

позволяет скорейшему развитию музыкального слуха. Обеспечение непрерывного развития музыкальных понятий и единства их интерпретации, всё это способствует умению слышать комплекс музыкально выразительных средств и устранению возможных различий в раскрытии их содержания. Также немаловажным условием является создание на уроке музыки благоприятной эмоциональной атмосферы, и которой ребенок будет чувствовать себя спокойно и полностью может отдать себя творческому процессу, самостоятельно владеть музыкальным языком [4; с.89].

Важно постоянно раскрывать необходимость введения нового музыкального понятия, указывать на необходимость постоянного накопления и обобщения музыкальных знаний, которые позволят ввести недостающее понятие. Через это решается вопрос о случайности или необходимости введения данного понятия, который решается только в контексте понимания проблемы развития музыкальных знаний. Музыкальные понятия имеют высокую степень абстрагирования, являются абстракциями двух степеней: понятия строятся на основе слов, но и сами слова тоже являются абстракциями по отношению к реалиям, к звучащей среде, графическому обозначению этой среды.

Для успешного музыкального развития ребенка очень важным являются освоение музыкальных понятий, так как они способствуют более успешной творческой деятельности. Музыкально-теоретические понятия являются системообразующими для становления музыкальной культуры учащихся в целом. Музыкальные понятия только тогда становятся частью музыкальной культуры учащегося, когда перерастают в умение слышать и понимать музыку, становятся инструментом для овладения определенными исполнительскими навыками, способствуют реализации заложенного в ребенке творческого потенциала. Освоение музыкальных понятий у школьников является не самоцелью, а средством овладения музыкальным искусством, умением воспринимать его художественную информацию.

#### Список цитированных источников:

1. Абдуллин, Э. Б. Методика музыкального образования: учебник для студ. высш. пед. учеб. заведений / Э.Б. Абдуллин, Е.В. Николаева; под общей ред. М.И. Ройтерштейна. - Москва: Музыка, 2006. - 336 с.
2. Алиев, Ю. Б. Настольная книга школьного учителя-музыканта / Ю.Б. Алиев. — Москва: Гуманит, изд. центр ВЛАДОС, 2000. - 336 с.
3. Музыкальное образование в школе: учеб. пособие для студ. муз. фак. и отд. высш. и сред. пед. учеб. заведений / Л.В. Школяр [и др.] ; под ред. Л.В. Школяр. — Москва: Академия, 2001. - 232 с.
4. Усова, А. В. Психолого-дидактические основы формирования у учащихся науч. понятий. Учебное пособие / А. В. Усова. - Челябинск: ЧГПИ, 1979.-86с.

### **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ «ПРОЦЕНТЫ ПРИ ПОКУПКАХ» В ПРЕПОДАВАНИИ МАТЕМАТИКИ**

**Гнатенко С.А.**, студент 3 курса

(г. Каменец-Подольский, КПНУ имени Ивана Огиенко)

Научный руководитель – Гнатенко О.С., канд. физ.-мат. наук, доцент

Современное математическое образование невозможно без существенного игрового компонента. В условиях сегодняшней школы игровая деятельность должна включать интерактивную среду. Существует значительное количество компьютерных игр, разработанных для активизации познавательного интереса и сознательного усвоения программ-

ного материала. Значительная их честь создана на английском языке, но объем иноязычной лексики в математических заданиях невелик, потому основываясь на иноязычных компетентностях учащихся и при достаточном попутном объяснении учителя такие игры полезно использовать на уроках математики в средней школе.

Целью этой работы является рассмотрение педагогических технологий применения игры «Проценты при покупках» ([http://www.mathplayground.com/percent\\_shopping.html](http://www.mathplayground.com/percent_shopping.html)) при изучении процента и процентных соотношений.

Педагогическая значимость игры известна давно и рассматривалась рядом ученых [1]. Вследствие процесса постепенной терминологической глобализации, мы опираемся на достаточно широко принятое определение игры, предложенное на сайте Института игры (Нью-Йорк): «Игра – это разработанная система, в которой игроки участвуют в искусственном конфликте, определяемом правилами и приводящем к оцениваемому результату. Есть много различных видов игр, включая карточные игры, настольные игры, компьютерные игры, видеоигры, мобильные игры, игры в кости, онлайн игры, социальные игры, ролевые игры и физические игры» [4].

Для извлечения наибольшей пользы из каждой математической игры ее необходимо оптимально применять в образовательном процессе. Игровая учебная деятельность является особым видом работы ученика, так как «это подход к учению, который подчеркивает взаимодействие, обучение в процессе работы, сотрудничества, размышления, повторения, постоянной обратной связи и обмена. Этот подход структурирует учебную деятельность вокруг проблем, как касающихся реального мира так и вымышленных, которые заставляют учащихся принимать различные роли, поскольку они активно ищут инструменты и многопрофильную информацию, которые им необходимы в поиске решения» [4]. Учителю необходимо адекватно подготовить учащихся к заданиям игры, направить их внимание, мотивировать игроков.

В свете нынешнего развития компьютерных технологий и интереса к ним детей школьного возраста важной педагогической задачей стало использование этой среды в учебных целях. Б. Дэвис разработал основы использования компьютерных игр на уроке:

- В игре создаются осмысленные ситуации для применения математических навыков.

- Мотивация – дети охотно участвуют и наслаждаются игрой.

- Положительное отношение – игры предоставляют возможности для осмысления личных предпочтений и развития позитивного отношения к математике за счет снижения страха неудачи и ошибки.

- Увеличенная интенсивность обучения – по сравнению с более формальной деятельностью, обучение может происходить посредством игры за счет расширения взаимодействия между детьми, возможности для проверки интуитивных идей и стратегий решения проблем.

- Различные уровни – игры могут позволить детям работать на различных уровнях мышления и учиться друг у друга. В группе играющих детей один ребенок может ознакомиться с понятием впервые, другой – углублять его понимание, третий же обобщать ранее изученные понятия.

- Оценка – детское мышление проявляется посредством действий и решений, принимаемых детьми во время игры, так что учитель имеет возможность проводить диагностику и коррекцию обучения в благоприятной ситуации.

- Дом и школа – игры обеспечивают практические интерактивные задачи для школы и дома.

- Независимость – дети могут работать независимо друг от друга и от учителя.

Правила игры и детская мотивация, как правило, концентрируют интерес учащихся к заданию [2].



выми инструкциями. Финальная надпись аналогична той, которая завершает игру первого уровня.

Очевидно, игра предполагает индивидуальную игровую траекторию, эффективное реагирование как на правильные, так и на ошибочные ответы ученика, адекватную помощь в виде генерируемых системой подсказок. Принцип наличия «умных инструментов» успешно использован в игре. Кроме того, игра снижает боязнь неудачи благодаря моментальному реагированию и прицельной помощи. Ученик сам задает темп игры – за одно и то же время одни ученики могут сыграть несколько раз, другие – лишь один, но все достигнут личной ситуации успеха, что крайне важно на уроке математики.

Использование такой игры целесообразно с точки зрения индивидуализации изучения нахождения процента от числа и числа по известному его проценту, формирования стабильных вычислительных навыков, усиления мотивации путем использования интересного материала и компьютерной игры как среды обучения. Предлагаемая игра также помогает ученику связать математический материал с его практическим применением, важным в современном мире.

#### Список цитированных источников:

1. Дичківська, І.М. Інноваційні педагогічні технології: Навчальний посібник. – К.: Академвидав, 2004. – 126 с.
2. Davies, B. The role of games in mathematics / Square One. – 1995. - Vol.5. - No. 2. – P. 47-52.
3. Gee, J. P. Good Video Games and Good Learning / Phi Kappa. – 2005. - Vol. 85. - No.2. – URL : [http://www.academiccolab.org/resources/documents/Good\\_Learning.pdf](http://www.academiccolab.org/resources/documents/Good_Learning.pdf)
4. Glossary / Institute of Play. – URL : <http://www.instituteofplay.org/about/context/glossary/>

### **МИР ДЕТСТВА В ДИАЛОГАХ РОМАНА Ф.С. ФИЦДЖЕРАЛЬДА «ВЕЛИКИЙ ГЭТСБИ»**

**Голубева Е.В.**, студентка 5 курса  
(г. Витебск, ВГУ имени П.М. Машерова)

Научный руководитель – Воробьева О.И., канд. филол. наук, доцент

Диалог – это один из главных приемов создания художественного произведения, призванный оживить текст, разбавить авторскую речь и сменить темп повествования. Диалогическая речь – это естественная деталь, позволяющая читателю не просто увидеть последовательность событий, но и вжиться в происходящее, сохранять внимание и не стать жертвой монотонного рассказа. По результатам проведенного нами анализа литературных источников по предмету, выделяют такие функции диалога в художественной речи, как коммуникативная, информативная, эмотивная [1; 3; 4].

С помощью диалогической речи можно охарактеризовать героев: узнать их происхождение, положение в обществе, определить уровень грамотности, проследить некоторые черты характера. Кроме того, можно выявить целевую установку героев и понять, как участники относятся к теме диалога, определить их психологическое, эмоциональное состояние.

На примере романа американского писателя Фрэнсиса Скотта Фицджеральда «Великий Гэтсби» рассмотрим, как диалогическая речь помогает раскрыть внутренний мир главного героя произведения – Джея Гэтсби – человека явно незаурядного, с