Список литературы

1. Фролов В.К., Гавриленко О.В., Макарчев А.И. Историческая и медико-демографическая характеристика общественного здоровья и здравоохранения Тульской области // Актуальные вопросы медицины в современных условиях: сборник научных трудов по итогам международной научно-практической конференции. – 2016. – С. 74–76.

2. Гавриленко О.В., Старченкова Ю.Е. Методические аспекты обучения студентов-медиков и практических врачей по общеправовым вопросам и вопросам медицинского права // Actualscience. – 2015. – Т. 1. – № 5 (5). – С. 33–34.

3. Бурмистров И.А., Гавриленко О.В. К вопросу о психических расстройствах, не исключающих вменяемость, в системе принудительных мер медицинского характера // Вестник новых медицинских технологий. – 2007. – Т. 14. – № 4. – С. 129.

ИМИТАЦИОННО-ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРАКТИКЕ ОБУЧЕНИЯ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ

Толмачева Л.Ф., Кансеитова У.Р., Досжанова Г.Н., Шинтаева Л.А.

Казахская академия транспорта и коммуникаций имени М. Тынышпаева, Алматы, e-mail: Ulsha53@mail.ru

Овладение языком в искусственных условиях, как известно, требует стимуляции обучения. Активизации познавательной деятельности способствует внедрение в процесс языкового обучения игровых технологий. Занимательность, эмоциональность, использование знаний в новой ситуации вносят разнообразие и интерес в учебный процесс.

Педагогическая игра выполняет широкий круг функций:

– обучающую – закрепление знаний, формирование умений и навыков, в том числе общеучебных, развитие памяти, внимания, мышления;

– развлекательную – создание благоприятной атмосферы на занятии;

– коммуникативную – объединение коллектива учащихся, установление эмоциональных контактов;

– релаксационную – снятие напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему при обучении;

– психотехническую – формирование навыков подготовки своего физиологического состояния для более эффективной деятельности [1].

Прагматическая профессиональная направленность процесса подготовки по английскому языку усиливает методическую ценность имитационно-игровых технологий.

В педагогической науке принято выделять следующие виды игр: организационно-деятельностные, деловые, ситуационно-ролевые, креативные и праксиологические [2].

В своей преподавательской практике мы применяем различные ситуационно-ролевые и дидактические игры.

Так, использование ситуационно-ролевых игр позволяет адекватно пользоваться языком в различных социальных ситуациях, стимулирует проявление актерского мастерства, способствует улучшению вербального и визуального имиджа, раскрытию коммуникативного потенциала будущего специалиста.

При применении игровых технологий необходимо хорошо продумать этапы подготовки и организации игр, которые включают в себя: вводный (подготовительный) этап, основной (организация конкретного вида игры) и заключительный (подведение итогов).

Сюжетные игры представляют собой ряд проблемных задач, основная цель которых – прийти к согласию, наладить взаимодействие с партнерами. В таких играх обязательно формируются социально-ролевые отношения участников.

Занимательными и мотивирующими являются такие ситуационно-ролевые игры, как «Покупка автомобиля» (задание: представить в полилоге качественную оценку автомобиля), «На выставке» (задание: диалог должен содержать описание 2–3-х экспонатов).

В языковом обучении немаловажная роль отводится и дидактическим играм. Это современный и признанный метод обучения, обладающий образовательной, развивающей и воспитывающей функциями, которые действуют в органическом единстве.

Игровая методика, базируется на таких важных принципах, как:

– актуальность дидактического материала (актуальные формулировки заданий, наглядные пособия и др.);

– коллективность, позволяющая выполнять задания более высокого, сложного уровня;

– соревновательность создает у группы стремление выполнить задание быстрее и качественнее конкурента, что позволяет сократить время на выполнение задания, с одной стороны, и добиться реально приемлемого результата, с другой [1; 3].

Игровой характер учебных действий позволяет как бы автоматически вести учебный процесс, направляя активность студентов в определенное русло. Повышает продуктивность игровой учебной деятельности работа в группах, командах из 4–5 человек.

Классическим примером может служить игра: «Что? Где? Когда?». Для проведения данной игры требуется предварительная подготовка, которая включает составление занимательных, оригинальных вопросов по изученному языковому материалу. Каждая команда, а их может быть 2 или четыре (если группа большая) готовит вопросы, ориентируясь на такие принципы, как:

– точность и правильность формулировки;

– оригинальность;

– связь с изученным материалом;

– вопрос должен быть интересным, подразумевать логический подход для поиска ответа на него в течение одной минуты.

После предоставления командами вопросов они проходят творческий отбор, который осуществляют преподаватель и два студента, не являющиеся участниками команд.

В ходе игры каждая из команд поочередно выступает то в роли знатоков, то в роли зрителей. Оценивается общий результат (счет) по итогам двух игр (если играли две команды).

Вопросы могут быть сформулированы как на русском, так и на английском языках. Если вопрос на английском, отвечающая команда должна его перевести и только затем приступить к обсуждению.

Примерные вопросы для игры, связанные с межъязыковыми омонимами:

– This word in the Russian language has a value «exceptionally gifted», and in English is one of the values of «good natured» (*genial*).

– A word that has a value «energetic, initiative» in English and in Russian «hostile and provocative» (aggressive).

– In Russian language is a cookie, and in English? (biscuit).

– In Russian language 10 days and what is it mean in English. (decade).

– Gallant in English not only a gallant, but also ... (is the brave).

– In Russian language the word has a value «pathetic», and in English, along with the value, as «wretched, wretched» (pathetic).

Следующая предлагаемая нами игра также развивает способность быстроустанавливать разнообразные связи между явлениями и понятиями, творчески создавать новые целостные образы из отдельных разрозненных элементов.

Игра называется «Составление предложений». Студентам предлагаютсядваслова, начинающиеся с одной буквы, например, существительное idea и прилагательное dramatic, существительные mayor, mystery и т.д. Необходимо составить как можно больше предложений, которые обязательно включали бы в себя эти два слова (можно менять их падеж и использовать другие слова).

В игре «Исключение лишнего» предлагаются три слова, например, new, knew, realise. Надо оставить только те слова, которые обозначают в чем-то сходные предметы, а одно слово, «лишнее», не обладающее этим общим признаком, исключить. Следует найти как можно больше вариантов исключения лишнего слова, а главное – больше признаков, объединяющих каждую оставшуюся пару слов и не присущих исключенному лишнему. Желательно поискать нестандартные и интересные решения. Побеждает тот, у кого ответов больше.

Эта игра развивает способность не только устанавливать неожиданные связи между разрозненными явлениями, но легко переходить от одних связей к другим, не зацикливаясь на них. Игра учит также одновременно удерживать в поле мышления сразу несколько предметов и сравнивать их между собой. Немаловажно, что игра формирует установку на то, что возможны совершенно разные способы объединения и расчленения некоторой группы предметов, и поэтому не стоит ограничиваться одним-единственным «правильным» решением, а надо искать целое их множество.

В игре «Поиск аналогов» называется какой-либо предмет или понятие, например, «technique». Необходимо записать как можно больше слов, сходных с ним по различным существенным признакам. Следует также систематизировать эти аналоги по группам в зависимости от того, с учетом какого свойства заданного предмета они подбирались. Побеждает тот, кто назвал наибольшее число групп аналогов.

Значителен познавательный интерес у ролевой игры «В кафе». Студенты 2-х групп представляют меню из 5 блюд. Заказ блюда становится возможным после того, как группа сможет ответить на 3 вопроса. Каждое блюдо имеет свою стоимость (балл), который присуждается команде, ответившей на все вопросы. Чем выше стоимость блюда, тем сложнее предложенное в нем задание. Например:

СООТНЕСИТЕ ПОНЯТИЯ С ИХ ОПРЕДЕЛЕНИЯМИ:

– Porridge, which is givento the British for breakfast.

– The favorite beverage of British.

– Pride of English dishes are different...

– The tradition of tea party, snacking between early breakfast and late dinner.

– Welded on a meat broth porridge, which set on fire upon edition.

– To this dish necessarily is served thick sauce.

Oatmeal, plum pudding, tea, Five-o'clock Tea, roast beef pudding.

САЛАТ «НЕОБЫЧНЫЙ»:

1. Переставляя местами буквы, составьте из них слова, связанные с логистикой:

– verusanil (universal);

– esrtauntra (restaurant);

– nergeal (general);

– iecdtror(director);

– lirtvua (virtual).

2. Узнайте по начальному и конечному слогам слова и объясните их лексическое значение:

Engi…er (**engineer**), **ins…nts (instruments)**, **spe…tion** (**speculation**), **ex…gant (extravagant), au…ce (audience)**.

СУФЛЕ «АНАГРАММА»

Путем перегруппировки и объединения букв, составляющих слова, составьте слова:

1. tinligen + tel = (intelligent);

2) tervi + inew = (interview);

3) nonome + phen = (phenomenon);

4) acti + reve = (reactive).

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения, которая позволяет

сделать интересными и увлекательными не только работу студентов на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению английского языка. Занимательность условного мира игры делает эмоционально окрашенной монотонную деятельность по закреплению и усвоению информации. Усваиваемый студентами материал проходит через своеобразную практику.

Таким образом, обучение посредством применения имитационно-игровых технологий – ненавязчивый, удобный для обучающихся способ усвоения языкового материала, который способствует практическому использованию знаний.

Список литературы

1. Игры – обучение, тренинг, досуг / под ред. В.В. Петрусинского // Книга. Педагогические игры. – М.: ГЦ ЭНРОФ, 1994.

2. Мильруд Р.П., Максимова И.Р. Современные концептуальные принципы коммуникативного обучения иностранным языкам // Иностранные языки в школе. – 2000. – № 4. – С. 9–15.

3. Москвичев В. Возможности развития ролевой игры. – М., 2004.

ИНФОРМАЦИОННЫЕ РЕСУРСЫ СЕТИ ИНТЕРНЕТ

Хачатурова С.С.

Российский экономический университет имени Г.В. Плеханова, Москва, e-mail: seda_@mail.ru

Образование – это основа, на котором строится будущее нашей страны. Достойное будущее нашей страны учится в стенах школ, университетов. Нам, преподавателям, необходимо предоставить им доступ к всемирным знаниям с помощью электронных информационных коммуникаций к Всемирной паутине WWW (*World Wide Web*). Информационные ресурсы Интернет – это удобный источник информации, знаний, так как содержат не только огромное количество документов, но и качественную информацию. Интернет – это распределённая система, которая предоставляет доступ к взаимосвязанным между собой документам на различных компьютерах и подключённым к сети *WWW*. Всемирная паутина вызвала настоящую революцию в информационных технологиях, т.к. образуют миллионы веб-серверов и все они основаны на технологии *гипертекста*. Гипертекстовые документы, размещаемые во Всемирной паутине, называются *веб-страницами*, объединённые общей темой. Для загрузки и просмотра веб-страниц используются специальные программы-*браузеры*. В системе WWW представлены различные возможности поиска знаний. Огромным преимуществом является то, что мы можем сохранить в нашей файловой системе нужное количество документов из Всемирной паутины. На мой взгляд, есть очень удобная возможность – *История поисков*. Она помогает в случае, когда потеряно название запроса. С помощью Истории можно выполнить его еще много раз и загрузить нужный документ, знания. Информационные пространства WWW постоянно обновляются. Это позволяет обучающимся получать необходимую информацию из мировых информационных ресурсов, искать необходимые сведения в различных информационных сферах: базах данных, электронных библиотеках, веб-сайтах с использованием языков запросов и каталогов. Различными технологиями поиска информации в Интернете можно получить нормативную, правовую, законодательную, справочную, социально-экономическую, научно-техническую, доступ к научным библиотекам, международным системам патентной информации, предпринимательским сетям знаний, др. Таким образом информационные ресурсы WWW позволяют овладеть основными теоретическими и практическими навыками для эффективного использования знаний в будущей профессиональной деятельности магистра.

МЕТОДИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА В СИСТЕМЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ УЧИТЕЛЯ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ

Царева С.Е.

ФГБОУ ВО «Новосибирский государственный педагогический университет», Новосибирск, e-mail: setsareva@yandex.ru

Статья посвящена проблеме профессиональной подготовки учителей начальных классов в системе высшего образования в методических дисциплинах. В ней раскрывается содержание понятия методической подготовки учителя как одной из частей профессиональной подготовки, как подготовку к практическому осуществлению трех видов педагогической деятельности: обучения, воспитания и развития средствами учебного предмета и средствами процесса обучения учебному предмету. Обосновывается целесообразность интеграции собственно методических дисциплин («Методика обучения (преподавания) математике (русскому языку, …») с дисциплинами по основам знаний базовой науки («Математика», «Русский язык», …). В методической подготовке выделены теоретическая и практическая составляющие, даны их характеристики.

Профессиональная подготовка учителя начальных классов как в прежней системе специалитета, так и в современной системе бакалавриата осуществляется через изучение студентами дисциплин и прохождение практик. В терминах Федерального государственного стандарта высшего профессионального обучения и Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования направления «Педагогическое образование» (ФГОС ВПО ПО и ФГОС ВО ПО) изучение дисциплин и практики должны обеспечить овладение студентами общекультурными, общепрофессиональными