

мацию и положении или занятии персонажа: *Father Murphy, Patrick, King of Connaught, Father M'Sorley, Rev. Samuel M'Shuttle*. Отдельные имена образованы по принципу аллитерационной переклички: *Munachar* и *Manachar, Hudden* и *Dudden*.

Исследованный корпус имен персонажей, встречающихся в ирландских сказках, дает представление о ряде характерных тенденций в ирландской антропонимии в различные периоды ее развития и позволяет судить о влиянии культурно-исторических процессов на процессы номинации в художественном произведении.

Список литературы

1. Имя собственное в художественном тексте : учебно-методическое пособие / авт.-сост. А. Н. Деревяго. – Витебск : УО «ВГУ им. П. М. Машерова», 2008. – 195 с.
2. Fairy and Folk Tales of the Irish Peasantry / Ed. By W.B. Yeats [Электронный ресурс] / Режим доступа: <https://www.gutenberg.org/files/33887/33887-h/33887-h.htm>. – Дата доступа: 08.02.2017.
3. Горбачева, О.Г. Ономастическое пространство русских народных и авторских сказок : автореф. дисс. ... канд. филол. наук : 10.02.01 / О.Г. Горбачева ; Брянский гос. ун-т. – Брянск, 2008. – 22 с.

ИЛЬИЧЕВА И.Л., КАРПИЕВИЧ М. (БрГУ имени А.С. Пушкина, Брест)

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭУМК В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ В ВУЗЕ

Повсеместное распространение компьютерной техники и связанных с ней информационных и телекоммуникационных технологий порождает новые направления информатизации деятельности человека практически в любой сфере общественной жизни. Очевидно, что образование не является исключением. За последние годы компьютеры, соответствующие технологии и средства прочно вошли во все виды учебных заведений. В частности, средства информатизации применяются как в собственно подготовке студентов, так и при решении различных вопросов, связанных с организацией обучения.

Сегодня электронный образовательный ресурс представляет собой образовательный ресурс, представленный в электронно-цифровой форме и включающий в себя структуру, предметное содержание и метаданные о них. Данный ресурс может включать в себя данные, информацию, программное обеспечение, необходимые для его использования в процессе обучения. Электронный образовательный ресурс подразделяется на: мультимедийные продукты, программные продукты, изобразительные продукты и электронные аналоги печатных изданий.

Следует отметить, что электронные средства обучения (далее ЭСО), используемые в образовательном процессе, должны соответствовать общедидактическим требованиям: научности, доступности, проблемности, наглядности, системности и последовательности предъявления материала, сознательности обучения, самостоятельности и активности деятельности, прочности усвоения знаний, единства образовательных, развивающих и воспитательных функций.

Использование электронных средств обучения в образовательном процессе дает педагогам дополнительные дидактические возможности, обеспечивая, прежде всего обратную связь между пользователем и ЭСО, что позволяет обеспечить интерактивный диалог. Электронные средства обучения гарантируют также компьютерную визуализацию учебной информации, предполагающую реализацию возможностей современных средств визуализации объектов, процессов, явлений (как реальных, так и виртуальных), а также их моделей, представление их в динамике. С помощью данных средств возможно компьютерное моделирование изучаемых объектов, явлений, процессов. По своему методическому назначению электронные средства обучения подразделяют на следующие виды:

- обучающие программные средства – обеспечивают необходимый уровень усвоения учебного материала;
- программные средства (системы) – тренажеры, которые обеспечивают отработку умений учащихся, осуществляют самоподготовку и используются при повторении или закреплении учебного материала;

- контролирующие программные средства – программы, предназначенные для контроля (самоконтроля) уровня овладения учебным материалом;
- моделирующие программные средства, предоставляющие учащимся основные элементы и типы функций для создания модели объекта, явления, процесса или ситуации (как реальных, так и виртуальных) с целью их изучения, исследования;
- демонстрационные программные средства обеспечивают наглядное представление учебного материала, визуализацию изучаемых явлений, процессов и взаимосвязей между объектами;
- учебно-игровые программные средства позволяют «проигрывать» учебные ситуации (например, с целью формирования умений принимать оптимальное решение или выработки оптимальной стратегии действия);
- досуговые программные средства используются для организации деятельности учащихся во внеклассной работе.

К электронным средствам обучения относятся электронные учебники (мультимедийные издания на CD), образовательные сайты Интернета, электронные книги (издания) на CD.

Электронные учебники, на наш взгляд, имеют самые широкие возможности и позволяют оптимизировать учебно-образовательный процесс, стимулируя познавательную активность обучающихся и активизируя методическую работу учителей.

Электронные учебники представляют собой мультимедийное издание, записанное на компакт-диске, структура которого (в отличие от книги) представляет собой «ветвящиеся файлы-страницы», снабженные гиперссылками. Электронный учебник по конкретному учебному предмету может содержать материал нескольких уровней сложности. При этом учебники могут быть размещены на одном лазерном компакт-диске, содержать иллюстрации и анимацию к тексту, многовариантные задания для проверки знаний в интерактивном режиме для каждого уровня.

Характерными особенностями электронного учебника являются: 1) наглядность; 2) возможность многократного повторения материала в любое удобное для студентов время; 3) возможность работать в сети, что обеспечивает экономию ресурсов; 4) возможность дистанционного контроля и оценки знаний обучаемых; 5) автоматизированный контроль усвоения знаний; 6) включение аудиофайлов и видеофрагментов; 7) интерактивное взаимодействие между студентами и элементами комплекса.

Лекционные и практические занятия с использованием электронных учебников, являются одним из самых важных результатов инновационной работы в вузе. Практически в процессе преподавания любой языковой дисциплины можно применить компьютерные технологии. Важно одно – найти ту грань, которая позволит сделать занятие по-настоящему развивающим и познавательным. Использование компьютерных технологий в процессе обучения влияет на рост профессиональной компетентности учителя, это способствует значительному повышению качества образования, что ведёт к решению главной задачи образовательной политики.

Анализируя опыт использования электронных учебников на лекционных и практических занятиях, можно с уверенностью сказать, что использование электронных образовательных ресурсов позволяет обеспечить положительную мотивацию обучения, обеспечить высокую степень дифференциации обучения; значительно повысить объем выполняемой на занятии работы; усовершенствовать контроль знаний; рационально организовать учебный процесс; формировать навыки подлинно исследовательской деятельности; обеспечить доступ к различным справочным системам, электронным библиотекам, другим информационным ресурсам.

ИЛЬИЧЕВА И.Л., КУРСАНОВА Н.А. (Брест, БрГУ имени А.С. Пушкина)

ОСОБЕННОСТИ ЭВФЕМИЗМОВ В АНГЛИЙСКОМ ПОЛИТИЧЕСКОМ ДИСКУРСЕ СМИ

XXI век – это время политических изменений и перехода от определенных политических режимов в другие. Эти изменения, вызванные рядом социальных и культурных факторов, влекут за собой соответствующие преобразования в языковой системе, которая, как известно, не явля-