

**Повышение эффективности познавательной деятельности студентов
посредством применения информационных технологий в процессе
обучения иностранному языку**

Ляхевич Е.Г.

Белорусский национальный технический университет

Современное общество называют информационным, поэтому развитие новых методов образования становится настоящей необходимостью.

У человека, живущего в современном информационном обществе, преобладает визуальное восприятие информации. Электронные учебные пособия, созданные на базе мультимедиа, оказывают сильное воздействие на память, воображение, облегчают процессы запоминания, позволяют сделать занятие более интересным и динамичным. Информационные технологии могут использоваться преподавателем для создания мультимедийных презентаций, контролирующих тестов, а также в процессе самостоятельной работы студентов при выполнении творческих заданий. Таким образом, информационные технологии способны стимулировать познавательный интерес к иностранному языку, придать процессу обучения проблемный, творческий, исследовательский характер, индивидуализировать процесс обучения и развивать самостоятельную деятельность студентов.

Информатизация общества в современных условиях предусматривает обязательное применение компьютеров в вузовском образовании, что призвано обеспечить компьютерную грамотность и информационную культуру студентов. В то же время, информационные технологии позволяют повысить эффективность познавательной деятельности в процессе обучения иностранному языку за счёт стимулирования и облегчения практической реализации коллективных форм работы и взаимодействия студентов в процессе обучения. Так, преподаватель может организовывать и контролировать самостоятельное освоение студентами учебного материала в рамках тематических форумных обсуждений, использовать Skype для проведения дополнительных консультаций, а так же для организации бесед с носителями языка. Информационные технологии позволяют гибко изменять процесс обучения (создание интерактивных мультимедийных учебников), исходя из познавательных интересов студента, формируя мотивы обучения, среди которых на первое место выходит инициатива самого студента и его профессиональные склонности. Даже ставшие привычными для молодых людей компьютерные игры могут быть использованы в процессе обучения (флеш-игры, позволяющие пополнить словарный запас или изучить отдельные темы грамматики).