

фальсификации результатов может быть затребована электронная копия выполненных студентом упражнений. Для таких случаев предусмотрена специальная система кодирования файлов, за счет которой осуществляется «привязка» рабочих файлов к тому компьютеру, на котором работал студент.

Следует также отметить, что в ходе текущего контроля самого студента за ходом своей самоподготовки при неидеальных результатах его работы, студенту выдается информация обратной связи в виде рекомендаций повторить те или иные вопросы, при ответах на которые он допустил ошибки или не дал ответа за отведенное компьютером время.

Окончательный итоговый контроль целесообразно проводить в форме тестов, которые студенты должны были выполнять в ходе самоподготовки. Итоговые контрольные тесты выполняются в ходе аудиторных занятий. Выбор тестов осуществляется по усмотрению преподавателя (исходя из всего ранее пройденного материала).

В настоящее время автором проводится отладка данного комплекса для отдельных тем курса в условиях реального учебного процесса.

УДК 37.013:80

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГР И МУЗЫКИ В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ

THE USAGE OF GAMES AND MUSIC IN THE PROCESS OF TEACHING FOREIGN LANGUAGES

Костюченко В.Ю.

Kostsiuchenko V.

Белорусский государственный аграрный технический университет
Минск, Беларусь

The article is devoted to the usage of such active learning methods as games and music in the process of teaching foreign languages. It also deals with the research of peculiarities and specific conditions necessary for game's organization. The author emphasizes its importance not only for teaching purposes but also for creation friendly and positive atmosphere, for overall development of students.

В современной методике преподавания иностранных языков возрос интерес к теории общения и методам обучения коммуникативной деятельности. Речевая деятельность, являющаяся частью деятельности общения, не существует сама по себе, а развертывается в процессе социального взаимодействия с другими людьми. Поэтому, если овладеть средствами языка можно и не контактируя с другими людьми, то овладеть речью можно, лишь в ходе общения. Для создания и развертывания ситуации речевого общения должны быть созданы необходимые условия, которые обеспечивают развивающие игры. Игра как вид деятельности играет огромную роль в формировании человека и человеческого общества. Подчеркивая это обстоятельство, В.В. Давыдов отмечает, что «полноценную трудовую деятельность можно сформировать лишь на основе игровой и учебной, а учебную деятельность только на основе игровой, поскольку учение направлено, в частности, на овладение абстракциями и обобщениям, которые предполагают наличие у ребенка воображения и символиче-

ской функции, как раз и формирующихся в игре» [1].

Следует отметить, что, несмотря на существующую неоднозначность трактовки термина «игра», общим для всех подходов является рассмотрение игры как вида деятельности, мотивом которой является получение положительных эмоций, новых знаний, умений и навыков, развитие личностных качеств и отношений с окружающими [2, с. 214; 3, с. 47]. В настоящее время существует несколько классификаций педагогических игр, в основе которых лежат разные подходы к игровому процессу. Но мы остановимся подробнее на требованиях, предъявляемых к игре.

Учебная игра должна обладать релевантностью и иметь личностный смысл и значимость для каждого из участников. Так же как и любая деятельность, игровая деятельность на занятии должна быть мотивирована. Для формирования стимула к говорению преподаватель намеренно ставит обучающегося в такие условия, в которых он не может не проявить активности (игра, проблемные ситуации, решение мыслительных и познавательных задач и др.), либо учитывает личностные мотивы, т. е. интересы и увлечения учащихся.

Одним из важнейших социально-психологических требований является логическое сочетание игры с практикой реального общения. Применяя игру как форму (средство, методический прием) обучения, преподаватель должен быть уверен в целесообразности ее использования, должен определить цели игры в соответствии с задачами учебного процесса. При этом необходимо учитывать особенности группы и ее членов. Всякая учебная игра должна решать конкретную задачу, посильную для ее участников. Преподаватель определяет цели и задачи игры, ее содержание и ход. Участники игры должны быть обеспечены методическими материалами: игровыми заданиями, инструкциями, учебными материалами, документацией, реквизитом и т. д.

Развивающая игра позволяет справиться с проблемой неоднородности учебной группы, позволяет учитывать не только уровень языковой или профессиональной подготовки участников, но и их индивидуальные особенности (застенчивость, скрытность и т. п.). Игры не должны быть ни слишком легкими, ни слишком трудными. При разработке развивающей игры можно выделить следующие элементы: модель игры, участники игры, правила игры.

Для того чтобы сократить время ознакомления участников с условиями игры, и, следовательно, повысить эффективность ее использования, необходимо составить к ней четкое и ясное руководство. Поэтому правилам игры отводится особенно важная роль. Правила игры определяют взаимоотношения людей в процессе игры. Четкость заданий и правил игры не должна, однако, исключать свободы индивидуального поведения игроков. Более того, эти правила должны стимулировать развитие творческой инициативы, выработку наиболее эффективных решений. В игре также наличествуют две важнейшие составляющие обучения – необходимая мотивация и позитивный эмоциональный тонус. Именно в игре возможен переход от педагогической работы над людьми к работе с людьми.

Наряду с использованием игр на занятиях по иностранному языку большое внимание следует уделить музыкальному фактору. Музыка – это сильное средство воздействия на учащихся, особенно когда оно возникает из предлагаемых обстоятельств сценария урока и вплетается в «ткань» всего занятия, пронизывая его. Наибольший эффект в процессе профессионально-ориентированной технологии подготовки даёт работа с песнями на иностранном языке. Песни являются великолепным материалом для аудирования, отработки и запоминания языкового материала, грамматического и лексического анализа и работы над фонетикой. Для этого подбираются песни, сочетающиеся с проходимым по курсу материалом, показываются студен-

там наиболее яркие языковые явления и закрепляются с помощью песен и звучащих мелодий. На основе песни можно формировать, совершенствовать и развивать как лексические, так и грамматические навыки. Например, во время аудирования можно предложить студентам следующие задания: поставьте глаголы в скобках в нужную видовременную форму, прослушав песню, заполните пропуски недостающими словами или выберите верное слово из ряда слов, замените неверное слово правильным в соответствии с содержанием песни.

На завершающем этапе обучения иностранному языку можно использовать песни как прекрасное средство для организации и проведения дискуссий на иностранном языке, так как одна и та же песня воспринимается каждым слушателем по-разному, и студенты имеют возможность выразить своё к ней отношение. Помимо этого, спектр тем, затрагиваемых в современной песне, чрезвычайно широк: от простых и вечных проблем человечества до общественно значимых явлений и текущих событий в жизни.

Таким образом, игровые технологии являются тем педагогическим инструментом, который способен, с одной стороны, снять языковой барьер, а, с другой стороны, интенсифицировать процесс обучения, сделать его активным, плодотворным и приближенным к естественному процессу коммуникации на родном языке.

1. Давыдов, В.В. Проблемы развивающих обучений. Опыт теоретического и экспериментального психологического исследования / В.В. Давыдов. – М.: Педагогика, 1986. – 240 с.
2. Кларин, М.В. Инновации в мировой педагогике: Обучение на основе исследования, игр, дискуссий : анализ зарубежного опыта / М.В. Кларин. – М.; Рига: НПЦ «Эксперимент», 1995. – 176 с.
3. Семенов, В. Г. Динамическая классификационная модель игры / В.Г. Семенов. – Киев, 1984. – 240 с.

УДК 004.9

ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ТЕХНИЧЕСКОМ ОБРАЗОВАНИИ

INFORMATION TECHNOLOGIES IN TECHNICAL EDUCATION

Кравченя Э.М.

Krauchenia E.

Белорусский национальный технический университет

Минск, Беларусь

The purpose of researches is working out of the concept of filling of discipline «Information and computer technologies in formation» the first step of higher education entered into curricula was at engineering-pedagogical faculty BNTU. It is shown that as a result of discipline studying there is an expansion of outlook and formation at students of technical college of independent thinking in the field of modern and perspective information technology.

Современный период развития общества характеризуется сильным влиянием на него компьютерных технологий, которые проникают во все сферы человеческой