

4. Самым незначительным действием на эмаль зубов в эксперименте обладает нерастворимый кофе «Жокей». Скорлупа обрела выраженный светло желтый оттенок, но светлее, чем с напитком «Fanta». Можно заметить очень мелкие скопления, мы это связываем с тем, что это кофейная гуща. При надавливании на скорлупу яйцо осталось целым.

Заключение. Чтобы повысить умственную и физическую работоспособность, снизить потребность во сне учащиеся употребляют психостимулирующие алкалоиды, содержащиеся в зернах кофе (кофеин) и листьях чая (теофиллин), а также синтетические вещества в газированных напитках «Fanta» и «Coca-cola» (сиднокарб, меридил).

По результатам эксперимента самым агрессивным напитком для эмали зубов является газированный напиток «Coca-cola» классическая, так как он повлиял не только на визуальные данные яйца, но и на физические его свойства, резко снижая прочность скорлупы.

Больше всего окрашивает эмаль зубов напиток чай «TESS» пакетированный, под его действием скорлупа окрасилась в темно желтый цвет. Но яйцо осталось таким же прочным.

Средним красящим напитком является «Fanta». Часть яйца, находившаяся в напитке, не сильно отличается от первоначального вида, скорлупа обрела слегка желтоватый оттенок, в местах мелких углублениях, пигмент «точечно» выражен.

Самым незначительным действие на эмаль зубов в эксперименте обладает нерастворимый кофе «Жокей». После нахождения яйца в заваренном кофе скорлупа обрела выраженный светло желтый оттенок, но светлее, чем с напитком «Fanta». При надавливании на скорлупу яйцо осталось целым.

Гипотеза работы о том, что газированные напитки «Fanta» и «Coca-cola», чай и кофе вызывают образование зубного налета, изменяют цвет зубов, способствуют образованию кариеса подтвердилась полностью. Кроме того, газированный напиток «Coca-cola» размягчает зубную эмаль, разрушая структуру зуба. Поэтому рекомендуем сократить употребление этих напитков или тщательно чистить зубы после их употребления.

Литература:

1. Что должен знать каждый о сохранении зубов / И. А. Баранникова. – Москва: Медицина, 1990. – 64, [1] с.
2. Гигиенические средства для ухода за полостью рта / Ю. А. Федоров. – Л.: Медицина, 1984. – 96 с.

ТЕХНОЛОГИЯ ИНТЕРАКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ КАК ОДНО ИЗ СРЕДСТВ ФОРМИРОВАНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ КОМПЕТЕНТНОСТИ БУДУЩИХ СПЕЦИАЛИСТОВ

Махиня Д.С.,

*обучающаяся 3 курса УО «Речицкий государственный педагогический колледж»,
г. Речица, Республика Беларусь*

Научный руководитель – Руль И.Г., преподаватель

Сегодня в образовательном процессе широко используются интерактивные технологии и методы обучения. Технологию интерактивного обучения можно определить, как совокупность способов целенаправленного усиленного межсубъектного взаимодействия педагога и учащихся, последовательная реализация которых создает оптимальные условия для их развития.

Термин «интерактивные технологии» включает в себя достаточно широкий спектр деятельности, а именно: различные ролевые и деловые игры, дискуссии; компьютерные игры и использование разных интерактивных средств и технологий виртуаль-

ной реальности (*Kahoot*, *EngLab* и др.), а также технических средств обучения (интерактивные доски, мультимедийное оборудование, компьютерное тестирование и т.д.).

Используя в образовательном процессе подобные технологии можно организовать работу учащихся таким образом, чтобы все были вовлечены в учебную деятельность, задействуя при этом максимум возможностей. Кроме того, здесь можно говорить о сотрудничестве учащихся друг с другом, что, безусловно, лучше помогает реализовать принцип успешного обучения. На развитие интерактивных технологий обучения, существенное влияние оказала теория программированного обучения, соответствующая человеко-компьютерному взаимодействию и теория дистанционного обучения.

Сегодня существует достаточно большое количество образовательных интернет-ресурсов, что позволяет переносить интерактивное обучение в игровой формат. Идея использования механик, действующих в играх, становится всё более популярным явлением в обучении. С новыми веяниями появился и новый термин «геймификация в образовании».

Геймификация – это метод, при котором принципы и механики компьютерных игр применяются в неигровых задачах: в обучении, бизнесе, маркетинге. Оказалось, когда концепции геймификации внедряются в неигровой контекст, это повышает продуктивность людей и их вовлечённость в рабочий процесс.

Главное преимущество геймификации состоит в том, что она позволяет сделать скучные и монотонные задания веселыми и увлекательными.

Идея данного метода в обучении иностранному языку заключается в том, что образовательный процесс может быть более эффективным, если он основан на принципах и механиках игры, например, системах заданий и наград, символов прогресса, таких как баллы и достижения.

Двумя основами геймификации являются игровой сценарий и игровая механика.

Игровой сценарий – это набор предписанных правил и инструкций, которые определяют процесс игры и описывают активности в рамках игры. Он может быть разработан для любой игровой ситуации – от настольных игр до компьютерных игр, от симуляций до ролевых игр.

Примеры игровых сценариев:

- Квесты – это один из самых распространенных игровых сценариев, который можно встретить в различных играх, от ролевых до симуляторов. Он привлекает игроков, поскольку позволяет им принять личное участие в истории персонажа, решать головоломки, проходить определенные испытания.

- Конкурсы – также распространенный игровой сценарий, который применяется в различных контекстах, например, в социальных сетях или на мероприятиях. Они позволяют игрокам соперничать друг с другом за победу и награду.

- Симуляции – это игровой сценарий, который часто используется в образовательных целях, техническом обучении или в медицине. Он позволяет игрокам вжиться в роль эксперта или специалиста и решать задачи, которые возникают в реальной жизни.

Игровая механика – это набор правил и интерактивных элементов, которые определяют основные игровые системы и механизмы в компьютерных играх, настольных играх, ролевых играх и других играх. Они могут быть использованы в других контекстах, когда применяется геймификация, как способ стимулирования мотивации и вовлеченности.

Технологии интерактивного обучения с элементами геймификации можно использовать на всех этапах урока.

В данной работе предлагается рассмотреть комплекс упражнений по формированию речевых лексических навыков по теме *«I am a pupil»/ «На уроке»* (3 класс). На ос-

нове образовательного ресурса *Learning apps* разработано упражнение на соотнесение названия школьных принадлежностей с их изображением (рис.1).

На основе образовательных ресурсов *Quizlet*, *Wordwall* разработаны упражнения на первичное закрепление и тренировку лексических единиц по данной теме (рис.2).



Рисунок 1



Рисунок 2

Данный комплекс интерактивных упражнений позволяет разнообразить методы и режимы работы, делает этап урока более динамичным, интересным и запоминающимся, что, в свою очередь, способствует реализации основной образовательной цели – формирование речевых лексических навыков на этапе их закрепления.

Объективной потребностью современного общества является поиск оптимальных путей организации образовательного процесса в школе. Мир новейших информационно-коммуникативных технологий занимает все большее место в нашей жизни. Использование их на уроках иностранного языка повышает мотивацию и познавательную активность учащихся, расширяет их кругозор и позволяет применить личностно-ориентированную технологию интерактивного обучения иностранному языку.

Литература:

1. Кашлев, С.С. Интерактивные методы обучения: учеб.-метод. пособие / С.С.Кашлев. – 2-е изд. – Минск: тетраСистемс, 2013. – 224 с.
2. Кириллова А.И. Формирование эмоционального интеллекта на занятиях иностранного языка // Современная педагогика. – Февраль 2014. – № 2 [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://pedagogika.snauka.ru/2014/02/2130>.

ОСОБЕННОСТИ ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЯ ОНЛАЙН-ТЕСТОВ КАК ФОРМЫ КОНТРОЛЯ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ УЧИТЕЛЯ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Мисюкевич О.О.,

учащаяся 4 курса филиала МГЛУ «Лингвогуманитарный колледж»,

г. Минск, Республика Беларусь

Научный руководитель – Устинович А.В., преподаватель

Введение. Благодаря внедрению современных информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) в образование, учебный процесс выходит на новую ступень развития. Онлайн-тесты как раз и относятся к ИКТ. Для меня, как для учителя английского языка, ценность ИКТ, в первую очередь, состоит в возможности активизировать творческий потенциал учащихся и способствовать развитию интереса к предмету.

Актуальность. Аспект контроля знаний являлся и является одним из ключевых в преподавании иностранного языка, автоматизация которого позволяет с наименьшими временными затратами со стороны педагога оценить текущий уровень учащихся,