

языком. Игровой метод обучения, предусматривает особую организацию и проведение занятий, рассчитанных на органическое включение игр и игровых упражнений в учебный процесс, что обеспечивает познание и усвоение учащимися предметного содержания мира, запечатленного в новом для них языковом коде, а также эмоциональному и нравственному развитию личности учащегося.

SECOND LIFE: ПРЕПОДАВАНИЕ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ В ВИРТУАЛЬНОЙ СРЕДЕ

Концевая Г. М., Концевой М. П., Брестский государственный университет им. А. С. Пушкина

Современные информационные технологии вызывают перемены во всей системе языковой подготовки, оказывая существенные влияние на сами языки, коммуникации, способности и мотивы участников образовательного процесса, социальный заказ, задачи, средства и методики обучения. Одновременно, на основе информационных технологий формируются новые виртуальные образовательные среды, в которых создается инновационный инструментарий решения современных проблем преподавания иностранных языков. Одной из таких сред является *Second Life (SL)*, виртуальный трехмерный мир компании *LindenLab*.

SL создается исключительно его жителями (резидентами), которые *Second* сами формируют окружающую их реальность, создавая и выбирая себе одежду, дома и машины. Это киберпространство, обживать которое может любой желающий. Достаточно зарегистрироваться, получить новую личность, выбрать себе внешность (аватар). Число резидентов превышает 10 000 000. В *SL* открыты посольства и представительства ряда государств и крупных корпораций. *SL* доступна для всех в мире, кто имеет компьютер и широкополосный доступ в Интернет. Это открывает возможность обучать и учиться на глобальном уровне.

Первым университетом, открывшим в 2007 г. свое виртуальное представительство на сайте *SecondLife.com* стал *VU Amsterdam* (Свободный университет Амстердама). Сегодня студенты, преподаватели и исследователи многих учебных заведений мира (Гарвардского и Оксфордского университетов, Массачусетского технологического института, Университета Беркли и др.) успешно взаимодействуя и организуя учебный процесс в виртуальном. Например, Лондонская школа журналистики ведет здесь бесплатные лекции по журналистике, лингвистике и литературе и проводит конкурсы для всех желающих, которые ежедневно посещает от 500 до 1000 человек. В *SL* школа построила *Public Relations Center* (здание с мраморными колоннами, в котором расположены лекционные залы и места для проведения встреч, зона с экраном для просмотра видео).

Изучать языки в многоязычном виртуальном мире *SL* можно самостоятельно, на основе общения с носителями языка или в одной из многочисленных языковых школ.

Avatar English (www.avatarenglish.com) одна из наиболее популярных школ изучения английского языка в *SL*, предлагает индивидуальные занятия с профессиональными, квалифицированными и опытными преподавателями — носителями языка. Занятия проходят в виртуальных классах, которые отражают тему занятия.

Основной язык *Second Life* английский, однако, более 54 % говорят на других языках. Наиболее распространены немецкий, французский, испанский, китайский, португальский, турецкий и корейский языки. Для ориентации среди разноязычных информационных материалов лучшими помощниками резидентам становятся программы-переводчики. Они бывают платными (*X-Lang, AF Translator Pro, Translator Box, Q-Translator*) и бесплатными (*Ferd's Free Translator, Symbolic*).

SL стала не только образовательной, но уникальной научно-педагогической средой, в которой активно генерируются и воплощаются в жизнь инновационные технологии обучения иностранным языкам.

12—13 марта 2010 г. в *Second Life* впервые состоялась Международная педагогическая конференция по работе и образованию в виртуальных мирах *Virtual Worlds Best Practices in Education* (<http://www.vwbpe.org/>). Дискуссионные площадки конференции развернулись в 20 регионах *SL* и транслировались в Интернете по каналу *Treet TV*. В 2010 г. было принято решение дать возможность докладчикам выступать не только на английском языке. Принимались заявки на французском, португальском, немец-

ком и китайском языках. В приветственных зонах гостей встречали встречать наставники, владеющие несколькими языками. Это позволит сделать мероприятие по-настоящему массовым. Если первую *VWBPE* в 2007 г. посетило 1500 резидентов, то у *VWBPE-2010* количество участников превзошло 3600. Конференция стала важным ресурсом для педагогики виртуального мира, позволив участникам обмениваться своими идеями и методами преподавания.

26 сентября 2010 г. на острове *Belle Isle* в сосотоялся Фестиваль европейских языков (<http://www.sl-festival.net/>). Одним из организаторов выступила *Birdie Newcomb* (*Birdie Newborn*, лингвист, декан колледжа *Beach College* в Санта-Барбаре, штат Калифорния), которая отметила, что *SL* самое подходящее время для совмещения возможностей службы передачи голоса с работой с международным комьюнити. Многоязычный фестиваль включал этнических костюмов, выступления музыкантов и танцоров с национальными песнями и народными танцами. Были представлены обучающие программы, многоязыковые переводчики и другой лингвистический инструментарий. В докладах *Gavin Dudeney*, *Peter Bloomfield*, *Paul Preibisch* и *Kip Boehn*, которые построили Анг-лийскую деревню в *SL* анализировались уникальные возможности *SL* в организации встреч преподавателей различных языков для обмена опытом и методиками.

SLanguages 2010 (ежегодная конференция посвященная проблемам языкового обучения в *Second Life*, 15—16 октября 2010 г.) организована на островах *EduNation* в *Second Life*. *SLanguages 2010* для участия и посещения является бесплатной (необходим только аватар в *Second Life*, который также является бесплатным). В проблемном поле *SLanguages* можно отметить вопросы продвижения материала и планирования урока, управление классом в виртуальном пространстве, развитие виртуального и константного обучения языкам, смешанное обучение — *Second Life* в классах реального мира, персональное обучающее языковое пространство. С полной программой и формой заявки на участие в конференции можно ознакомиться на ее сайте по адресу: <<http://www.slanguages.net/ru/index.php>>.

КАРТЫ ПАМЯТИ В ПРАКТИЧЕСКОМ КУРСЕ ФРАНЦУЗСКОГО ЯЗЫКА

Лавникевич Н. С., Белорусский государственный университет

Карты памяти (или «ментальные карты» — «*Mind map*») получили достаточно широкое распространение в начале 1990-х гг. Методика разработана Тони Бьюзеном (Т. и Б. Бьюзен. Супермышление. М., 1996.). В 1993 г. впервые вышла в свет «*The Mind map book*».

В отличие от традиционного линейного многостраничного текста информация того же объема дается на карте памяти компактно в виде схем, разветвленных ассоциативных графов, таблиц и т. д. Карты памяти — это удобная и эффективная техника альтернативной записи.

Психологически объемные разделы учебника воспринимаются обучающимися как скучное монотонное чтение, требующее немалых усилий для восприятия, выделения главного и запоминания. Ни в коей мере не отрицая необходимости учебника, следует рассматривать карты памяти как методический прием для анализа, упорядочивания информации, оптимального извлечения из нее ключевого содержания.

Карты памяти — это также естественный способ организации мышления, отвечающий известному психологическому закону 7 ± 2 , который описывает число понятий, которыми может одновременно оперировать мозг человека. На карте памяти это совпадает с естественными ограничениями листа.

Итак, карты памяти обладают целым рядом преимуществ:

- представляют собой более легкоусвояемый материал по сравнению с многостраничным разделом учебника;
- позволяют свести в систему разрозненную информацию по теме;
- способствуют визуализации и структуризации большого объема информации;
- облегчают самостоятельную работу студентов, позволяя им «обозреть» необходимый для усвоения материал и обнаружить свои пробелы в нем;
- способствуют реальному осмыслению и поэтому более эффективному запоминанию информации, а не ее механическому заучиванию;
- значительно экономят усилия и время студентов при самоконтроле.