

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ  
ФГАОУ ВО «КРЫМСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
ИМЕНИ В. И. ВЕРНАДСКОГО»

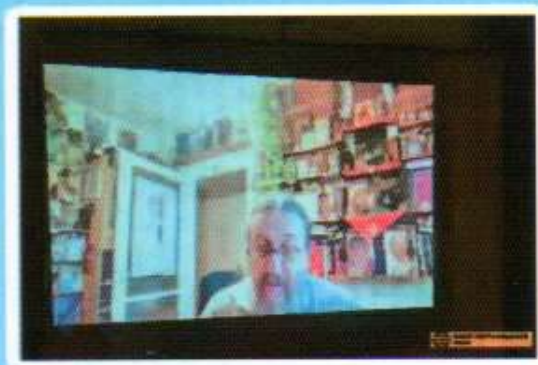
Евпаторийский институт социальных наук (филиал)  
Кафедра филологических дисциплин и методик их преподавания



## **ФОРМИРОВАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ ФИЛОЛОГА В ПОЛИКУЛЬТУРНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЕ**

**МАТЕРИАЛЫ  
II МЕЖДУНАРОДНОЙ НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКОЙ  
КОНФЕРЕНЦИИ**

Евпатория • 21-22 ноября 2019 г.



Евпатория • 2019 г.



## СОДЕРЖАНИЕ

<i>Авамилева Х. Д.</i> «Жаргон», «арго», «сленг»: к вопросу о терминах .....	3
<i>Авдохина В. С.</i> История изучения проблемы мечтательства в творчестве Ф. М. Достоевского .....	7
<i>Адамчук А. А.</i> Модификация топографических параметров хронотопа рассказа А. Конан Дойла «Этиод в багровых тонах» в эпизоде «Этиод в розовых тонах» сериала «Шерлок» .....	10
<i>Аджигерлева Л. Э.</i> Реализация историзмов и архаизмов как элементов стилизации текста .....	14
<i>Алексеева В. Ю.</i> Сравнительно-исторический подход как приоритетный в исследовании психолингвистических особенностей русских, проживающих на территории Крыма .....	19
<i>Алимова С. З.</i> Критическая рецепция цикла рассказов Айзека Азимова «Я, Робот» .....	27
<i>Алекеева В. В.</i> Железные дороги в «Домашнем чтении» Ч. Диккенса и «Дневнике писателя» Достоевского .....	26
<i>Бадалова Р. В.</i> Мистика и фантастичность в повести И. С. Тургенева «После смерти (Клара Милич)» .....	33
<i>Балакалова В. А.</i> Феномен предвыборного дискурса .....	37
<i>Бекирова Э. Э.</i> Термин как объект исследования в современном языкознании .....	42
<i>Белокур В. А.</i> Экзотизмы в лирике А. А. Блока .....	46
<i>Бельчикова А. Р.</i> Характеристика медиатекста как объекта лингвистики .....	51
<i>Бузинская Я. М.</i> Принципы организации обучения старших школьников иноязычному выразительному аудированию .....	55
<i>Васильева Т. В.</i> Сенсорная поэтика анималистической прозы В. П. Сысоева .....	58
<i>Василенко А. А.</i> Своеобразие любовной поэзии Б. А. Ахмадулиной .....	61
<i>Вилличенко В. Е.</i> Растения как национально-культурные символы .....	64
<i>Винникова М. В.</i> Феномен литературы «потока сознания»: к определению понятия .....	68
<i>Витковская Ю. С.</i> Особенности функционирования синонимии в романе Стефани Мейер «Сумерки» .....	71
<i>Гарус Е. С.</i> Рецепция творчества Габриэля Гарсиа Маркеса в отечественном и зарубежном литературоведении .....	76
<i>Данилова А. Г.</i> Структурные особенности плеоназмов в составе фразеологизмов русского языка .....	80
<i>Дубинина Т. Г.</i> Сказки И. С. Тургенева: вопросы жанра и перспективы изучения .....	84
<i>Еремкина А. Д.</i> Проблематика современной женской прозы .....	87
<i>Зализняк В. В.</i> Основные аспекты изучения ономов в отечественном языкознании .....	90
<i>Здороева А. О.</i> История изучения сказок с «бродячим» сюжетом в критической литературе .....	93
<i>Кабитова А. А.</i> Жанр фэнтези в парадигме постмодернизма .....	100
<i>Калмыкова Д. А.</i> Концепция бытия автора в драматических произведениях Н. В. Гоголя .....	104
<i>Каменская И. Б.</i> Морфологические стилистические средства в романе Дж. К. Джерома «Томми и компания» .....	110
<i>Каменский А. И., Каменский С. А.</i> Влияние психологических особенностей развития подростков на обучение иноязычному общению .....	113
<i>Канивец Н. В.</i> Формирование иноязычной грамматической коммуникативной достаточности как условие организации иноязычной речевой деятельности младших школьников .....	116

<i>Картаева Ю. К.</i> Определение лексико-семантического поля .....	119
<i>Каспарова А. Ю.</i> Теоретические основы исследования метафоры .....	124
<i>Колjada Т. А.</i> Проблематика романа-сказки И. П. Носова «Пешайка на Луне» .....	128
<i>Кужельная В. Г.</i> Детство как культурно-историческая категория .....	132
<i>Лежанская В. В.</i> Методические особенности обучения иноязычному говорению учащихся 10-11 классов с помощью использования видеофрагментов .....	135
<i>Лехахин В. В., Власова Е.</i> «Отец Сергей» Льва Толстого: проблемы духовной и монашеской жизни .....	140
<i>Лозовская Т. И.</i> Теоретическая основа и историко-ретроспективный анализ понятий «благотворительность», «благотворитель», «благородство» .....	155
<i>Малеванная Т. В.</i> Психолого-лингвистические особенности обучения иноязычному чтению старших школьников .....	161
<i>Махина В. В.</i> Личность и творчество Л. Н. Андреева в культурно-историческом пространстве .....	164
<i>Меджитова Э. С.</i> Тенденции изучения «Севастопольских рассказов» современным литературоведением .....	168
<i>Менсеева А. Н.</i> Проблема авторской позиции в литературоведении .....	173
<i>Муждабаева И. И.</i> Территориально маркированная лексика в системе национального языка .....	177
<i>Нефедова М. К.</i> Взгляды отечественных и зарубежных исследователей на природу просторечной лексики .....	182
<i>Нурсеитова С. Б.</i> К вопросу о взаимосвязи понятий «медиадискурс» и «медиатекст» в современной лингвистике .....	186
<i>Осадчая Н. А.</i> Голономы Симферополя: прошлое и настоящее .....	190
<i>Петренко Н. А., Шум Н. А.</i> Реализация мотива одиночества в пространственно-временной организации повести Леонида Леонова «Evgenia Ivanovna» .....	193
<i>Пигнастая Д. Г.</i> Понятия «фразеология» и «фразеологизм» в лингвистике .....	198
<i>Пилипчук Н. А.</i> Современные аспекты исследования микропонимов в русском языке .....	202
<i>Полескова-Григорян Г. Э.</i> Роль графической наглядности в обучении технике иноязычного чтения .....	206
<i>Помазова Я. О.</i> Научные интерпретации понятия «лексико-семантическое поле» .....	210
<i>Савостикова Д. А.</i> Особенности эмоционально-волевого развития средних школьников .....	216
<i>Сейджелиева С. Ш.</i> Понятие «сказка» в литературоведении .....	218
<i>Симакова В. В.</i> Основные функции заимствованной лексики в русском языке .....	224
<i>Сокол А. С.</i> Особенности изображения inferнальных женских образов в рассказах Ганса Гейнца Эверса «Паук» и «Синие индейцы» .....	228
<i>Татарнинова Д. А.</i> Художественные особенности изображения главного героя в романе Рэя Брэдбери «451° по Фаренгейту» .....	232
<i>Фадеева Н. С.</i> Повтор как стилистическое средство создания экспрессии в поэзии О. Э. Мандельштама .....	236
<i>Федирко М. В.</i> Особенности психологизма Томаса Харриса в романе «Красный дракон» .....	239
<i>Храновская С. Д.</i> Факторы заимствований в лексическую систему русского языка .....	243
<i>Шалацкая Т. П., Каралин Ю. С.</i> Жанрово-стилистические аспекты исторического романа (на материале трилогии В. Яна) .....	248
<i>Шалица М. А.</i> Смысловый образ «сад» в контексте «христианского реализма» Ф. М. Достоевского .....	253

<i>Шевц В. А.</i> Архетип трикстера в отечественных и зарубежных исследованиях ..	259
<i>Шевченко А. Н., Шевченко Н. Н.</i> Игровые интерактивные технологии как одна из инновационных форм учебного процесса: теоретический аспект исследования.....	265
<i>Шелест Т. А.</i> Современное состояние проблемы исследования научного текста.....	271
<i>Эглова Ф. И.</i> Обучение старших дошкольников иноязычной диалогической речи с применением обучающих игр.....	276
<i>Юзбаиева Э. Ш.</i> к. Способы отображения авторского отношения к главному герою в романе Ф. С. Фицджеральда «Великий Гэтсби».....	278
<i>Юнусова Г. А.</i> к. «Американский технизм» героя-производственника конца 1920-х годов (на материале романа В. Ильенкова «Ведущая ось») .....	285
<i>Ruggero Panebianco.</i> Italian Futurism and Russian Futurism compared .....	290



рактики. Отечественные исследователи рассматривают проблему возникновения, функционирования и значения образа трикстера в генетическом, историко-литературном, теоретическом аспектах. Вопрос об атрибутивных признаках и характеристиках архетипа трикстера остается открытым и дискуссионным.

#### Литература

1. Березкин, Ю. Е. Трикстер как серия эпизодов / Ю. Е. Березкин // Труды факультета этнологии. – Санкт-Петербург : ИДПО «Европейский университет в Санкт-Петербурге», 2003. – С. 97–164.
2. Гаврилов, Д. А. Трикстер. Лицедей в евроазиатском фольклоре / Д. А. Гаврилов. – Москва : Социально-политическая мысль, 2006. – 239 с.
3. Кереньи, К. Трикстер и древнегреческая мифология // Трикстер: исследование мифов североамериканских индейцев с коммент. К. Г. Юнга и К. К. Кереньи. – Санкт-Петербург : Евразия, 1999. – С. 242–264.
4. Мелетинский, Е. М. Категории мифических героев / Е. М. Мелетинский // Мифологический словарь. – Москва : Советская энциклопедия, 1990. – С. 638–639.
5. Мелетинский, Е. М. О литературных архетипах / Е. М. Мелетинский. – Москва : Российский гос. гуманитарный ун-т, 1994. – 136 с.
6. Морозова, Е. А. Провокационность как метод социально-психологического воздействия (на примере авангардного искусства) / Е. А. Морозова // Социально-психологические проблемы образования: Вопросы теории и практики. – Ч. 2. – Москва : МПШ, 2001. – С. 28–41.
7. Платицина, Т. В. Архетип трикстера в зарубежных исследованиях / Т. В. Платицина // Вестник Бурятского гос. ун-та. – 2013. – № 10. – С. 151–154.
8. Радин, П. Трикстер: исследование мифов североамериканских индейцев с комментариями К. Г. Юнга, К. К. Кереньи. [пер. с англ. Кириченко В. В.] / П. Радин. – Санкт-Петербург : Евразия, 1999. – 288 с.
9. Топоров, В. Н. Образ трикстера в сибирской традиции / В. Н. Топоров // Традиционные верования и быт народов Сибири : сб. статей. – Новосибирск, 1987. – С. 5–23.
10. Юнг, К. Г. Архетип и символ : моногр. / К. Г. Юнг. – Москва : Ренессанс, 1991. – 299 с.
11. Юнг, К. Г. Душа и миф. Шесть архетипов / К. Г. Юнг. – Киев : Гос. библ. Украины для юношества, 1996. – 383 с.
12. Юнг, К. Г. О психологии образа Трикстера / К. Г. Юнг, К. К. Кереньи // Трикстер: исследование мифов североамериканских индейцев : с коммент. – Санкт-Петербург : Евразия, 1999. – С. 265–286.
13. Abrahams, R. D. Trickster, the Outrageous Hero / R. D. Abrahams // Our Living Traditions: An Introduction to American Folklore / ed. by T. P. Coffin. – New York : Basic Books, 1968. – P. 170–179.
14. Babcock-Abrahams, B. A Tolerated Margin of Mess: The Trickster and His Tales Reconsidered / B. Babcock-Abrahams // Journal of the Folklore Institute. – 1975. – Vol. 11. – № 3. – P. 147–186.
15. Hyde, L. Trickster Makes This World: Mischief, Myth, and Art / L. Hyde. – New York : Farrar, Strauss and Giroux, 1998. – 432 p.
16. Hynes, W. J. Mythical Trickster Figures: Contours, Contexts, and Criticism / W. J. Hynes, W. J. Doty. – Tuscaloosa : University of Alabama press, 1993. – 328 pp.
17. Lock, H. Transformations of the trickster, 2002 [Электронный ресурс] / H. Lock. – URL: [www.southerncrossreview.org/18/trickster.htm](http://www.southerncrossreview.org/18/trickster.htm)
18. Radin, P. The Trickster: A Study in American Indian Mythology / P. Radin; comm. by C. G. Jung, Karl Kerényi. – London : L. Routledge; New York : Philosophical Library, 1956. – 211 p.
19. Reder, D. Troubling Tricksters / D. Reder, M. Morra. – Waterloo : Wilfrid Laurier University Press, 2010. – 128 p.

УДК: 378.091.21:811

## ИГРОВЫЕ ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК ОДНА ИЗ ИННОВАЦИОННЫХ ФОРМ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА: ТЕОРЕТИЧЕСКИЙ АСПЕКТ ИССЛЕДОВАНИЯ

Шевченко Алла Николаевна

кандидат педагогических наук, доцент кафедры филологических дисциплин и методик их преподавания Евпаторийского института социальных наук (филиала) ФГАОУ ВО «КФУ им. В. И. Вернадского», Россия

Шевченко Николай Николаевич

преподаватель ГБПОУ РК «Евпаторийский индустриальный техникум», Россия

**Аннотация.** В статье рассматриваются особенности внедрения инновационных технологий в учебно-воспитательный процесс учебного заведения на примере интерактивных игр, которые являются особым методом обучения. В работе дано обоснование сущности игровых интерактивных технологий, используемых в обучении, определены особенности их применения в учебном заведении. Анализируются возможности применения интерактивных игр в контексте развития профессиональных компетенций обучающихся учебного заведения. Отмечено, что использование игровых интерактивных технологий способствует развитию профессиональных навыков будущих специалистов, а трансформация знаний в умения и навыки, – приобретению опыта личности и ее развитию.

**Ключевые слова:** инновация, интерактив, игровые интерактивные технологии, технологии обучения.

**Abstract.** The article discusses the features of the introduction of innovative technologies into the educational process of an educational institution on the example of interactive games, which are a special teaching technique. The paper substantiates the essence of interactive gaming technologies used in education, defines the features of their application in an educational institution. The possibilities of using interactive games in the context of the development of professional competencies of students of the educational institution are analyzed. It is noted that the use of interactive gaming technologies contributes to the development of professional skills of future specialists, and the transformation of knowledge into skills – the acquisition of personal experience and its development.

**Keywords:** innovation, interactivity, interactive gaming technologies, teaching technologies.

**Постановка проблемы.** Переход современного общества к новым формам рыночных отношений затронул все сферы жизни, что не могло не вызвать потребность в модернизации системы образования, которая связана с инновационными процессами, с изменением ценностей и ориентаций, с ростом потребности в индивидуальной активности личности, ее ответственности, самообразовании и саморазвитии.

Темпы развития технологий также ставят перед образованием новые задачи, начиная от систематизации мировых технических и научных достижений на уровне содержания, приведение в соответствие с этим технологий, методов и форм обучения. Поэтому современные теории обучения развиваются в русле общей концепции развивающего и воспитывающего гуманно-личностного образования, которое находит воплощение в различных традициях и новых подходах, теориях и частных точках зрения. Это обусловило появление новых эффективных педагогических технологий, которые формируют современную модель образования, позволяющую успешно решать его задачи. Такой инновационной формой учебного процесса являются игровые интерактивные технологии.

Актуальность исследования обусловлена изучением игровых интерактивных технологий, поскольку инновационные технологии совершенствуют процесс профессиональной подготовки специалистов к инновационно-технологической деятельности и способны значительно ускорить процессы обновления системы



образования в целом. Сейчас ведется активный поиск, разработка и внедрение игровых инновационных технологий обучения, о чем свидетельствуют многочисленные международные и региональные научно-методические конференции, труды ученых. Анализ последних исследований и публикаций являются подтверждением тому (В. П. Беспалько, Ю. В. Гуцун, В. И. Загвязинский, М. В. Коновалова, М. П. Сибирская, Т. А. Стефановская, Д. В. Чернилевский).

**Цель** статьи – теоретически обосновать сущность игровых интерактивных образовательных технологий, используемых в обучении, и определить особенности их применения в учебном процессе для повышения его качества.

**Изложение основного материала исследования.** Бесспорно, формирование современной модели образования требует инновационных подходов к решению педагогических проблем современности. Образование должно развивать механизмы инновационной деятельности, находить творческие способы решения жизненно важных проблем, способствовать превращению творчества в норму и форму существования человека. Суть такого обучения состоит в ориентации учебного процесса на потенциальные возможности человека и их реализацию.

Целью инновационной деятельности является качественное изменение личности обучающегося по сравнению с традиционной системой. По этому поводу В. И. Загвязинский пишет: «инновация – в социально-психологическом аспекте – создание и внедрение различных новшеств, порождающих значимые изменения в социальной практике <...> инновационными (новыми) будем считать не введенные в массовую практику методы и системы, которые находятся в процессе освоения, возможности и условия использования которых еще выясняются» [4, с. 82]. По мнению М. В. Коноваловой, «инновация – практическое воплощение идей в новые продукты, услуги, образовательные программы, процессы, системы и социальные взаимодействия» [6, с. 7].

Анализ исследуемого материала показал, что педагогические инновации – это создание новых педагогических технологий в образовании, то есть образовательных технологий. А образовательную технологию составляет совокупность научно и практически обоснованных методов и инструментов для достижения желаемого результата в любой области образования. Дефиниция образовательная технология представляется более широким, чем педагогическая технология.

Таким образом, инновации – это, с одной стороны, процесс обновления, реализация новых идей, их внедрения, а с другой – это деятельность по введению нового в определенную социальную практику.

Инновационные технологии – это педагогические технологии нового поколения. Они направлены на решение многих проблем, связанных с активизацией учебной деятельности обучающихся учебного заведения, и способствуют формированию необходимых профессионально-личностных качеств, профессионального сознания и самосознания. Главной целью инновационных технологий является подготовка человека к жизни в постоянно меняющемся мире. В системе образования инновационные педагогические технологии связаны с внесением изменений в цели, содержание, методы и технологии, формы организации и систему управления. М. В. Коновалова определяет типы нововведений в образовательном процессе: «по соотношенности нового в педагогический процесс, по признаку масштабности, по признаку инновационного потенциала, основанные на группировке признаков по отношению к своему предшественнику» [6, с. 14].

Г. М. Коджаспирова считает, что «... инновация педагогическая (нововведение) – целенаправленное изменение, вносящее в образовательную среду стабильные элементы (новшества), улучшающие характеристики отдельных частей, компонентов и смой образовательной системы в целом [5, с. 48].

Среди предлагаемого сегодня большого количества инновационных технологий многие педагоги признают преимущества работы в режиме интерактива, который наиболее полно обеспечивает комфортные, бесконфликтные и безопасные условия развития обучающегося, всесторонне реализует его природный потенциал, воспитывает личность, способную к самообразованию, саморазвитию, самосовершенствованию, умеющей использовать полученные знания для творческого решения проблем, критически мыслить, стремится реализовать себя. Понятие «интерактив» толкуется как «взаимодействие». Прежде чем перейти к описанию интерактивных технологий, следует пояснить смысловое семантическое наполнение понятия «технологии обучения». Термин «технологии обучения» возник в середине 20 в. в США и первоначально использовался для обозначения обучения с применением технических средств. Такая трактовка сохранилась до 70-х гг. прошлого столетия, когда произошла дифференциация термина на: а) технологии в обучении, означающие применение в учебном процессе технических средств; б) технологии обучения, характеризующие используемые на занятиях различных присмы обучения, обеспечивающие достижение поставленной цели [11, с. 354].

Интерактивные технологии обучения ориентированы на: создание условий для осмысления и решения проблем, связанных с защитой своих прав и прав товарища; осознание долга и ответственности перед окружающими, воспитание навыков культуры и социальной этики, которые включают в себя соблюдение моральных принципов и норм в обществе, приоритет общечеловеческих ценностей; социализацию личности и формирование в процессе воспитания и образования навыков активного нравственного действия; развитие личности, которая способна критически оценивать события, происходящие в обществе. Таким образом, термин «технологии обучения» можно рассматривать как обобщающее понятие для характеристики совокупности приемов работы педагога с различными средствами педагогического воздействия на обучающихся.

По мнению Ю. В. Гуцина, «Интерактивные методики – взаимодействие, воздействие друг на друга – методики обучения, основанные на взаимодействии обучающихся между собой. Интерактивное обучение – это: обучение на взаимодействии обучающегося с учебным окружением, учебной средой, которая служит областью осваиваемого опыта; обучение, основанное на психологии человеческих взаимоотношений и взаимодействий; обучение, понимаемое как совместный процесс познания, где знание добывается в совместной деятельности через диалог, полилог» [3, с. 1–2].

Использование интерактивных методик создает благоприятные условия для активизации устной речевой деятельности, которая способствует развитию обучающихся. Н. И. Корякина полагает, что интерактивные методики обладают рядом особенностей: организуют процесс приобретения нового опыта и обмен имеющимся, позволяют максимально использовать личный опыт каждого участника, используют социальное моделирование, <...> основываются на атмосфере сотрудничества, уважения мнения каждого, свободного выбора личных решений» [6, с. 2].



Таким образом, как свидетельствуют научные исследования, интерактивными принято называть средства, которые обеспечивают непрерывное диалоговое взаимодействие субъектов образовательного процесса.

Значимость применения образовательных технологий и интерактивных методов в процессе обучения подчеркивали многие исследователи. Поскольку «... главное стратегическое направление развития мировой и отечественной системы образования лежит в плоскости решения проблем развития личности обучающихся и педагога, технологизации этого процесса» [10, с. 49], то сегодня проблема внедрения инновационных форм и методов организации учебного процесса в рамках традиционного обучения должна быть решена через введение в образование личностно-ориентированного подхода, как в учебе, так и в воспитании. Задачи интерактивных методов заключаются в следующем: самостоятельный поиск, анализ данных, умение работать в команде, формирование собственного мнения с опорой на факты.

Как мы уже отметили выше, вместе с принятием новой парадигмы образования возникла необходимость использования нестандартных форм педагогического взаимодействия. Одной из таких форм является игра как средство развития творческого потенциала будущего специалиста. Современные инновационные тенденции в образовании открывают перед преподавателем широкий выбор философии обучения и путей решения практических задач. Происходит переход от обучения фактов к освоению смыслом событий, развитие мировоззрения, приобретение навыков применения в жизни накопленных знаний, что возможно в условиях использования таких средств интерактивных технологий, как игры. По мнению А. Н. Шевченко, «Важнейшим фактором развития цивилизации вообще и человечества в частности является образование. Оно призвано подготовить учащихся, студентов, будущих специалистов к активному участию в социальной жизни» [9, с. 102].

В современной педагогике игру относят к теоретическим вариантам, и к методам, и к средствам, и к формам обучения [4, с. 98]. В последнее время интерактивные игры стали очень востребованными в процессе обучения. К игровым интерактивным технологиям традиционно относят: ролевые игры, деловые игры, учебные дискуссии и ряд других. Понятие «игра» понимается как занятие, которое подчинено совокупности правил и приемов или базируется на определенных условиях, раскрывает ее процессуальное содержание. В. И. Загвязинский выделяет сюжетные игры, ролевые, организационно-деятельностные, имитационные, деловые, эвристические (поисковые) игры [4, с. 100].

Из этого следует, что интерактивные игры как метод обучения предусматривают усвоения учебного материала и содержания образования, формируют взаимодействие педагога и обучающегося с помощью игры, а также помогают найти и получить желаемую цель, то есть достичь определенного результата. По мнению А. Н. Шевченко, О. С. Гончарук «... главной функцией педагогической технологии является прогностическая, а одним из видов деятельности – проективный» [10, с. 47].

Л. А. Венгер [2] считает, что главной целью обучающих игровых интерактивных технологий является формирование у будущих специалистов умение сочетать теоретические знания с практической деятельностью. Овладеть необходимыми профессиональными умениями и навыками обучающийся сможет только тогда,

когда сам в достаточной степени проявит к ним интерес и будет прилагать определенных усилий, то есть, сочетая теоретические знания, полученные на лекциях, или самостоятельно, с решением конкретных производственных задач и выяснением производственных ситуаций. Сущность интерактивных игр, используемых в обучении и воспитании, заключается в том, что применение данного метода в учебно-воспитательном процессе требует, прежде всего: выяснения и осознания целей интерактивных игр, то есть желаемого результата; без этого деятельность субъектов учебного процесса не может быть целенаправленной; выбора способа деятельности для достижения цели; необходимых средств интеллектуального, практического или предметного характера, поскольку деятельность всегда связана с ними; наличия определенных знаний об объекте деятельности.

Интерактивные игры являются эффективными и характеризуются наличием игровых моделей объекта, процесса или активизацией мышления и поведения обучающегося; высокой степенью задействованности в учебном процессе, обязательностью взаимодействия обучающихся между собой и преподавателем; эмоциональностью и творческим характером занятия; самостоятельностью обучающихся в принятии решения; их желанием приобрести умения и навыки за относительно короткий срок. Игровые методы многоплановые, и каждый из них в тот или иной способ способствует выработке определенных навыков. Учитывая это, выделяют игры-упражнения, игровые дискуссии, игровые ситуации, ролевые и деловые учебные игры, компьютерные деловые игры [8].

По мнению М. М. Анцибор, «Игровая деятельность выполняет следующие функции: побудительную (вызывает интерес у студентов); коммуникативную (усвоение элементов культуры общения будущих специалистов); самореализации (каждый участник игры реализует свои возможности); развивающую (развитие внимания, воли и других психических качеств); развлекательную (получение удовольствия); диагностическую (выявление отклонений в знаниях, умениях и навыках, поведении); коррекционную (вносение позитивных изменений в структуру личности будущих специалистов)» [1].

Особенностью применения интерактивных игр в учебном заведении является методика применения интерактивных игровых технологий, которая предусматривает реализацию таких основных этапов: подготовка к проведению занятия в игровой форме, непосредственное проведение игры, аналитико-оценочный этап. Игровой метод обучения предусматривает определение цели, направленной на усвоение содержания образования, выбор вида учебно-познавательной деятельности и формы взаимодействия педагога и обучающихся. Применение этого метода обучения требует: выяснение и осознание его целей, то есть желаемого результата; без этого деятельность субъектов учебного процесса не может быть целенаправленной; выбора способа деятельности для достижения цели; необходимых средств интеллектуального, практического или предметного характера, поскольку деятельность всегда связана с ними; наличия определенных знаний об объекте деятельности.

Мы приведем несколько примеров. Так, ролевые игры способствуют не только развитию умения излагать свои мысли, но и с уважением относиться к мнениям и предложениям других. Атмосфера доброжелательности, поощрения во время обсуждений снижает страх перед возможными ошибками, способствует развитию умения аргументировать.



Например, суть дидактической заключается в том, что обучаемый должен выполнить действия, которые аналогичны будущей профессиональной деятельности. В результате происходит модификация знаний в умения и навыки, приобретение опыта личности и ее развитие. Технология дидактической игры состоит из трех этапов (подготовка, проведение, анализ и обобщение). Во время дидактической игры у обучающихся активизируются все виды активности, а степень усвоения учебного материала составляет до 90%. Можно сказать, что дидактическая игра является одной из уникальных форм проведения учебного занятия. Без сомнения она позволяет сделать работу обучающихся интересной и захватывающей. Поэтому вовлечение обучающихся в дидактическую игру, игровое освоение профессиональной деятельности на ее модели способствует более системному, целостному освоению будущей профессии. Таким образом, моделирование профессиональной деятельности в условиях дидактических игр, позволяет заранее, еще до непосредственной практики в учреждениях и организациях, трансформировать полученные знания при изучении отдельных дисциплин в системный комплекс профессиональных действий, с которыми будущий специалист может приступить к профессиональной деятельности, совершенствоваться, профессионально расти, а не учиться азов профессионализма методом проб и ошибок на реальном рабочем месте.

Так, деловая игра предусматривает: определение проблемы, темы, предмета, содержания и учебной цели; определение основных признаков профессионально деятельности; выделение основных этапов деловой игры; определение конкретных целей деятельности в игре, ролевой структуры игры; разработку системы критериев оценки игры; распределение ролей составление инструкций для организатора игры.

Обычно абсолютное приближение действий обучающегося в учебной аудитории к реальной профессиональной деятельности имеет характер определенной условности, что есть характерным признаком игровых действий. Такое моделирование профессионально-ориентированного поведения в условиях обучения происходит благодаря разработке комплекса разнообразных игровых ситуаций, выбор которых детерминируется реальными профессиональными потребностями будущих специалистов, и симулируются реальными профессиональными условиями.

Существенная особенность игровых интерактивных технологий – способность мотивировать обучение обучающихся, содействовать их социализации и профессиональному развитию, предоставлению возможности проверить на практике, развить и интегрировать сформированные убеждения, навыки и способности. Обучение с помощью интерактивных игровых интерактивных технологий сопровождается процессом «присвоения знаний». Поэтому учебные влияния игр дает возможность обучающемуся самому задавать стандарты, которыми он измеряет степень удовлетворения собственным поведением.

Анализ применения игровых обучающих технологий подтверждает, что они эффективны для закрепления сведений, освоения нового опыта и его осмысления, применения полученных знаний и навыков имитируемом, близком к реальному жизненном контексте, формирования ценностных ориентаций.

**Выводы.** Таким образом, внедрение игровых интерактивных технологий в учебный процесс является важным шагом для качественного усвоения знаний, совершенствования умений и навыков. Использование игровых технологий и

учебно-воспитательном процессе даст возможность усваивать знания не принудительно, а будет способствовать заинтересованности обучающихся в процессе обучения. Игра влияет на развитие особенностей человека, способствует развитию умения смотреть на мир чужими глазами, обеспечивает понимание других, не похожих на тебя людей, и развивает более адекватное самопонимание.

#### Литература

1. Анцибор, М. М. Активные формы и методы обучения: науч.-метод. пособие / М. М. Анцибор. – 2-е изд. – Тула: ГМРИП «Левша», 1993. – 23 с.
2. Венгер, Л. А. Игра как вид деятельности / Л. А. Венгер // Вопросы психологии. – 1978. – № 3. – С. 163–165.
3. Гушин, Ю. В. Интерактивные методы обучения в высшей школе [Электронный источник] / Ю. В. Гушин // Психологический журнал Междунар. ун-та природы, общества и человека «Дубна» = Dubna Psychological Journal. – 2012. – № 2. – С. 1–18. – URL: [http://list.isu.ru/staff/teacher/docs/programmi\\_2015/grushin\\_interact.pdf](http://list.isu.ru/staff/teacher/docs/programmi_2015/grushin_interact.pdf).
4. Загвязинский, В. И. Теория обучения и воспитания: учебник для студентов учреждений высшего профессионального образования / В. И. Загвязинский, И. Н. Емельянова. – 2-е изд., стер. – Москва: Академия, 2013. – 256 с.
5. Коджасирова, Г. М. Педагогический словарь: для студентов высших и средних учебных заведений / Г. М. Коджасирова, А. Ю. Коджасиров. – Москва: Академия, 2000. – 176 с.
6. Коновалова, М. В. Традиции и новации в современном образовательном процессе / М. В. Коновалова // Русский язык и литература. Все для учителя! – 2019. – № 5-6. – С. 7–21.
7. Корякина, Н. И. Образование для устойчивого развития: поиск стратегии, подходов, технологий: метод. пособ. для учителя / Н. И. Корякина, М. А. Кириллов; общ. ред. С. В. Алексеева. – Санкт-Петербург: Союз художников, 2000. – 130 с.
8. Ладенко, И. С. Игровое моделирование: методология и практика / И. С. Ладенко. – Новосибирск: Наука, 1987. – 228 с.
9. Шевченко, А. Н. Тестирование как эффективный метод измерения учебных достижений / А. Н. Шевченко // Наука сегодня: постулаты прошлого и современные теории: материалы междунар. науч.-практ. конф. 1 апреля 2015 г., г. Саратов: в 2-х ч. – Ч. 2 / отв. ред. Зарайский А. А. – Саратов: Академия Бизнеса, 2015. – С. 102–106.
10. Шевченко, А. Н. Новейшие педагогические технологии: к анализу основных понятий [Электронный источник] / А. Н. Шевченко, О. С. Гончарук // Социально-гуманитарные проблемы современности [Электронный источник]: сб. науч. трудов. – Западный: НИЦ «АнтропВита», 2018. – URL: <http://soc-is.u.ru/wp-content/uploads/Социальногуманитарные-проблемы-современности.pdf>.
11. Шукин, А. Н. Методика обучения речевому общению на иностранном языке: учеб. пособие для преподавателей и студентов языковых вузов. – Москва: Икар, 2014. – 454 с.

УДК 378.14

### СОВРЕМЕННОЕ СОСТОЯНИЕ ПРОБЛЕМЫ ИССЛЕДОВАНИЯ НАУЧНОГО ТЕКСТА

Шелест Тахмина Амировна

студентка Евпаторийского института социальных наук (филиала)  
ФГАОУ ВО «КФУ им. В. И. Вернадского», Россия

Научный руководитель: кандидат педагогических наук, доцент Картава  
Юлия Константиновна

**Аннотация.** Статья посвящена исследованию современного состояния проблемы исследования научного текста. Автор анализирует вопросы, связанные с необходимостью пополнения словарного запаса, поскольку тем самым обогащается понятийный аппарат, расширяется кругозор говорящего, и в результате он получает возможность точнее передавать логические связи и категории, ему легче провести анализ и синтез, обобщение и конкретизацию.

**Ключевые слова:** научный текст, исследование, понятийный аппарат, анализ, синтез, обобщение, конкретизация.