

самостійної роботи студентів під наглядом викладача, у якому основною метою є виконання навчальних завдань щодо комунікації іноземною мовою, а також обговорення різноманітних проблем.

Під час організації самостійної роботи викладач має виконувати цілий ряд функцій – від помічника, джерела інформації, консультанта до партнера. Особливо важливою є його роль на етапі контролю за проведеною роботою, що повинен бути ретельно організованим.

Ефективна самостійна робота сприяє поглибленню знань, формуванню інтересу до пізнавальної діяльності, розвитку когнітивних можливостей. Саме вона є головним резервом підвищення якості підготовки сучасних фахівців.

#### Література:

1. *Ажель Ю. П.* Особенности внедрения Интернет-технологий в организацию самостоятельной работы студентов при обучении иностранным языкам в неязыковом вузе / Ю. П. Ажель // Молодой ученый. – 2011. – № 6. – Т.2. – С. 116-119.

2. *Иванова В. М.* Самостоятельная работа студентов по иностранному языку в условиях неязыкового вуза [Электрон. ресурс] / В. М. Иванова. – Режим доступа : [http://www.rusnauka.com/4\\_svmn\\_2007/philologia/19468.doc.htm](http://www.rusnauka.com/4_svmn_2007/philologia/19468.doc.htm).

**Т. Ю. МОРОЗ,**

к.філол.н.,

доцент кафедри іноземних мов №1  
НУ “ЮАУ ім. Ярослава Мудрого”

## **ПЕРЕВАГИ ТА НЕДОЛІКИ ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНОЇ ДОШКИ НА ЗАНЯТТЯХ З ІНОЗЕМНОЇ МОВИ**

Новітні інтерактивні технології стали ознакою сучасності, а отже і ефективного заняття. Сьогодні вже неможливо уявити собі сучасну лекцію, практичне заняття, семінар без використання інформаційно-комунікативних технологій, презентацій, інформаційних інтернет-ресурсів. В минулому залишилися лінгафонні кабінети, магнітофони, плівки, наше життя заповнили комп'ютери, ноутбуки, планшети, електронні книги. На зміну традиційній дошці з'явилася дошка інтерактивна, що має надзвичайно великі дидактичні можливості та переваги, і, звісно, не позбавлена певних недоліків.

Мета публікації – проаналізувати позитивні та негативні аспекти використання інтерактивної дошки під час занять з англійської мови у ВНЗ.

Інтерактивна дошка – це не просто дошка, де фіксується зображення з комп'ютера. Інтерактивна дошка має програмне забезпечення, яке дозволяє викладачу творчо конструювати урок, використовуючи інтернет-ресурси, програми Microsoft Power Point, Smart Notebook.

Smart Notebook – це програма, що дозволяє виготовляти свого роду “презентацію” до уроку, складається з окремих сторінок (обстановок, сцен, слайдів), що змінюють один одного в довільному порядку.

Кожна ж сторінка “презентації” Notebook – це окрема сцена, на якій якісь об’єкти і обстановки вже можуть бути заздалегідь підготовлені і розміщені, а якісь будуть створюватися вчителем і учнями безпосередньо в процесі уроку. Об’єкти будуть перемішатися, з’являтися, створюватися, змінюватися і видалятися не за встановленими заздалегідь правилами, а в режимі “запланованої імпровізації”. Отже, кожна сторінка Notebook в процесі уроку інтерактивна, з нею можуть працювати викладач і учні, змінюючи її зміст, вносячи будь-який текст, перемішуючи, видаляючи і додаючи різні об’єкти за допомогою набору наданих інструментів [3, с. 131].

Викладачі іноземної мови мають гарну можливість інтерактивного використання відеофрагментів і зображень країнознавчого характеру для прилучення студентів до культури країн мови, що вивчається.

Робота з дошкою в повній мірі дозволяє реалізувати принцип наочності, заохочує імпровізацію і гнучкість, дозволяє викладачу розкрити свій творчий потенціал, надихає викладачів на пошук нових підходів до навчання, стимулює професійний ріст. Викладачі, що користуються інтерактивними дошками, відзначають, що їх заняття стали більш структурованими, адже підготовка до таких занять вимагає чіткого планування, фактично складання сценарію кожного заняття. Процес підготовки матеріалів та вправ потребує часу, але в перспективі економить час і в процесі уроку, і, створивши певну бібліотеку ресурсів, в процесі підготовки до заняття. Програмне забезпечення дозволяє зберігати уроки, вносити зміни та доповнення, удосконалювати їх. Суттєвим позитивним аспектом використання інтерактивної дошки є можливість кожного творчого викладача скористатись накопиченим досвідом колег, підвищити мобільність і активність взаємодії [1, с.9].

Використання інтерактивної дошки робить заняття цікавими і є потужним інструментом для розвитку мотивації студентів до навчання, надає більше можливостей для їх активної участі в навчальному процесі. Наочність полегшує розуміння складного матеріалу в результаті більш ясного, ефективного і динамічного його подання.

Інтерактивна дошка сприяє розвитку не тільки творчості і професіоналізму викладача, а й творчості і самостійності студентів. Можливість бути активним учасником процесу навчання, завдання вирізати об’єкти з екрану, копіювати і вставляти їх, надає учням більше впевненості: вони знають, що завжди можуть повернутися на крок назад, щось змінити чи виправити. Навіть самі слабкі студенти проявляють активність, зацікавленість, включення у процес. В результаті викладачу вдається утримувати увагу всієї групи, мати ефективний зворотній зв’язок, дотримуватися швидкого темпу на занятті.

У інтерактивних дошок є як прихильники, так і супротивники, які переконані, що інтерактивна дошка має “ефект іграшки”, мотивує студентів на кілька уроків, а після цього стає їм нецікавою. Але найчастіше противниками використання нового обладнання виступають викладачі, які самі з інтерактивними дошками не працюють. Дослідження, проведені за кордоном, показали, що студенти, які навчалися із використанням ІД, демонструють кращі знання під час складання тестів та іспитів, ніж ті, які навчалися традиційно [5].

Серед недоліків або можливих труднощів, можна відзначити: найперше, це висока вартість самої дошки, дорогий ремонт у разі несправності, і відповідно брак коштів у ВНЗ та школах для придбання та обслуговування ІД. По-друге, брак курсів з підготовки фахівців для роботи з ІД, програмним забезпеченням дошок. Викладачам бракує часу і знань інформатики для створення медіа-бібліотеки готових тематичних інтерактивних занять. Поки що викладачі-ентузіасти самостійно освоюють ази інтерактивних технологій і діляться один з одним власним досвідом. Проте, на наш погляд, мають бути фахівці не лише з мови, а й спеціалісти у галузі комп’ютерних технологій, які б допомагали викладачам певних предметів створювати інтерактивні вправи та завдання, показували можливості програмного забезпечення, знайомили б з інструментарієм різних програм. Викладачі повинні йти в ногу із новими вимогами часу, в жодному разі не відставати від тих, кого вони навчають: і в плані знань з предмету, і технічних навиків роботи з сучасними мультимедійними засобами. І останнє: наявність чисто технічних проблем, пов’язаних із скачками напруги або відмовою дошки з невідомої причини, відключення інтернету, напруги, тощо, а також дотримання санітарно-гігієнічних норм щодо використання електронної інтерактивної дошки.

Незважаючи на всі складнощі, які викладач в змозі вирішити, нові технології відкривають вчителю ширші можливості для творчості [4, с.107]. Озброївшись навичками роботи з інтерактивною дошкою, викладач охоче використовуватиме її можливості на всіх етапах навчального заняття, а також для контролю засвоєного матеріалу та самостійної роботи. Використання інтерактивної дошки перетворює пасивну роботу студентів в аудиторії в динамічну, збільшує інтерес до змісту навчального матеріалу, сприяє підвищенню успішності. Функціональний набір системи ІД дозволяє значно інтенсифікувати навчальний процес, заощадити час на етапах вступу, повторення, закріплення, контролю і забезпечити студентів усім необхідним для повноцінної самостійної роботи [2, с.33].

Отже, інтерактивна дошка має як переваги, так і недоліки. І саме від викладача залежить, як він використає надані йому можливості, адже дошка сама по собі – це всього лише засіб навчання. “У вчителя з’явився мольберт (ноутбук чи комп’ютер) і полотно (інтерактивна дошка)” [6]. Саме від майстерності, професіоналізму і бажання викладача залежить, побачать студенти шедевр чи просто бездарний малюнок.

### Література:

1. Галишнікова Е. М. Использование интерактивной Smart-доски в процессе обучения / Е. М. Галишнікова // Учитель. – 2007. – № 4. – С. 8–10.
2. Кузнецов В. В. Технологии интернет-образования / В. В. Кузнецов. – Тамбов : Тамбов. гос. ун-т, 2006. – С. 23–35.
3. Пометун О. Інтерактивні технології навчання: теорія і практика / О. Пометун, Л. Пироженко. – К., 2002. – С. 130–134.
4. Суворова Н. Интерактивное обучение: новые подходы / Н. Суворова // Инновации в образовании. – 2001. – № 5. – С. 106–107.
5. Тарасова В. А. Интерактивная доска на уроке – плюс или минус? [Электронный ресурс] / В. А. Тарасова. – Режим доступа : <http://festival.1september.ru/>
6. Електронний ресурс. – Режим доступа : <http://vikshpilova.ucoz.ru/publ/metodichna>

**Ю. А. МОХ,**

к.пед.н., доцент;

**Е. И. РАДЧЕНКО,**

ст. преподаватель кафедры  
иностраннных языков НТУ “ХПИ”

## **ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СРЕДСТВО АКТИВИЗАЦИИ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СТУДЕНТОВ НА ЗАНЯТИЯХ ПО ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ**

Сегодня система образования в Украине находится в стадии реформирования. И. А. Колесникова считает, что именно “сегодня налицо направленность на образование, ориентированное на становление личности, на субъективированное, персонифицированное знание, предполагающее индивидуальное видение мира, у которого всегда есть автор в его уникальности” [2, с. 7]. Игра – центральная единственная деятельность человека, имеющая место во все времена и у всех народов.

Изучив игру, можно говорить о том, что в ней, как в зеркале, отражается окружающая действительность, для которой характерны как позитивные, так и негативные стороны [5, с. 115]. Проблема игры возникла как слагаемое проблемы свободного времени и досуга людей.

Разные ученые по-своему объясняют причины появления игры, считая, что она действительно объективно отражает многомерность человеческого мира, человеческой деятельности, творчества, эмоций. Для нас игра – это способ научиться тому, чему нас никто не может научить, это способ исследования пространства и времени, вещей и т.д. Включаясь в процесс игры, ещё детьми мы учимся в нашем символическом мире, и в то же время, исследуем и экспериментируем. Игра – это мостик между конкретным опытом и абстрактным мышлением, и именно символическая функция игры является