

Google Developers. Бесплатные инструменты для создания графиков и диаграмм от компании Google. Среди набора блок-схем и графиков можно выбрать те, которые подойдут для конкретного сайта. Инструменты Google Developers являются мощным и простым в использовании [3].

И это только краткий перечень сервисов по созданию инфографики и каждый из предложенных, имея интуитивно понятный интерфейс и набор инструментов, может успешно применяться в процессе создания электронных учебных материалов.

ЛИТЕРАТУРА

1. **Ахатова, Р. Ю.** Возможности применения инфографики в процессе обучения / Р. Ю. Ахатова // Молодой ученый. – 2016. – № 11. – С. 133–135.
2. **Осатина, А. И.** Инфографика как средство визуальной коммуникации / А. И. Осатина, И. С. Попова // Электрон. сборник статей по материалам XX Международной научно-практ. конфер. «Научное сообщество студентов XXI столетия». – Новосибирск, 2014. – № 5 (20). – С. 38–47.
3. **Отображение** данных в реальном времени на вашем сайте // Google диаграммы [Электронный ресурс]. – 2017. Режим доступа: <https://developers.google.com/chart/>. – Дата доступа: 20.02.2017.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ЭЛЕКТРОННЫХ УЧЕБНЫХ МАТЕРИАЛОВ ПРИ СОЗДАНИИ ИНФОРМАЦИОННО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЫ

Лиходед Оксана Александровна

Институт бизнеса и менеджмента технологий БГУ, Республика Беларусь
oksanalikhoded@mail.ru

С существующим темпом жизни, от образования, и высшего в том числе, требуется внедрение и подход к обучению с использованием современных технологий. Это, в свою очередь, подразумевает следующее: своевременную разработку и поддержание в актуальном состоянии электронных материалов, достаточно быстрое их внедрение и обеспечение постоянного процесса переподготовки обучающего персонала.

Несмотря на это, все же существуют некоторые аспекты, которые может быть и не связаны напрямую с информационной средой, но тем не менее являются важными, так как учитывают психологически-педагогические моменты, которые важны в образовании. Одним из таких аспектов является классификация электронных учебных материалов.

При разработке электронных учебных материалов необходимо четко представлять себе их классификацию [2]. Также следует понимать, на что направлен тот или иной тип электронного учебного материала: ознакомление, требующее от обучаемого изучения предложенного материала; тестирование, требующее от обучаемого показать уровень усвоения материала; творческое задание, требующее от обучаемого креативного мышления и проявления фантазии и пр.

Конечно же, стоит учитывать, что не все дисциплины могут или должны содержать весь набор типов материалов. В связи с этим возникает вопрос, по каким критериям следует составлять классификацию электронных материалов?

По функциям назначения электронные материалы можно отнести к традиционным учебным изданиям, следовательно, к ним можно применить те же принципы классификации, например, учебных пособий, книг, методических указаний и пр. По тем же функциям назначения их можно отнести и к электронным изданиям, и, как следствие, в основу можно заложить принципы классификации электронных изданий. Конечно же, это обусловлено самой дисциплиной, целями, и задачами, которые должны быть достигнуты при изучении конкретного предмета.

Для классификации необходимо очень ясно представлять цели и задачи электронного материала. В таком случае, прежде чем составлять классификацию необходимо сформулировать цели и задачи для электронных материалов.

В качестве основной цели электронного материала, практически для всех дисциплин, можно выделить донесение информации до всех обучаемых в равной степени. Ведь при наличии электронных материалов изучаемой дисциплины все имеют возможности в равной степени изучить материал или выполнить задание в любое удобное для него время [1].

В качестве основных задач можно выделить следующее:

Создание единого информационного образовательного пространства.

Формирование системы непрерывного образования, как универсальной формы образования.

Внедрение современных средств и методов обучения, ориентированных на использование современных и актуальных технологий.

Взаимодействие средств и методов традиционного и электронного образования.

Также при формировании электронных материалов очень важно учитывать специфику обучаемой аудитории (первое высшее, второе высшее, магистратура и пр.), техническая или гуманитарная, и форму образовательного процесса (дневная, вечерняя, заочная).

Подводя итог, можно сказать, что определение целей и задач электронных материалов является фундаментом для формирования системы обучения в современном мире.

ЛИТЕРАТУРА

1. **Алешкина О. В.** Применение электронных учебников в образовательном процессе / О. В. Алешкина // Молодой ученый. – 2012. – № 11. – С. 389–391.
2. **Зайнутдинова, Л. Х.** Создание и применение электронных учебников / Л. Х. Зайнутдинова. – Астрахань : ЦНТЭП, 2003. – 364 с.
3. Mode of access: <http://elib.bsu.by/handle/123456789/92522>.

TECHNOLOGY OF ROLE PLAYING AS A TOOL TO INCREASE MOTIVATION

Irina Martynova

School of business and management of technology of BSU, Republic of Belarus

Motivation is, without doubt, one of the factors which secure the effectiveness of the educational process in general. It is equally obvious that foreign language courses are in never-ending demand, and everybody realizes the significance of effective communication skill for the future life and career. So, one might assume that the success of learning a foreign language is guaranteed. However, due to various reasons, motivation may decrease with time, which is admitted by most of my students; some of them they get discouraged by the fact that all hard work does not pay off as fast as desired while others lose interest. It is for a good reason that ways to increase motivation in a foreign language classroom have remained in focus of psychologists, course syllabus developers and language instructors.

Numerous approaches to enhance motivation are associated with using interactive technologies, functions of Internet platforms and services, authentic study materials, involving emotions in the learning process, developing engaging self-study assignments and tests which enable students to get the feedback and see the result of their activities straight away, in short, reinforcing the motivational aspect of language learning is essential. Methods aimed at modeling professional activity in the educational process and using gaming techniques also contribute to increased motivation; one of them is role playing.