



ҚАЗАҚСТАН РЕСПУБЛИКАСЫНЫҢ
БІЛІМ ЖӘНЕ ҒЫЛЫМ МИНИСТРЛІГІ

А. БАЙТҰРСЫНОВ АТЫНДАҒЫ
ҚОСТАНАЙ Өңірлік университеті



АЛТЫНСАРИН ОҚУЛАРЫ

«ПЕДАГОГИКАЛЫҚ БІЛІМ
БЕРУДІҢ ҮЗДІКСІЗДІГІ –
ЗАМАНАУИ ПЕДАГОГТАРДЫҢ
ТАБЫСТЫЛЫҒЫНЫҢ КЕПІЛІ»

ХАЛЫҚАРАЛЫҚ
ҒЫЛЫМИ-ПРАКТИКАЛЫҚ
КОНФЕРЕНЦИЯСЫ

МАТЕРИАЛДАРЫ

II КІТАП

АЛТЫНСАРИНСКИЕ ЧТЕНИЯ

МАТЕРИАЛЫ

МЕЖДУНАРОДНОЙ
НАУЧНО-ПРАКТИЧЕСКОЙ
КОНФЕРЕНЦИИ

«НЕПРЕРЫВНОСТЬ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО
ОБРАЗОВАНИЯ – ЗАЛОГ УСПЕШНОСТИ
СОВРЕМЕННЫХ ПЕДАГОГОВ»

II КНИГА

Қостанай, 2022

УДК 37.02
ББК 74.00
II 23

РЕДАКЦИЯ АЛҚАСЫ/ РЕДАКЦИОННАЯ КОЛЛЕГИЯ

Доцанова Алма Иргибаетна, Председатель Правления - Ректор Костанайского регионального университета имени А.Байтурсынова, кандидат экономических наук, профессор;

Исмуратова Галия Суиндиковна, и.о. проректора по научно-инновационному и международному развитию Костанайского регионального университета им. А.Байтурсынова, доктор экономических наук, профессор;

Скударева Галина Николаевна, кандидат педагогических наук, доцент, заведующий кафедрой педагогики и психологии ГОУ ВО Московской области «Государственный гуманитарно-технологический университет»; Почетный работник общего образования Российской Федерации, г. Орехово-Зуево, Россия;

Чекалева Надежда Викторовна, профессор, доктор педагогических наук, заведующая кафедрой педагогики Омского государственного педагогического университета, директор научного центра РАО, член - корреспондент РАО, г. Омск, Россия;

Бектурганова Римма Чингисовна, доктор педагогических наук, советник ректора по педагогическому направлению Костанайского регионального университета им. А.Байтурсынова;

Ахметов Тлеген Альмуханович, и.о. директора педагогического института им. У.Султангазина Костанайского регионального университета им. А.Байтурсынов, кандидат педагогических наук, профессор;

Демисенова Шнар Сапаровна, заведующий кафедрой педагогики и психологии Костанайского регионального университета им. А.Байтурсынова, кандидат педагогических наук, ассоциированный профессор;

Утегенова Бибикуль Мазановна, кандидат педагогических наук, профессор кафедры педагогики и психологии Костанайского регионального университета им. А.Байтурсынова;

Смаглий Татьяна Ивановна, кандидат педагогических наук, ассоциированный профессор кафедры педагогики и психологии Костанайского регионального университета им. А.Байтурсынова;

Жетписбаева Айсылу Айратовна, заведующая методическим кабинетом им. Ы.Алтынсарина кафедры педагогики и психологии Костанайского регионального университета им. А.Байтурсынова

II23 «Педагогикалық білім берудің үздіксіздігі-заманауи педагогтардың табыстылығының кепілі»: 2022 жылдың 11 ақпандағы Халықаралық ғылыми-тәжірибелік конференция материалдары. II Кітап. – Қостанай: А.Байтурсынов атындағы Қостанай өңірлік университеті, 2022. – 365 б. = «Непрерывность педагогического образования – залог успешности современных педагогов»: Материалы международной научно-практической конференции, 11 февраля 2022 года. II Книга. – Костанай: Костанайский региональный университет имени А.Байтурсынова, 2022. – 365 с.

ISBN 978-601-356-122-6

Жинаққа «Педагогикалық білім берудің үздіксіздігі-заманауи педагогтардың табыстылығының кепілі» атты Алтынсарин оқулары халықаралық ғылыми-практикалық конференция материалдары енгізілген.

Талқыланған мәселелердің әртүрлілігі мен кеңдігі мақалалар авторлары үздіксіз білім беру саласын педагогтарды жаңаша даярлау бағдарымен байланыстырып, әр түрлі деңгейдегі білім беру бағдарламаларын іске асырудың тиімді тәжірибесін көрсету, білім мазмұнын жаңарту аясында мұғалімдердің кәсіби шеберлігін арттыру қажеттілігін негіздеу, инновациялық технологиялар мен білім алушылардың тұлғалық дамуын психологиялық-педагогикалық қолдау туралы зерттеулерін еңгізді. Бұл жинақ материалдары ғалымдарға, ЖОО мен колледж оқытушыларына, мектеп мұғалімдері мен мектепке дейінгі тәрбиешілерге, педагогтар мен психологтарға, магистранттар мен студенттерге қызықты болуы мүмкін.

В сборнике содержатся материалы Международной научно-практической конференции Алтынсаринские чтения «Непрерывность педагогического образования – залог успешности современных педагогов». Многообразие и широта обсуждаемых проблем позволили авторам статей раскрыть сущность, тренды и тенденции непрерывности педагогического образования с учетом достижений науки и практики, показать эффективные практики реализации образовательных программ разного уровня, обосновать необходимость совершенствования профессионализма педагогов в условиях новых вызовов в образовательной практике, представить инновационные технологии и форматы психолого-педагогического сопровождения развития личности обучающихся.

Материалы данного сборника могут быть интересны ученым, преподавателям вузов и колледжей, учителям школ и воспитателям дошкольных учреждений, педагогам-психологам, магистрантам и студентам.

УДК 37.02
ББК 74.00

ISBN 978-601-356-122-6

© А.Байтурсынов атындағы Қостанай өңірлік университеті, 2022
© Костанайский региональный университет имени А.Байтурсынова, 2022

3. Aksarina N.M. Early childhood education. – M.: Enlightenment, 2006. – pp. 14-20.

УДК 372.8

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Альмагамбетова Айгуль Капановна,

магистрант, учитель английского языка

КГУ «Общеобразовательная школа №11

отдела образования г.Костаная»

управление образования акимата Костанайской области

научный руководитель:

Утегенова Бибигуль Мазановна, к.п.н, профессор

Костанайский региональный университет

им. А.Байтурсынова, г. Костанай, Казахстан

Аннотация

Бұл мақалада ойын ұғымдары, ойын технологиялары қарастырылады. Оң мотивацияны құру және оқуға практикалық бағыт беру процесінде ойын технологиясының рөлі, сондай-ақ олардың оқушылардың танымдық және әлеуметтік белсенділігін дамытудағы маңызы атап өтілді. Ойын технологиялары, оларды қолдану әдістері және олардың өзектілігі сипатталған. Орта мектепоқушыларына арналған ойындардың классификациясы және мысалдары келтірілген.

Түйінді сөздер: ойын, ойын технологиясы, ағылшын тілі, мотивация.

Аннотация

В данной статье рассматриваются понятия игры, игровой технологии. Подчеркивается роль игровых технологий в процессе создания положительной мотивации и придания обучению практической направленности, а также их значение в развитии познавательной и социальной активности учащихся. Описываются игровые технологии, способы их применения и их актуальность. Предоставляется классификация игр и их примеры для учащихся школ среднего звена.

Ключевые слова: игра, игровые технологии, английский язык, мотивация.

Abstract

This article it is told about the concepts of the game, game technology. The role of game technologies in the process of creating positive motivation and giving practical orientation to learning, as well as their importance in the development of cognitive and social activity of learners is emphasized. Game technologies, methods of their application and their relevance are described. Classification and examples of games for secondary school pupils are provided.

Keywords: game, game technology, English, motivation.

На современном этапе главной задачей государственной образовательной политики является создание условий для достижения нового качества образования в соответствии с перспективными потребностями современной жизни, обеспечение доступности образования. Глубокие перемены, происходящие в современном образовании, выдвигают в качестве приоритетной проблему использования новых технологий обучения и воспитания. У учителя есть возможность выбрать методы и технологии обучения, которые, по их мнению, наиболее оптимальны для построения и конструирования учебного процесса. В связи с этим на первый план выходит применение таких технологий обучения, которые внесут существенный вклад. Одним из таких технологий являются игровые технологии.

Понятие «игровые педагогические технологии» включает группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. Проблема применения игровых технологий в образовательном процессе в педагогической теории и практике не нова. Разработкой теории игры, ее методологических основ, выяснением ее социальной природы, значения для развития обучаемого в педагогике занимались Л.С.Выготский, А.Н.Леонтьев, Д.Б.Эльконин и др. Д.Б.Эльконин наделяет игру четырьмя важными для человека функциями: средство развития мотивационно-потребностной сферы, средство познания, средство развития умственных действий и средство развития произвольного поведения. [1, с.38] Удачным примером подходу использованию целостного комплекса игр до сих пор остается опыт А.С.Макаренко. Жизнь и работа в возглавляемых им колониях были насыщены игровыми элементами, и не проходило недели, чтобы не создавалась какая-нибудь новая игра. А.С.Макаренко считал, что как в хорошей картине не должно быть ничего лишнего, так и в удачном комплексе игр не должно быть ни лишнего, ни недостающего. Он хорошо осознавал, что создать какой-либо единственный и идеальный – на все времена и для всех

учреждений – комплекс игр и рекомендовать его всем нельзя, поскольку учащиеся растут, развиваются, изменяются. Над играми надо постоянно работать и заменять их, чутко улавливая и жизнь школьного коллектива, и перспективы дальнейшего его развития. [2, с.18]

Роль игры на уроках иностранного языка огромна, так как она позволяет сделать учебный процесс привлекательным и интересным для каждого учащегося. При использовании игровых технологий на уроках необходимо соблюдение следующих условий: 1) соответствие игры учебно-воспитательным целям урока; 2) доступность для учащихся данного возраста; 3) умеренность в использовании игр на уроках.

Игра – наиболее доступный и интересный вид деятельности, способ усвоения полученных из окружающего мира впечатлений. Учеников объединяет общая цель, совместные усилия к ее достижению, общие переживания. Игра дает возможность незаметного усваивания языкового материала, а вместе с этим возникает чувство удовлетворения, повышается самооценка и мотивация. Игра помогает преодолеть и так называемый «языковой барьер», который является, в первую очередь, психологической проблемой, а не просто недостатком словарного запаса или незнанием грамматического материала.

Место игры на уроке и отводимое игре время зависят от ряда факторов: подготовки учащихся, изучаемого материала, конкретных целей и условий урока и т.д. Например, если игра используется в качестве тренировочного упражнения при первичном закреплении материала, то ей можно отвести 15-20 минут урока. В дальнейшем та же игра может проводиться в течение 3-5 минут и служить своеобразным повторением уже пройденного материала, а также разрядкой на уроке.

Игры должны соответствовать уровню подготовки учащихся и быть необходимыми для прохождения определенного грамматического или лексического материала. С помощью игры хорошо отрабатывается произношение, активизируется лексический и грамматический материал, развиваются навыки аудирования, устной речи. С её помощью можно снять психологическое утомление; ее можно использовать для мобилизации умственных усилий учащихся, для развития у них организаторских способностей, привития навыков самодисциплины, создания обстановки радости на занятиях.

Целями игрового обучения школьников являются:

- развитие мышления средствами иностранного языка;
- повышение мотивации изучения предмета;
- обеспечение личностного роста каждого участника игры;
- способствование совершенствованию умений активно и доброжелательно взаимодействовать друг с другом.

В настоящее время методистами разработано большое количество игр и вариантов их проведения, направленных на повышение мотивации к изучению иностранного языка и для усовершенствования процесса обучения иноязычному говорению. М.Ф.Стронин в своей книге «Обучающие игры на уроках английского языка» подразделяет игры на следующие категории:

- лексические игры;
- грамматические игры;
- фонетические игры;
- орфографические игры;
- творческие игры. [3, с. 120]

Лексические игры ориентированы на помощь учащимся в овладении лексическим материалом. Целью данных игр является: помощь в приобретении и расширении словарного запаса, употребление лексики в ситуациях, приближенных к естественной обстановке; знакомство учащегося с сочетаемостью слов, развитие речевой деятельности. Приведем несколько примеров.

«*Memory game*».

Цель: запоминание тематической лексики (животные, фрукты, овощи, еда, одежда, профессии, дом, семья, спорт и т.д.)

Ход игры: Учитель раскладывает перед учениками 10 тематических карточек с рисунками, все хором называют слова. Учитель просит отвернуться или закрыть глаза и забирает одну карточку. Ученики должны догадаться какой карточки не хватает, называя все 10 слов по порядку. В конце карточек не остается, но дети называют все слова в правильном порядке.

«*Champion Game*».

Цель: закрепление лексики по теме урока (животные, фрукты, овощи, еда, одежда, профессии, дом, семья, спорт и т.д.), тренировка памяти.

Ход игры: начиная игру, учитель называет первое слово. Каждый последующий ученик должен назвать все предыдущие слова в том порядке, в каком они включались в игру, и сказать новое слово. Если кто – то забыл слово или перепутал порядок, он выбывает из игры.

«*Опиши картинку*».

Цель: активизация лексики по изученной теме, развитие навыков диалогической речи.

Ход игры: играющие образуют пары. Каждой паре игроков даются картинки, к которым прилагаются карточки с соответствующими репликами. С их помощью необходимо озвучить картинки.

Выигрывает пара, которая первой подготовит диалог и правильно его воспроизведет.

Основные цели грамматических игр: научить учащихся употреблению речевых образцов, содержащих определенные грамматические трудности; практически применять знания по грамматике, создать естественную ситуацию для употребления грамматических конструкций в естественных ситуациях общения

«Изобрази действие».

Цель: автоматизация употребления глаголов устной речи.

Ход игры: играющие образуют пары. Один играющий изображает действие (мимическое или пантомимическое), другой должен прокомментировать его, употребляя изученные глаголы.

«Don't say No nor Yes». «Ни да ни нет не говорить».

Ход игры: Ученики делятся на две команды, каждая должна придумать общие вопросы (время глагола любое) и выбрать игрока, который будет представлять интересы своей команды. Задача игрока – не отвечать односложно «Да» или «Нет». За правильно построенный вопрос и ответ команды получают баллы.

«Hide – and – Seek in the Picture».

Цель: тренировка употребления предлогов места.

Ход игры: Необходима большая картинка с изображением комнаты. Водящий (один из учеников) “прячется” где-нибудь на картинке, пишет на бумаге, куда он спрятался и отдаёт её учителю. Учащиеся, задавая водящему общие вопросы, “ищут” его на картинке. Чтобы больше было похоже на настоящие прятки, можно хором прочесть присказку:

Bushel of wheat, bushel of clover,

All not hid, can't hide over.

All eyesopen! Here I come.

«Это мое местоимение».

Ход игры: К доске выходит ученик с учебной карточкой «I». К нему встанут учащиеся с учебными карточками «DO», «DON'T», «V». И так, поочередно к доске выходят все учащиеся с учебными карточками – местоимениями и соответственно все учащиеся с учебными карточками глаголами. Задача учащихся, у которых есть карточки с глаголами, не пропустить свой выход и встать только со своим местоимением.

Учебная цель фонетических игр состоит в том, чтобы учащиеся правильно произносили и узнавали требуемые звуки в словах, отработка интонации. На начальном этапе обучения иностранному языку фонетические игры проводятся на уровне слов, предложений, рифмовок, скороговорок, стихов, песен.

«Поиск звуков».

Цель: формирование навыков фонематического слуха.

Ход игры: Учитель показывает детям картинки и чётко произносит названия предметов, изображённых на них. Ученики должны показать ту картинку, в которой спрятался заданный звук.

«Кто быстрее?».

Цель: формирование и совершенствование навыков установления звукобуквенных соответствий и значений слов на слух

Ход игры: ученикам раздаются карточки, на которых в первой колонке приводятся слова на иностранном языке, во второй – их транскрипция, в третьей – перевод слов на русский язык. Слова на иностранном языке пронумерованы по порядку. Как только преподаватель произносит то или иное слово, каждый ученик должен, поставить его номер рядом с соответствующими транскрипцией и переводом на русский язык (или соединить все три соответствия непрерывной чертой). Выигрывает тот, кто быстрее и качественнее установит соответствия между иноязычным словом, транскрипцией и переводом.

«Долгий или краткий звук».

Цель: формирование навыков фонематического слуха.

Ход игры: преподаватель называет слова. Учащиеся поднимают руку, если звук произносится долго. Если гласный произносится кратко, руку поднимать нельзя. Выигрывает команда, которая допустила меньше ошибок.

Орфографические игры способствуют формированию и развитию речевых навыков. Основная цель этих игр - освоение правописания иностранных слов. Часть игр рассчитана на развитие памяти детей, другие - на воспроизведение орфографического образа слова.

«Word composers».

Цель: развитие орфографических навыков.

Ход игры: учитель пишет на доске длинное слово, например, representative. Из букв этого слова дети должны составить новые слова и записать их. Например, present, tea, test, nest, part, art. Выигрывает тот, кто назвал последнее слово.

«Одно из двух».

Цель: формирование словообразовательных и орфографических навыков.

Ход игры: эта игра по смыслу близка к отгадыванию шарад. Поэтому приведенные в ее

описании слова можно использовать и для игры в шарады. Подбираются сложные существительные, которые можно разделить на две части, причем каждая из них может быть самостоятельным словом. Части слова пишутся на листках бумаги и раздаются участникам игры. Каждый должен отыскать себе партнера, у которого на листке написана вторая часть слова. Выигрывает пара, которая сделает это быстрее других.

Следующей категорией игр являются творческие игры. Они способствуют дальнейшему развитию речевых навыков и умений, позволяют проявить самостоятельность. В этих играх тренируется воображение, ученик учится видеть в самых обычных вещах необычное. Это и есть творчество, а благодаря ему, и свободное говорение.

Учениками с большим удовольствием и интересом воспринимаются творческие задания. Это такие задания, как:

1. Отгадывание кроссвордов.
2. Составление кроссвордов, загадок по пройденной лексике.
3. Задание «Нарисуй картинку и составь ее описание». (Например, при изучении тем «Мой домашний питомец», «Дикие и домашние животные», «Времена года», «Одежда», «Фрукты и овощи» и т.д.)

4. «Поставь слова в логическом порядке, чтобы получилось предложение».

5. Прочитай рассказ, в котором некоторые слова заменены рисунками.

Попробуй сам придумать такой рассказ для своих друзей».

2. «Нарисуй картинку к прочитанному тексту» и т.д.

Несмотря на кажущуюся простоту, подобные задания способствуют выработке «умения учиться».

Использование разнообразных приёмов обучения способствует закреплению языковых явлений в памяти, созданию более стойких зрительных и слуховых образов, поддержанию интереса и активности учащихся.[4, с.7] Применение игр и игровых ситуаций на начальном этапе обучения даёт возможность не только привить учащимся интерес к языку, но и более целенаправленно осуществлять индивидуальный подход в обучении, а также создаёт положительное отношение к его изучению, стимулирует самостоятельную речемыслительную деятельность учащихся. Игровые формы обучения иностранному языку актуальны не только в начальном, но и среднем звене школы, так как они диктуются особенностями развития и мировосприятия подростков. Кроме того, они активизируют познавательные процессы учащихся, повышают мотивацию к изучению иностранного языка. Но что особенно важно – игровые методики создают вполне естественные ситуации общения между участниками. На старшей ступени обучения активное развитие получают чтение, монологическая и письменная речь, увеличивается словарный запас. Ведущим видом деятельности подростков становится межличностное общение. Игровые методы дают возможность изучать новый лексический материал в ситуациях общения, повышая мотивацию к изучению иностранного языка. В игре активизируются мыслительные процессы, и возрастает мотивация к изучению иностранного языка. Мотивация учащихся и их интерес являются основным фактором в изучении иностранного языка. Игровой метод имеет большой обучающий и психотерапевтический потенциал, так как игра создает умственное напряжение, без которого невозможен активный процесс обучения в старшей школе. [5, с.22]

Учебная игра выполняет несколько функций:

- обучающую (способствует приобретению знаний, а также формированию иноязычных навыков и умений в рамках одной или нескольких учебных тем);

- мотивационно-побудительную (мотивирует и стимулирует учебно-воспитательную деятельность: оказывает положительное воздействие на личность обучаемого, расширяет его кругозор, развивает мышление, творческую активность и т. д.);

- ориентирующую (учит ориентироваться в конкретной ситуации и отбирать необходимые вербальные и невербальные средства общения);

- компенсаторную (компенсирует отсутствие или недостаток практики, приближает учебную деятельность к условиям владения иностранным языком в реальной жизни).[5, с.111]

Обучающие игры помогают снять усталость, преодолеть языковой и психологический барьеры. Их использование повышает интерес к предмету, позволяет сконцентрировать внимание на главном – овладении речевыми навыками в процессе естественной ситуации общения во время игры. Игровые технологии способствуют формированию и развитию интеллектуальных способностей учащихся, закреплению языковых явлений в их памяти, дают возможность использовать имеющиеся знания, опыт, навыки общения в разных ситуациях.

Использование игры как одного из приёмов обучения иностранному языку значительно облегчает учебный процесс, делает его ближе и доступнее детям. Игра позволяет разнообразить урок, сделать его увлекательным, живым, весёлым. Использование различных игр на уроке иностранного языка способствует овладению языком в занимательной форме, развивает сообразительность, поддерживает интерес к изучаемому языку. Кроме того, игровые технологии помогают повысить эффективность урока, привлечь ребят к активной речевой деятельности, сделать процесс овладения

иностранном языке интересным для учеников.

Список литературы:

1. Шарафутдинова Т.М. Обучающие игры на уроках английского языка// Иностр. языки в школе. 2005.– №8.– 38 с.
2. Современные образовательные технологии в учебном процессе. В 3-х частях. Часть 1 / под ред. С.В.Баезова – Астана: ИП SEVIBA, 2019 г. –18с
3. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка / М.Ф. Стронин. – М., 1981. – 118 131 с.
4. Гаврилова О.В. Ролевая игра в обучении иностранному языку. Англ. язык. 1 сентября.– 2008.– №1. –7с.
5. Колесникова И.Е. Игры на уроке английского языка. Минск: Народная Асвета, 1990 – 22 с.6.
6. Комарова Ю.А. Использование учебных игр в процессе обучения иностранным языкам. СПб.: «Каро», 2001.– 111 с

УДК 373.1

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИКТ НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА И ЛИТЕРАТУРЫ

**Ахмедова Муқаддас Сапаевна,
Юлдашева Мухаббат Сапаевна**

учителя русского языка и литературы
КГУ "Общая средняя школа "Икан"
отдела развития человеческого потенциала района Сауран
управления развития человеческого потенциала
Туркестанской области, Сауранский район, Казахстан

Аннотация

Өзектілігі және мақсаты. Мақалада оқуға деген қызығушылықты арттыруға, оның тиімділігін арттыруға, оқушының жан-жақты дамуына ықпал ететін, әмбебап оқу әрекетін қалыптастыратын орыс тілі мен әдебиеті сабақтарында АКТ-ны қолдану мүмкіндіктері қарастырылған. АКТ-ны игеру және пайдалану – заман ағымына ілесудің жақсы жолы.

Түйінді сөздер: ақпараттық-коммуникациялық технологиялар (АКТ), педагогикалық технологиялар, оқу процесі, жобалық іс-әрекет.

Аннотация

Актуальность и цель. В статье рассматриваются потенциалы использования ИКТ на уроках русского языка и литературы, что оказывают содействие росту заинтересованности к обучению, его эффективности, развитию обучающегося всецело, создает многоцелевые учебные действия. Овладение и применение ИКТ – прекрасное средство не оказаться позади времени.

Ключевые слова: информационно-коммуникационные технологии (ИКТ), педагогические технологии, учебный процесс, проектная деятельность.

Abstract

Relevance and goal. The article discusses the potential of using ICT in the lessons of the Russian language and literature, which contributes to the growth of interest in learning, its effectiveness, the development of the student as a whole, creates multi-purpose learning activities. Possession and use of ICT is a great way not to be behind the times.

Keywords: information and communication technologies (ICT), pedagogical technologies, educational process, project activities.

Процессы обновления концепции образования, целью которых считается отбор более результативных форм ее функционирования, объединены единой направленностью, характеризующих нынешней реальностью. Модернизацию образования трудно представить без использования информационных и коммуникационных технологий.

Длительный период мы сомнительно относились к использованию ИКТ на уроках, полагая, что они умаляют значимость педагога. На занятиях литературы необходимо развивать и совершенствовать психологическую среду детей, но никак не «технотизировать» его личность. Однако, выполняя первоначальные операции в ПК, осознала, что мы ошибались. Сейчас ПК мой первый советник и ассистент.

Быстрое формирование сообщества, продвижение мультимедийных технологий дают воз-