

дом упражнении предусмотрены различные подсказки (некоторые из них может указать сам преподаватель, некоторые программа делает автоматически, например, подставляет букву в искомое понятие), тем самым задание рассчитано на ситуацию успеха. Правда, за каждую подсказку снимается определенный процент баллов итогового результата. На выполнения задания отводится определенное время, что в значительной степени стимулирует мыслительную работу студента. Программа выдает результат по выполнению каждого задания в процентах, таким образом позволяя сразу оценить уровень своей подготовки по соответствующей теме.

Задания, в которых необходимо самостоятельно ввести ответ, а не выбрать один из предложенных вариантов, представляют особый интерес. Например, студенту предлагается из двух слов составить грамматически верное словосочетание: (*laufen*) *Motor* '(работать) двигатель' → **der laufende Motor** 'работающий двигатель'; (*ein-schalten*) *Nebenlicht* '(включить) противотуманный свет' → **das eingeschaltene Nebenlicht** 'включенный противотуманный свет'. В подобном задании тренируется одновременно несколько грамматических явлений (род имени существительного, первое/второе причастие, склонение прилагательного) на специальной лексике.

При этом следует отметить, что данные тесты позволяют не только и не столько осуществлять контроль, сколько формировать и тренировать/закреплять в первую очередь лексические и грамматические навыки с учетом специальности студентов. Исходя из сроков обучения иностранным языкам в неязыковом (техническом) вузе (1 год – 4 часа в неделю либо 2 года – 2 часа в неделю) подобные тесты могут быть использованы в первую очередь в организации внеаудиторной самостоятельной работы студентов.

**Заключение.** В целом современные информационные технологии, несомненно, обладают большим дидактическим потенциалом. С учетом, во-первых, сроков обучения иностранным языкам в техническом вузе, во-вторых, требований, предъявляемых к изучению иностранных языков в неязыковом вузе (формирование иноязычной коммуникативной компетенции), в-третьих, тенденции к смешанно актуальным, перспективным и может быть эффективным на этапе формирования лексико-грамматических навыков, т.е. при формировании лингвистической компетенции как основы коммуникативной компетенции.

#### СПИСОК ЦИТИРОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам) / Э.Г. Азимов, А.Н. Щукин. – [Элек-

- тронный ресурс]. – Режим доступа: [http://methodological\\_terms.academic.ru](http://methodological_terms.academic.ru). – Дата доступа: 10.09.2015.
2. Полат, Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Е.С.Полат. – М.: Академия, 2002. – 272 с.
3. Евдокимова, М.Г. Система обучения иностранным языкам на основе ИКТ (технический вуз, английский язык): дис. ... д-ра пед. наук: 13.00.02 / М.Г. Евдокимова. – М.: МГЛУ, 2007. – 466 с.
4. Белокопытова, М.Ю. Роль ИКТ в обучении иностранным языкам на неязыковых факультетах [Электронный ресурс] / М.Ю. Белокопытова // Современная наука: актуальные проблемы и пути их решения. 14 – Народное образование. Педагогика. – 2013. – № 3. – Режим доступа: <http://cyberleninka.ru/article/n/rol-ikt-v-obuchenii-inostrannym-yazykam-na-neyazykovykh-fakultetah>. – Дата доступа: 08.09.2015.
5. Соловьева, О.А. Технология создания веб-квестов для управления поисково-исследовательской деятельностью учащихся / О.А. Соловьева // Замежные мовы. – 2015. – № 1 (55). – С. 8–13.
6. Staker, H. Classifying K-12 Blended Learning [Electronic resource] / H. Staker, M.B. Horn; Innosight Institute, 2012. – Mode of access: <http://www.christenseninstitute.org/wp-content/uploads/2013/04/Classifying-K-12-blended-learning.pdf>. – Date of access: 04.09.2015.
7. Кравченко, Г.В. Использование модели смешанного обучения в системе высшего образования / Г.В. Кравченко. – [Электронный ресурс] // Известия Алтайск. гос. ун-та. – 2014. – № 2 (82). – Режим доступа: <http://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-modeli-smeshannogo-obucheniya-v-sisteme-vysshego-obrazovaniya>. – Дата доступа: 10.09.2015.
8. Каталог программ для изучения иностранных языков. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.nd.ru/upload/%D0%AF%D0%B7%>. – Дата доступа: 27.08.2015.
9. Троицкая, Ю.В. Функции мультимедийных средств в профессиональной подготовке переводчиков / Ю.В. Троицкая // Казанский педагогический журнал. – 2013. – № 6. – С. 123–130.
10. Гутарева, Н.Ю. Дистанционное обучение иностранным языкам в неязыковом вузе. – [Электронный ресурс] / Н.Ю. Гутарева // Вестник Томск. гос. пед. ун-та. – 2006. – № 4. – Режим доступа: <http://cyberleninka.ru/article/n/distantionnoe-obuchenie-inostrannym-yazykam-v-neyazykovom-vuze>. – Дата доступа: 12.08.2015.

Материал поступил в редакцию 13.10.15

#### ZOZULIA O.L., SHISHKO T.V., PROKOPIUK O.V. Modern computer technologies in the development of technical students' foreign communicative competence.

The article gives an overview of modern educational models (traditional, e-learning, blended learning) and analyzes the existing electronic resources in teaching foreign languages. The relevance of using computer tests for developing linguistic competence as the basis for communicative competence is emphasised.

УДК 316.353

Наумова В.И.

### ВЛИЯНИЕ СОВРЕМЕННЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА ЖИЗНЬ И ОБРАЗОВАТЕЛЬНУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ СОВРЕМЕННОГО СТУДЕНТА

В 1974 году академик А.Д. Сахаров написал статью под названием: «Мир через полвека», где в частности высказал такую идею: «В перспективе, быть может, позднее, чем через 50 лет, я предполагаю создание всемирной информационной системы (ВИС), которая и сделает доступным для каждого в любую минуту содержание любой книги, когда-либо и где-либо опубликованной, содержание любой статьи, получение любой справки. ВИС должна включать индивидуальные миниатюрные запросные приемники-передатчики, диспетчерские пункты, управляющие потоками информации, каналы связи, включающие тысячи искусственных спут-

ников связи, кабельные и лазерные линии. Даже частичное осуществление ВИС окажет глубокое воздействие на жизнь каждого человека, на его досуг, на его интеллектуальное и художественное развитие. В отличие от телевизора, который является главным источником информации многих из наших современников, ВИС будет предоставлять каждому максимальную свободу в выборе информации и требовать индивидуальной активности. Но поистине историческая роль ВИС будет в том, что окончательно исчезнут все барьеры обмена информацией между странами и людьми» [1].

Уже сейчас можно с уверенностью сказать, что темпы развития

Наумова В.И., ст. преподаватель кафедры социально-политических и исторических наук Брестского государственного технического университета.

Беларусь, БрГТУ, 224017, г. Брест, ул. Московская, 267.

современных информационных и компьютерных технологий превзошли все ожидания академика А.Д. Сахарова. За последние 15–20 лет компьютеры стали основной составляющей нашего существования. Сегодня, наверное, даже трудно представить, как можно жить без компьютера, если из строя выйдет компьютер на предприятии или фирме, то это может повлечь массу проблем, если вдруг сломается домашний компьютер – то мы, как правило, не знаем куда себя деть и чем заняться. Вот так совсем незаметно компьютер занял практически лидирующую позицию и в общении, и в проведении досуга, и в работе, и в учебе.

Конечно же, в последнее время компьютеры и их возможности позволяют нам создавать все более комфортные условия жизни – умный дом, к примеру. С компьютером поиск практически любой информации сводится к минимуму, он также значительно упрощает любой производственный процесс, сокращает трудозатраты и многое другое. Но, как и всякое достижение научно-технического прогресса, компьютеризация имеет как свои плюсы, так и минусы. На эту тему достаточно много говорится в современной психологической и педагогической литературе, но хотелось бы узнать об отношении самих студентов к данному вопросу. Для выявления положительного и отрицательного влияния Интернета на молодежь был проведен блиц опрос 100 студентов первого курса БрГТУ. В основном это были студенты строительных и экономических специальностей. Для более точного сравнительного анализа количество юношей и девушек было одинаковым (50 юношей и 50 девушек). В основном это городские жители – 80% юношей и 88% девушек соответственно. Им было предложено ответить на вопросы анкеты, целью которой было выяснение отношения молодежи к Интернету. В предложенной студентам анкете был блок вопросов, касающийся проведения свободного времени.

**Таблица 1.** Как Вы обычно проводите время? (возможно 2–3 варианта ответа)

	девушки	юноши
встречаюсь, гуляю с друзьями;	80%	64%
хожу в клуб, на дискотеку;		
хожу в кино;	12%	8%
занимаюсь спортом;	36%	44%
смотрю видео, телевизор;	8%	20%
играю в компьютерные игры;		48%
сиджу в интернете;	52%	60%
слушаю музыку дома;	28%	36%
читаю;	36%	40%
хожу в театр;	8%	
у меня есть хобби;	16%	24%
занимаюсь домашними делами;	20%	12%
дома, с родителями;	16%	12%
ничего не делаю, скучаю;		4%
у меня нет свободного времени;		4%
другое (укажите, что именно)		12%

Анализируя ответы, приведенные в таблице, можно отметить, что девушки проводят больше времени в общении со своими подругами и друзьями, нежели юноши (80% и 60% соответственно), девушки также больше занимаются домашними делами и находятся дома с родителями. Отрадно заметить, что и юноши и девушки часто в своих ответах отмечали занятия спортом (36% и 44% соответственно) и чтение (36% и 40% соответственно). Но все же большая часть свободного времени – это общение в сети, именно такой ответ у 52% девушек и 60% юношей, при этом 48% юношества еще отдельно отметили компьютерные игры.

Для того чтобы более детально узнать как часто студенты пользуются компьютером в анкете был предложен следующий блок вопросов, таблицы 2 и 3.

**Таблица 2.** Какую роль в Вашей жизни играет компьютер?

	Я пользуюсь им постоянно	Я пользуюсь им часто	Я пользуюсь им не часто	Я им совсем не пользуюсь
девушки	16%	72%	12%	
юноши	20%	68%	12%	

**Таблица 3.** Сколько времени за компьютером Вы проводите в сутки?

	девушки	юноши
До 2 часов	20%	8%
От 2 до 5 часов	60%	60%
От 5 до 8 часов	12%	8%
Более 8 часов	4%	12%
Он включен у меня постоянно	4%	12%

Результаты опроса показывают, что большая часть молодых людей обоих полов проводят за компьютером от двух до пяти часов в сутки (60%). При этом следует отметить, что юноши считают такой временной отрезок небольшим и поэтому, отвечая на вопросы таблицы 2, пишут, что пользуются компьютером не часто. Среди ответов юношества также чаще встречается временной промежуток более восьми часов, а также ответ – «он включен у меня постоянно» (по 12% соответственно).

Для более детального понимания использования компьютера студентам было предложено ответить на вопрос, для чего им чаще всего нужен компьютер. Ответы на этот вопрос представлены в таблице 4.

**Таблица 4.** Для чего Вы чаще всего используете компьютер? (возможно 2–3 варианта ответа)

	девушки	юноши
Я играю в компьютерные игры	4%	68%
Я общаюсь в сети	76%	56%
Я ищу полезную информацию	52%	48%
Я читаю книги	16%	20%
Я смотрю видео	28%	40%
Я слушаю музыку	60%	72%
Я готовлюсь к занятиям	76%	48%
Другое (укажите что)		8%

И вот тут уже практически сразу же видна та разница в назначении компьютера у юношей и у девушек, которая раньше только угадывалась. Так в частности сразу же можно отметить, что девушки почти не играют в компьютерные игры, данное времяпрепровождение отметили лишь 4% девушек, в то время как для юношества этот вид времяпрепровождения является практически преобладающим, 68% юношества отметили, что постоянно играют в компьютерные игры.

Сейчас разработано множество разнообразных компьютерных игр, а так как создание компьютерных игр относится к поддержке сферы развлечений, то их классификация не так проста, как может показаться на первый взгляд. Обычно компьютерные игры делятся на несколько типов: квесты, экшн, ролевые игры (РПГ), стратегии, симуляторы, логические и азартные [2].

- ✓ Квесты – осуществляют путешествие одного или нескольких персонажей к поставленной цели путем преодоления разнообразных трудностей.
- ✓ Экшн (action) - игры от первого лица – популярные бродилки-стрелялки.
- ✓ Ролевые игры или РПГ – игрок исполняет роль определенного персонажа и выполняет поставленные перед ним задачи.
- ✓ Стратегии и логические игры подражают деятельности управленца.
- ✓ Симуляторы имитируют игру в футбол, хоккей или управление автомобилем, космическим кораблем, самолетом и т.п.
- ✓ Азартные и логические хорошо развивают мыслительную деятельность.

Часто фирма-разработчик сознательно не указывает жанр новой игры, так как намеревается продать этот программный продукт большому количеству конечных пользователей, не сужая тематикой круг потенциальных покупателей.

Более подробно отношение к компьютерным играм у студентов представлено в таблице 5, в которой видно, что практически все молодые люди играют в компьютерные игры, причем из тех, кто не играет, преваляровал ответ: «уже не играю, т.к. у меня появилось хобби или работа или сейчас не играю».

**Таблица 5.** Играете ли Вы в компьютерные игры?

	девушки	юноши
Играю	4%	80%
Не играю	96%	20%

Таким образом, можно с уверенностью сказать, что для юношества участие в компьютерной игре является одним из основных моментов проведения своего досуга. Для более детального изучения отношения к компьютерным играм студентам было предложено написать название двух-трех игр, в которые они чаще всего играют. Таблица приоритетов выглядит следующим образом.

**Таблица 6.** В какие компьютерные игры Вы чаще всего играете? (возможно 2–3 варианта ответа)

Игры-квесты	60%
Экшн	116%
Ролевые игры РПГ	96%
Стратегии	8%
Игры-симуляторы	32%
Логические игры	8%

Несомненным лидером среди компьютерных игр у наших студентов является WoT (World of Tanks). Игры – болезнь XXI века, и это еще раз подтверждает наш опрос. К сожалению данная проблема становится все более актуальной в нашем обществе. Еще совсем недавно мы не могли себе представить, что ребенок или подросток из-за запрета на компьютерные игры мог поднять руку на родителей, нам казалось, что наша культура и воспитание являются достаточно надежной защитой для недопущения подобной ситуации. Однако в последнее время все чаще и чаще в новостных блоках можно услышать о диких случаях убийств подростками своих родителей или родственников только из-за запрета на компьютерные игры. Последняя информация о подобном происшествии появилась 4 октября текущего года [3]. Думается, что сейчас как никогда пришло время серьезно заняться данной проблемой на всех уровнях, в том числе и в вузах. Ведь игромания, как и любая другая пагубная зависимость, негативно влияет не только на самого студента, но и на все его окружение.

Я уверена, что компьютер должен использоваться именно как источник получения различной информации и помощник в различных видах деятельности, и для того, чтобы узнать, насколько необходим компьютер именно в этой области, в анкете нашим студентам был задан вопрос именно о помощи компьютера в учебе. Все респонденты с уверенностью высказались за то, что компьютер необходим при обучении. Более конкретные ответы на этот вопрос представлены в следующей таблице 7.

**Таблица 7.** Как Вам помогает компьютер в учебе? (возможно 2–3 варианта ответа)

	девушки	юноши
Я готовлюсь к занятиям только с компьютером	24%	8%
Я готовлю свои выступления на семинарах	64%	40%
Я ищу нужные мне учебники	56%	72%
Я пользуюсь справочными сайтами	56%	52%
Я скачиваю готовые рефераты для выступлений	12%	20%
Я читаю дополнительную литературу по предметам	12%	32%
Я скачиваю шпоры к экзаменам		4%
Я общаюсь в сети с однокурсниками	68%	72%
Другое (напишите что)		

Глядя на результаты, представленные в таблице, можно с уверенностью сказать, что в основном компьютером студенты пользуются

для общения с однокурсниками и поиска информации. К сожалению, периодически компьютер оказывает нашим студентам «медвежью услугу» – я имею в виду тех студентов, которые вместо продуктивного обучения с помощью компьютера пользуются готовыми рефератами, скачивают шпоры к экзаменам и т.д., но это скорее говорит о всеобщей психологической незрелости современного студенчества и общем упадке ценности самообучения и самоподготовки.

Сегодня говорить о положительных и отрицательных чертах интернета можно бесконечно. Да, одной стороны, это очень прогрессивный метод добывания информации, но с другой стороны – это в самом деле сеть, которая очень быстро и незаметно затягивает психологически не зрелую молодежь, и эта проблема в наше время становится глобальной.

Конечно, небольшой социологический опрос не является источником фундаментальной научной информации, но именно такие небольшие блиц-опросы позволяют, как говорится, держать руку на пульсе, т.е. дают нам достаточно адекватную информацию о данной проблеме и позволяют сделать некоторые выводы, на которые следует обратить внимание. А именно:

- ✓ современная молодежь уже является заложником достижений современной цивилизации, гаджеты и различные средства общения (планшеты, смартфоны и т.д.) распространены среди нашей молодежи практически повсеместно;
- ✓ к сожалению, все больше свободного времени наша молодежь проводит в сети, и не за горами уже такое время, когда мы совсем перестанем общаться вочью;
- ✓ реальные спортивные игры и соревнования проигрывают компьютерным симуляторам, которых так много сегодня в сети;
- ✓ общество должно обращать внимание на роль компьютера и социальных сетей в общении и проведении досуга и найти адекватные способы взаимодействия с новейшими достижениями цивилизации.

#### СПИСОК ЦИТИРОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Сахаров, А.Д. Мир через полвека / А.Д. Сахаров. – [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.rulit.me/books/mir-cherz-polveka-read-199895-4.html>. – Дата доступа: 12.09.2015
2. Антропов, С. Компьютерная зависимость / С. Антропов. – [Электронный ресурс] – Режим доступа: [http://www.HardTek.ru/hardware/about\\_zdorov.shtml](http://www.HardTek.ru/hardware/about_zdorov.shtml) – Дата доступа: 12.09.2015
3. Электронный ресурс. – Режим доступа: <http://www.dp.ru/a/2015/10/06> – Дата доступа: 6.10.2015.
4. Электронный ресурс. – Режим доступа: <http://wobla.ru/infomat/games.aspx> – Дата доступа: 16.09.2015.
5. Быковская, Е.В. Как избавиться от игровой зависимости / Е.В. Быковская, А.И. Чапов, О.И. Чапова. – М.: Эксмо, 2007. – 256 с.
6. Компьютерные игры и компьютерная зависимость. – [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.schl207.edusite.ru/p71aal.html> – Дата доступа: 12.09.2015
7. Кирина, И. Игра как диагноз / И. Кирина, Е. Валентинова. – [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.smolnevos.ru/nevos/9354> – Дата доступа: 12.09.2015
8. Иванов, Д.В. Феномен компьютеризации как социологическая проблема / Д.В. Иванов – [Электронный ресурс] – Режим доступа: [http://www.soc.pu.ru:8101/publi\\_cations/pts/divanov.htm1](http://www.soc.pu.ru:8101/publi_cations/pts/divanov.htm1) – Дата доступа: 25.09.2015.
9. Прибылова, Ю.О. Психологические проблемы современных школьников в области информационных технологий / Ю.О. Прибылова // Естественное в школе. – 2005. – №4. – С. 35–39.
10. Тихомирова, О.К. Психология компьютеризации / О.К. Тихомирова. – М., 2006. – 106 с.

Материал поступил в редакцию 01.11.15

#### **NAUMOVA V.I. Influence of modern computer technologies on life and educational activity of the modern student. (On material a blitz of poll of students of BRGTU)**

Results of survey conducted among first-year students of construction and economic specialties are presented In this article. Poll was directed on clarification of advantage and harm of modern computer technologies, and also identification attempt the dependence Internet among respondents is made. Results of poll given a blitz allow to define extent of influence of modern computer technologies on modern student's youth.