

Благодаря погружению студентов в иноязычную коммуникативную среду усвоение материала происходит не только на эксплицитном, но также и на имплицитном уровне. Как правило, студенты подходят к выполнению заданий с высоким уровнем творческой автономии.

Что касается индивидуализации процесса обучения студентов иностранному языку, платформа Moodle позволяет использовать учебные ресурсы Интернета и организовать эффективную индивидуальную работу с ними. Так, на начальном этапе обучения студент может пройти тест и определить свой уровень исходных знаний. Кроме того, при дальнейшем обучении студенту можно предложить для ликвидации имеющихся пробелов отобранные преподавателем индивидуальные задания.

Представляется также важным, что использование мультимедийных средств обучения дает возможность учитывать при дидактизации и подборе материалов различные учебные стили студентов (визуальный, аудиовизуальный, тактильный, когнитивный и т.д.).

При этом следует отметить, что платформа Moodle позволяет осуществлять эффективный мониторинг учебной деятельности студента. В любое время преподаватель может зайти в систему Moodle и посмотреть, кто из студентов работает на платформе, какой объем учебного материала для самостоятельной работы уже изучен, сколько попыток понадобилось определенному студенту, чтобы выполнить тест на 100% и какие ошибки он при этом допускал. Таким способом прослеживается уровень прогресса в самостоятельной работе обучающихся и преподаватель решает, кого из студентов нужно дополнительно мотивировать к работе, поощрить за активность дополнительными баллами или комментариями.

Однако при формировании у студентов иноязычной коммуникативной компетенции, в том числе и профессионально ориентированной, нельзя недооценивать роль естественного общения студентов в аудитории. Именно поэтому представляется оптимальным использование комбинированного подхода при обучении иностранному языку.

Этот подход, как известно, характеризуется тем, что студенты в процессе обучения усваивают значительный объем учебного материала в процессе работы с информационными технологиями. Однако основная отличительная черта комбинированного обучения в том, что оно сочетает в себе очный и дистанционный форматы.

Комбинированное обучение сохраняет все преимущества использования дидактических свойств современных информационно-коммуникационных технологий, учебных и информационных ресурсов сети Интернет и возможности Moodle и предлагает классические аудиторные занятия с преподавателем, то есть обеспечивает возможность непосредственного общения на иностранном языке, что незаменимо для развития устной речи и обсуждения вопросов, возникших при работе online. Количество аудиторных часов занятий может отличаться от часов, запланированных для работы с дистанционным модулем, и определяется преподавателем.

Поскольку часть студентов, поступающих в медицинский университет, не обладает достаточными языковыми знаниями для успешного овладения профессионально ориентированной иноязычной компетенцией, возникает острая необходимость создания собственных ресурсов на базе платформы Moodle.

Создание комбинированных курсов в вузе предполагает наличие специальной подготовки преподавателей иностранного языка. Владение информационно-компьютерными технологиями, необходимыми для подготовки компетентных специалистов, а также умение работать с технологиями Web2.0, знание принципов создания и функционирования страниц учебного портала вуза необходимы преподавателю для внесения изменений и дополнений в контент используемых ресурсов.

МУРИНА Н.С. (Брест, БрГУ имени А.С. Пушкина)

ИГРА КАК ОСНОВНОЙ ПРИЁМ В ПОЭТИКЕ ПОСТМОДЕРНИЗМА

Постмодернизм (постмодерн; от лат. Post – «после» и фр. Moderne – «новейший», «современный») – направление в архитектуре и искусстве развитых стран второй половины 70х – начала 80х гг. XX в. «Постмодернизм – широкое культурное течение, которое охваты-

вает не только искусство, но и философию, эстетику, науку, своеобразное продолжение авангардистских экспериментов» [1].

Возникновение новых форм отношения человека с миром предполагает новое отношение к искусству. В основе творческого процесса постмодернистских произведений находится концепция игры. Игра становится основным методом воплощения идей автора, позволяющим сохранить открытость для дальнейших трактовок читателем или зрителем и толкований текста, создаваемого в процессе игры [1].

Французский философ и теоретик XX века Жак Деррида объединяет игру языка и игру мысли, стирая грань между литературой и философией, логическим и художественным началом, рассуждением и воображением. Такой синтез стилей отличает постмодернистов, не просто играющих, но деконструирующих реальность, от представителей иных направлений.

Постмодернисты подчёркивают условность создаваемого ими художественного мира. Текст и мир эквивалентны и неделимы. Литературное произведение уже не окончательный результат творческой деятельности, а процесс взаимодействия автора с текстом, текста с культурным и социальным пространством, текста с автором. Характерная особенность стиля постмодернистов – подчеркнутая условность изображаемых ими явлений. Произведение заключает в себе своеобразный текст и мир, полные условностей. В них всё подчинено правилам эстетической игры. Игровая основа – отличительная черта большинства произведений постмодернистов. Играют их персонажи, читатель, и даже сам автор. Согласно законам игры, в произведениях постмодернистов могут иметь место различные события на грани реального и ирреального, свободный переход туда и обратно между временами, из действительности в мир подсознательного. В эстетике игра способна превратить трагедию в фарс, преодолевая трагизм бытия. Кроме того, эстетическая игра, будучи своеобразной театрализацией искусства, позволяет художнику совместно с читателем снова и снова обыгрывать те или иные ситуации, исследовать не только самые дальние уголки окружающей реальности, но и самого себя, освобождая человека от гнетущей реальности бытия [2].

Одним из примеров постмодернистской игры является прием аллюзии. Аллюзия (от лат. *Allusio* – намек, шутка) – стилистический прием; употребление в речи или в художественном произведении ходового выражения в качестве намека на хорошо известный факт, исторический или бытовой [3]. В литературном произведении аллюзия выполняет следующие функции:

1. экспрессивная (заключается в способности выражать эмоциональное состояние говорящего его субъективное отношение к обозначаемым предметам и явлениям действительности);
2. апеллятивная (адресат должен быть способен понять аллюзию); оценочно-характеризующая (помогает раскрыть внутренний мир персонажей, дать оценку их поступкам, а также событиям, описываемым в произведении);
3. текстоструктурирующая (осуществляет внутритекстовую связь);
4. предсказательная (даёт читателю подсказку о возможном развитии сюжета путем соотнесения данного произведения с другим или с какой-либо известной историей или событием) и др.

Литературные аналогии у Дж. Фаулза проявляются на двух уровнях: внешнем и внутреннем. К внешним аналогиям относятся имена главных героев – Калибан, Миранда; доминирующие черты характера этих персонажей; на внутреннем уровне прослеживается идейная преемственность, проявляющаяся в отношении к искусству как источнику духовной жизни человечества.

Так, в романе «Коллекционер» имена главных героев созвучны с именами героев произведения Шекспира «Буря». Имена героев несут символическую нагрузку. Называя своих героев именами шекспировской «Бури», автор не просто использует прием аллюзии, а определенным образом переосмысливает классический сюжет. В пьесе У. Шекспира «Буря» уродливый дикарь Калибан – является персонажем второго плана;

Миранда – единственная дочь хозяина острова Просперо – воплощение красоты и чистоты, она может быть охарактеризована как пассивная героиня. В «Коллекционере» Дж. Фаулза Миранда и Клеэг (или Калибан, как называет его Миранда) являются сложными образами-антагонистами и им отведены главные роли.

Как отмечал М.Бахтин, «в игре человечество освобождается внутренне, а получение внутренней свободы есть шагом к освобождению и мира» [5]. Эстетическая игра в произве-

дениях постмодернистов часто неразрывно связана с пародированием, иронией, высмеиванием, отражая вольнодумство, разрушение идолов, преодоление драматизма бытия исключительно на уровне художественного, эстетического воплощения. В этой игре в произведениях авторов-постмодернистов завуалирована мечта о реальной, свободной от игры жизни, поиск духовного смысла, правды и искренности, идеализация общечеловеческих норм и ценностей.

Мир в произведениях писателей-постмодернистов полифоничен, что воплощается в единстве разнородных элементов, стилей, множестве цитат, реминисценций. Литературовед Д.В. Затонский отмечает: «Нет в этом мире ничего определенного, полностью завершено: ни морального приговора, который не может быть пересмотрен, ни морального поощрения, которое никогда и никому не покажется незаслуженным. Каждое вранье скрывает в себе частичку истины, и каждая истина скрывает в себе каплю яда, так что слава и позор нередко переходят одна в одну, даже заменяют одна другую» [6].

Современное искусство отходит от старых форм. В своём стремлении к новому постмодернисты обращаются к искусству прошлого, одновременно стремясь предсказать будущее. Стремясь воссоздать реальность, они сталкиваются с непреодолимой преградой – виртуальностью текста, лишённого границ и идеологий и ограниченного лишь способностью читателя трактовать его. Создавая текст, открытый для множества трактовок, автор стремится избежать навязывания иных смыслов, кроме созданных самим читателем, слушателем, зрителем. Мир смыслов безграничен. Всё, принимаемое за действительность, является своеобразным текстом. От того, как будет прочитан этот текст, зависит будущее каждого человека и культуры в целом.

Важным компонентом эстетики постмодернизма является не только игра как таковая, но и её смена, переход от одной игры к другой, насмешка над игрой, вплоть до её полного прекращения. Классическая литература побуждает читателя искать в тексте единый смысл или систему кодов. Когда нам кажется, что эта система практически найдена, писатель переходит на другой уровень, открывающий новые возможности. Задуманный автором эффект достигается через неоднозначность и «выстраивания» смыслов, сомнения, неожиданные ассоциации. В этом заключается важный элемент культурного сознания постмодернистов: текст создается заранее в расчёте на последующий критический подход, включает его в себя как потенциальный контекст. Без этого контекста текст остаётся «открытым», незавершённым. Движение мысли, сам процесс игры становится самоцелью.

Трактовка игры как бесконечного комбинирования культурных ценностей и знаков следует из трудов философа Й. Хейзинги. Признаки игры, выделенные Й. Хейзинга, включают: свободный дух, самоценность, театральность, повторяемость, элемент случайности, риск, шанс и тайну результата, нотки забавы, веселья, остроумия [7].

Как отмечает один из ярких представителей постмодернизма Ж. Деррида «Игра – это раскол присутствия ... Всякая игра – это игра отсутствия и присутствия, однако если мы стремимся помыслить ее в некоем радикальном смысле, то мыслить ее следует до альтернативы присутствия и отсутствия; само бытие нужно помыслить как присутствие или отсутствие, исходя из возможности игры, а не наоборот» [8]. Бинарная оппозиция «отсутствия и присутствия», их единство и неразрывная связь позволяют Деррида подчеркнуть сущность, выйти на новый уровень, критический для современного мышления. Игра кладётся в основу различий, позволяя разграничить две культурные традиции толкования понятий «знак», «игра», «структура», «интерпретация». Первая традиция направлена на то, чтобы расшифровать коды, обрести истину, ощутить полноту присутствия, почувствовать надежное основание, найти истоки и прекратить игру. Последователи второй традиции – приверженцы игры и мира идеальных знаков, не имеющих ни истины, ни истоков, открытых для активной интерпретации.

Таким образом, отличительные черты, определяющие стиль постмодернистского мышления, включают неразрывную связь с традицией, вынужденное повторение известного, присвоение, выражение себя через разрушение другого, интертекстуальность. Постмодернизм – это непременно игра, полистилистика, активное взаимодействие различных философских и художественных систем. Ссылки, цитаты, термины представляют собой существенный компонент как самого творчества, так и его восприятия. Динамическое соприкосновение сти-

лей создаёт общее интертекстуальное пространство, тем самым делая невозможным «чистое» переживание отдельно взятого эстетического смысла или импульса.

Список литературы

1. Постмодернизм в литературе [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://postmodern.in.ua/?p=180>. – Дата доступа: 8.02.2017.
2. Текст, значение, смысл: постмодернизм как игра [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://anthropology.ru/ru/text/podshibyakin-am/tekst-znachenie-smysl-postmodernizm-kak-igra>. – Дата доступа: 1.02.2017.
3. Словари и энциклопедии на Академике [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://poetique.academic.ru/24/аллюзия>. – Дата доступа: 2.02.2017.
4. Белоножко, Н. Д. Аллюзия в стилистической конвергенции / Н.Д. Белоножко // [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://cyberleninka.ru/article/n/allyuziya-v-stilisticheskoy-konvergentsii>. – Дата доступа: 05.03.2017.
5. Зарубежная литература XX века: Учеб. для вузов / Г. Андреев, А. В. Карельский, Н. С. Павлова и др.; Под ред. Л. Г. Андреева. 2-е изд., испр. и доп. – М. : Высш. шк.; 2004. – 559 с.
6. Затонский, Д.В. Модернизм и постмодернизм / Д.В. Затонский. – М., 2000.
7. Концепция игровой культуры (Хейзинга, Х. Ортега-и-Гассет, Финк).
8. Деррида, Ж. Структура, знак и игра в дискурсе гуманитарных наук // Деррида, Ж. Письмо и различие. М., 2000. С. 464.

НЕСТЕРЧУК Г.В. (Брест, БрГУ имени А.С. Пушкина)

КОМПЕТЕНТНОСТНЫЙ ПОДХОД В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКЕ СТУДЕНТА В ПРОЦЕССЕ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ «ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБЩЕНИЕ»

Модернизация высшего педагогического образования в Республике Беларусь направлена на повышение профессиональной компетентности выпускников вуза и выступает одним из основных критериев качества образования. Качественное обучение учащихся зависит от уровня профессиональной подготовки учителя. Учитель должен обладать профессиональной компетентностью, которая определяется как «...интегральная характеристика, определяющая способность специалиста решать профессиональные проблемы и типичные профессиональные задачи, возникающие в реальных ситуациях профессиональной деятельности, с использованием знаний, профессионального и жизненного опыта, ценностей, наклонностей» [3, с. 8].

Традиционная трактовка «профессиональной компетентности» учителя иностранного языка предполагала глубокие специальные знания и конкретные умения для работы в школе. Как правило, для их выполнения достаточно было репродуктивного мышления. Отсюда становится очевидным, что первостепенной задачей, которую должно было решать высшее образование, являлось приобретение прочных знаний в профессиональной деятельности. Однако современное общество поставило новые задачи в области профессиональной подготовки учителя иностранного языка, и среди прочих, задачу по творческому освоению действительности, требующую не только профессионализма, но самостоятельности и ответственности.

Разработчики компетентностного подхода в высшем профессиональном образовании называют профессиональные компетенции деятельностными и трактуют их как «готовность и способность целесообразно действовать в соответствии с требованиями дела; методически организованно и самостоятельно решать задачи и проблемы, а также самооценивать результаты своей деятельности» [1]. Это новое понимание «профессиональной компетентности» включает ответственность с одной стороны (пока сам студент не возьмет на себя ответственность за собственный профессиональный рост, мало, кто способен ему в этом помочь, включая весь спектр педагогических и управленческих механизмов), а с другой – развитое теоретико-аналитическое мышление. Следовательно, на первое место выходит не информированность обучаемого, а его способность самому находить и применять необходимые решения задач, поставленных учебной программой.