a gaming method of teaching the Russian language as a foreign.
- to develop a scenario of an educational web-based quest for the students, who study Russian as a foreign language.

The methods of the research:

- to analyze scientific and methodological literature on the topic;
- to summarize the experience of leading experts in this field;
- to classify the types of the educational quests;
- to describe the quest-technology on the regional geography through language theme.

The structure of the graduation work: the graduation work consists of an introduction, four chapters, conclusion and application (the table to fill during web-quest).

Our research shows that quest is an effective form of on-class and extracurricular work. It allows to combine different training methods and apply new technologies in the field of teaching the Russian language as a foreign language. Quest-technology has a significant pedagogical potential. It solves didactic tasks and helps to achieve educational, developmental goals during the lesson. However, the methodology of conducting an educational quest is not developed enough yet and requires further research in this area.