

студенческая среда (общага – общежитие, курсач – курсовая работа), телевидение, которое способствует англолизации русского языка (ток-шоу, пати – танцевальный вечер) и др.

Сленг не только помогает молодым людям общаться между собой, но и облегчает процесс усвоения новой иностранной лексики, расширяя словарный запас. С одной стороны появление новых слов расширяет словарный запас носителей русского языка, а с другой утрачивается его самобытность и неповторимая красота.

ИНТЕГРАЦИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА УРОКАХ МУЗЫКИ

Вълчева С.Г., Димитров М.В.

*Тракийский университет, Стара Загора, Болгария,
e-mail: snezhana1989@abv.bg, milendimitrov6@gmail.com*

Музыка является первым творением человека без границ, это искусство для передачи чувств и настроений через сочетание звуков. Современная система музыкального образования в болгарской школе основана на вековую традицию в нашей образовательной системе. Несмотря на это, в самом процессе обучения ученики часто скучают на уроках музыки. Учителя часто испытывают дискомфорт при отсутствии мотивации и интереса у учеников. Согласно современным образовательным стратегиям студенту необходимо выйти из роли слушателя и стать активным участником в учебном процессе. Необходимо, чтобы образование было адекватным быстрому развитию информационных технологий. Это рассматривается как новый подход к достижению образовательных результатов. В XXI веке музыка неразрывно связана с новыми технологиями, через них она приобретает различный облик – более нравящийся, более привлекательный. Использование компьютеров в музыкальном образовании превратилось в тенденцию и вызвало неизбежные реформы в традиционном обучении. Компьютерные игры являются одним из самых популярных развлечений среди детей. Большинство родителей их ненавидят, но их успешное использование в образовательном процессе придает мощь и vitalность уроку. Компьютерные игры являются прямым средством для доступа к миру современных информационных технологий. Компьютер успешно вводит ребенка из мира игр в мир знаний, а компьютерные игры способствуют переходу из манипулятивной к умственной деятельности. Нет никаких сомнений в том, что использование технологий требует подготовки, времени, энергии, гибкости и творческого подхода. В то же время, они являются ценным ресурсом и генератором эмоционального и общемузыкального эффекта в успешной интеграции на занятиях музыки. Одна из основных функций компьютерных игр заключается в сокращении разрыва между учителем и учащимися и элиминирует подозрение учителей в том, что инновации в сущности дидактически полезны. Профессиональная подготовка должна быть связана с областями игры, ассоциированной с дидактикой, а компьютерные игры предлагают фантастические возможности для этого. В играх существует развлекательный момент, с ними успешно можно разнообразить ситуации в детских садах и уроках музыки в начальной школе. Через них дети и ученики становятся более свободными, непринужденными, повышается их работоспособность. Это предпосылка для формирования известных умений и навыков, а полученные через игры знания – прочные и развивают детскую артистичность [1].

Учебные программы заступают элементы музыки, формы, жанров, знакомства с письменными символами, с пением и танцами, с ритмическим аккомпанементом, со слушанием и распознаванием произведений и

инструментов, с развитием высоты, длины тонов, с чувством ритма, с ощущением консонанса. Компьютер и Интернет связи необходимы, чтобы открыть необъятный мир возможностей для развлекательного решения этих задач. В Интернете игры с образовательной целью все время доступны. В зависимости от целей и поставленных задач можно сделать подбор из: игры для расширения музыкальной памяти, игры для нотной грамотности, игры для распознавания метрумов, ритмической игры, караоке, музыкальных инструментов онлайн, игры для композирования, тестовых музыкальных игр, танцевальных игр.

Инструкции для каждой из них краткие и ясные:

«Выберите мелодию из записанных с 1 до 3 и заставьте... Будьте частью из ней и аккомпанируйте барабанами».

«Композировать хорошую песню, которая понравится всем».

«Последуй пути мелодии и собирай все ноты одна за другой» [2].

Музыка, компьютерные игры, в дополнение к обычным компонентам, составляющим уроки музыки, являются современным подходом, к которому учащиеся проявляют эмоциональную отзывчивость. Успешная интеграция часто требует, чтобы учителя переосмыслили свой стиль преподавания. В отличие от черной доски компьютер заряжен подходящим образовательным софтуером и связью с Интернетом и может обеспечить эмоциональную атмосферу и фантазное переживание, ведущее к расширению и обогащению познаний во всех аспектах музыки.

Список литературы

1. Димитрова С. Играта в обучението по музика // Начало училище. – XVI. – 2009. – №3. – С. 23.
2. <http://www.vgames.bg/igri/musikalni-igri/byfreshness/Down/26>.

КОМПЕТЕНТНОСТНЫЙ ФРАКТАЛ БУДУЩИХ МЕНЕДЖЕРОВ ОБРАЗОВАНИЯ

Галузин Е.В.

*Лесосибирский педагогический институт филиал
Сибирского федерального университета, Лесосибирск,
e-mail: pazolawgustin@gmail.com*

В чём заключается проблема качественного ученичества: ученику нужно войти в состояние «неума» (свободно-плавающего сознания), и тогда появляется возможность подключиться к видению учителя – его «тоннелю реальности». Технически это происходит тогда, когда при общении время «останавливается», то есть когда у них обоих сформированы «конусы-аттракторы» – идёт поиск в хаосе элементов порядка. Интерактивное общение – взаимная информация об этих элементах позволяет сблизить внутренний мир настолько, что становится возможным максимально приближённо показать своё видение другому. *Компетентностный подход* является одним из направлений обновления образования в стратегии модернизации содержания общего образования России. Предполагается, что в основу обновленного содержания общего образования будет положено формирование и развитие ключевых компетентностей учеников. Под *ключевыми компетентностями* понимается способность школьников самостоятельно действовать в ситуации неопределенности при решении актуальных для них проблем. По результатам исследования PISA (1999 г.) большое число стран показало невысокие результаты уровня математической грамотности учащихся 15-летнего возраста (это касается и российских учащихся), что привлекло повышенное внимание в мире к проверке компетентности выпускников школы в области математики. Согласно АА. Леонтьеву, под этой грамотностью фактически понималась «функциональная грамотность» – «способность человека использовать приобретаемые в течение жизни знания для решения широкого диапазона жизненных задач в различных