

У большинства педагогов наиболее популярным средством создания урока с мультимедийным приложением является презентация или видеоролик на основе программы *Movie Maker* из программного пакета *MS Windows*. Для преодоления такого стереотипного подхода в настоящей статье рассматривается возможность применения обучающих анимационных мультфильмов, созданных на основе программного обеспечения *3ds Max*.

Несмотря на то, что данное программное средство является довольно сложным в овладении, следует отметить, что сегодня существует большой выбор литературы по данному направлению, которая поможет в овладении этим уникальным мультимедийным анимационным продуктом.

Как и любое средство обучения, использование мультимедийных технологий на основе анимационного пакета *3ds Max* имеет свои преимущества и недостатки. Единственной отрицательной чертой является трудность овладения программой. Однако, если обратиться к уже готовым моделям, построенным на основе этой технологии, то эта трудность исчезает сама собой.

Суть использования данной технологии заключается в создании анимационного мультфильма, посредством которого учащиеся на начальном этапе получают представление о видах речевой деятельности, что, на наш взгляд, является важным на начальном этапе обучения ИЯ.

Преимуществом применения технологии *3ds Max* является включение в процесс восприятия зрительных и слуховых анализаторов учащихся, подача материала в виде мультипликационного сюжета, что положительно влияет на запоминание учебного материала, возможность менять сюжет в зависимости от темы урока, повышение мотивации к изучению языка через подражание героям мультфильма. Кроме того, использование анимационных материалов позволяют объяснить то, что трудно поддается описанию, в частности, на начальном этапе обучения ИЯ.

Такие принципы обучения, как принцип наглядности, принцип прочности усвоения знаний, принцип доступности, принцип связи обучения с практикой, принцип сознательной активности учащихся в обучении успешно реализуются сегодня с помощью подобных средств мультимедиа, находящих все более широкое применение в современном процессе обучения иностранным языкам.

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ПРОЦЕССЕ АДАПТАЦИИ СТУДЕНТОВ К УСЛОВИЯМ ВУЗА

Рудая С. Н., Сокеркина О. В., Белорусский государственный университет

Одним из важных средств адаптации студентов к условиям вуза является научная организации учебного процесса, высокая эффективность отдельных составных его частей. На современном этапе развития высшего образования адаптация школьника должна, в частности, проявляться:

— в устранении резкого перехода от обучения, где самостоятельная деятельность является лишь эпизодической, к обучению, где самостоятельная деятельность является основной;

- в устраниении резкого перехода от относительного управляемого обучения к обучению, управляемому слабо;
- в устраниении резкого перехода от постоянно контролируемого обучения к обучению, контролируемому лишь эпизодически.

В условиях средней школы самостоятельная деятельность учащихся является эпизодической, в высшей же школе — основной. Придя в вуз, студент сталкивается с тем, что его учебная деятельность становится «непроявляемой»: ему важно сдать сессию, а как он достиг этого, ценой каких усилий — этим интересуются мало. Резкий переход от привычных форм обучения к качественно новым приводит к неравномерности работы, к тому, что студент теряется, а это в свою очередь становится причиной и «завалов» на сессии, и разочарований в избранной профессии. Таким образом, на первом этапе бывшему школьнику необходимо преодолеть психологический барьер, связанный со сменой приоритетов, когда лидирующее положение внешнего контроля переходит к самоконтролю.

Еще одна проблема состоит в том, что зачастую студенты имеют смутное представление о том, как надо самостоятельно работать, или не имеют его вообще, а значит, его еще следует «научить учиться».

Для успешного решения вышеуказанных проблем в рамках вуза необходима грамотная организация и руководство процессом самостоятельной деятельности студентов, основанные на новейших научно-методических изысканиях. Введенная в БГУ система контролируемой самостоятельной работы (КСР) позволяет постоянно наблюдать за ходом самостоятельной работы студентов, корректировать ее и помогать студентам в успешном освоении знаниями. Существуют различные формы организации КСР, включающие в себя устные и письменные работы, тесты, коллоквиумы и т. д.

Одним из нетрадиционных методов организации КСР является использование компьютерных программ и сетевых образовательных платформ, что позволяет преподавателю не только научить студентов самостоятельно осваивать отдельные вопросы программы, но и контролировать степень усвоения пройденного материала.

Примером подобной организации работы может служить использование в БГУ ИТКП «*eUniversity*». Данная сетевая образовательная платформа открывает широкие возможности как для преподавателя, так и для студента. Во-первых, система доступна с любого компьютера, подключенного к сети Интернет, что позволяет студентам заниматься дома. Во-вторых, в рамках системы возможна быстрая обратная связь с преподавателем: студент может оставить свое сообщение или вопрос и получить оперативный ответ; преподаватель, в свою очередь, может поместить объявление, которое будут видеть все студенты, изучающие данный предмет. В-третьих, система позволяет размещать учебные материалы: электронные учебники, дополнительные электронные ресурсы, полезные Интернет-ссылки и др., — а также проводить контроль знаний при помощи тестов. Тесты могут быть текущими, предназначенными для самоконтроля и самопроверки, и итоговыми.

Весь курс делился на модули, которые студент проходит либо в фиксированном порядке, либо — произвольном (по выбору преподавателя). ИТКП «*eUniversity*» позволяет контролировать прохождение курса студентами: все полученные оценки хранятся в памяти. Систему оценок задает преподаватель при помощи процентной шкалы. Данная образовательная плат-

форма не только позволяет вывести средний балл за курс для каждого студента, но и установить его рейтинг, что особенно актуально с введением в БГУ рейтинговой системы.

Еще одним несомненным достоинством системы является возможность задавать и выполнять задания, не ограниченные рамками теста. Это могут быть эссе, сочинения, рефераты, решения задач и т. д., отправляемые в электронном виде преподавателю, который вносит оценку в систему вручную. Эта оценка в дальнейшем также учитывается при подсчете балла и рейтинговой позиции.

Сетевая образовательная платформа «*eUniversity*» была использована нами в курсах «Страноведение» и «Общее языкознание» (последнее совместно с профессором А. А. Кожиновой) для студентов специальности «Современные иностранные языки» и дала положительные результаты. На наш взгляд, система является крайне полезной в процессе адаптации студентов к условиям вуза. Она дает возможность не только грамотно организовать самостоятельную работу студентов, осуществлять постоянный контроль за ней, но и более адекватно оценивать их знания. Возможность обратной связи с преподавателем позволяет ему оперативно реагировать на недостатки в содержании и структуре учебного курса и исправлять их. Эта система также способствует повышению уровня мотивации студентов к регулярной самостоятельной работе, делая переход от школьной системы преподавания к вузовской более плавным и менее болезненным.

ТАКТИКА ИМИТАЦИИ ПРЕРВАННОГО ДИАЛОГА В ИНТЕРНЕТ-ДИСКУРСЕ (НА МАТЕРИАЛЕ ICQ-СПАМА)

Сивенкова М. А., Минский государственный лингвистический университет

Одной из ярких примет времени в области рекламной коммуникации можно считать постепенный переход от административно-командных методов и одностороннего общения компаний с потребителями к инновационным, интерактивным методам и двустороннему общению. Некоторые противники вещательного маркетинга даже высказывают мнение о том, что традиционные средства продвижения уже практически изжили себя и современное общество находится в стадии революции общения, ускоряемой бурным развитием современных технологий. При этом неудивительно, что Интернет с его богатыми коммуникативными возможностями оказывается задействованным в двустороннем/разговорном маркетинге (ср., например, такую стремительно набирающую популярность форму интернет-нет-общения, как корпоративный блоггинг).

Естественно, что тенденция к диалогизации интернет-рекламы не обошла и мессенджеры (интернет-пейджеры), которые были созданы именно с целью ведения диалога в режиме реального времени. Так, например, программа *ICQ*, предназначенная для мгновенного обмена сообщениями, стала одним из популярных рекламоносителей, что частично объясняется низкой стоимостью достижения аудитории и возможностью охвата большого сегмента пользователей Интернета.