

5. Efremenko VA. The application of information technologies in foreign language lessons. Foreign Languages at School: Scientific and Methodical Journal. 2007 – p.18-22.
6. Sysoev PV, Evstigneev MN. Web 2.0: Social blogging service in foreign languages teaching. Foreign Languages at School: Scientific and Methodical Journal. 2009 – p.6-7.

**Гудкова Наталія Миколаївна**

кандидат філологічних наук

доцент кафедри іноземних мов

Київський національний університет технології та дизайну

(м. Київ)

## **ІННОВАЦІЙНІ МЕТОДИ ВИКЛАДАННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ: МУЛЬТИМЕДІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ**

**Вступ.** У ХХІ столітті, який по праву називають віком комп'ютерних технологій, навчання іноземним мовам неможливо уявити без використання мультимедійних засобів, оскільки впровадження нових інформаційних та комунікативних технологій розширяє доступ до освіти, формує систему відкритої освіти, наближає освітнє середовище до реальних умов функціонування культури та мови, що вивчається. Отже, сучасність вносить свої корективи до традиційного викладання мов та вимагає пошуку та використання новітніх методів та технологій.

**Мета** цієї праці полягає у вивченні ефективності використання мультимедійних технологій навчання іноземним мовам та стратегій інтеграції мультимедійних технологій в освіту.

**Виклад основного матеріалу.** Інтенсифікація процесу переходу до інформаційного суспільства, пов'язана з широким впровадженням нових інформаційних технологій та комп'ютерних засобів телекомунікації, зумовлює

необхідність розробки інших форм і методів викладання іноземних мов. Оскільки метою навчання англійської мови є комунікативна діяльність студентів, тобто практичне володіння мовою, в завдання викладача входить активізувати діяльність кожного студента в процесі навчання, створити ситуації для їх творчої активності. Використання поряд з традиційною технологією навчання можливостей нових інформаційних технологій може допомогти викладачу в підборі більш цікавого і різноманітного навчального матеріалу, здійснити диференційований підхід до кожного зі студентів і, тим самим, сприяти кращому засвоєнню студентами необхідних знань і навичок.

В англо-українському словнику мультимедійних термінів подано визначення терміну «мультимедіа» з позиції освіти, а саме: «мультимедіа» – це застосування в навчальному процесі різних засобів комунікації, в тому числі підручників, телебачення та радіо [2, с. 129].

Технологія мультимедіа (англ. *multi* – багато, *media* – середовище) розглядається як інформаційна технологія навчання, що інтегрує аудіовізуальну інформацію декількох середовищ (текст, відео, аудіо, графіка, анімація та ін.), що реалізує інтерактивний діалог користувача з системою та різноманітні форми самостійної діяльності [4, с. 45-46].

Завдяки оптимальному поєднанню цілого ряду засобів навчання мультимедіа надають практично безмежні можливості не тільки для навчання, а й для самонавчання. Це актуально для сучасної освіти, в якій в останні роки спостерігається зміна парадигми навчання. Згідно з цією парадигмою вища школа переходить від передачі студентам знань у готовому вигляді до організації та управління їх самостійною навчально-пізнавальною діяльністю. Сьогоднішні вимоги до освіти, де самостійна робота студентів є основною, змушують вищу школу застосовувати навчальні методи та форми організації роботи, які дозволяють поліпшити якість навчання, розвинути пізнавальну активність студента, його самостійність у вивченні, пошуку, підборі та обробці інформації [4]. Більшість різноманітних інтерактивних навчальних комп'ютерних програм з вивчення англійської мови націлена на самостійне

опрацювання фонетичних і граматичних аспектів і доведення їх до автоматизму у вживанні. Особливостями цих програм є інтерактивні діалоги, системи розпізнавання мови і візуалізації вимови, анімовані ролики, що демонструють артикуляцію звуків, вправи для розвитку всіх видів мовних навичок, відеосюжети з перекладом, відстеження власних результатів навчання.

При навчанні студентів іноземним мовам найбільш ефективними мультимедійними методами є наступні: мультимедійна презентація, метод проєктів, тестові інтерактивні програми on-line (наприклад, TOEFL), on-line модулі, інтерактивні дошки, мультимедійні програми, створення мовного портфеля студента, кейс-метод (заснований на ситуаційній методиці навчання), дистанційне навчання та інші.

Використання мультимедійних технологій у процесі навчання дозволяє:

- удосконалювати процес органічного поєднання традиційних форм і методів навчання з інноваційними;

- реалізовувати освітню, інформаційну, ігрову, моделюючу та аналітичну функції;

- виконувати такі загально дидактичні принципи, як наочність, доступність, складність, системність, перехід від навчання до самоосвіти, позитивний емоційний фон навчання, зв'язок теорії з практикою [1, с. 13-18].

Крім того, мультимедійні технології підтримуються мультимедійними програмами, енциклопедіями, словниками та спеціальними інформаційними освітніми середовищами, створеними для пізнання цілісного навколишнього світу в контексті його комп'ютерного проектування, моделювання і конструювання.

Мультимедійні технології виступають в якості особливих інтелектуальних засобів діяльності і мають ряд переваг порівняно з іншими інформаційними технологіями навчання, так як вони:

- 1) є педагогічним засобом постійного вдосконалення змісту і методів виховання в сучасних умовах;

2) дають можливість виявити і підтримувати студентів з лінгвістичними здібностями;

3) являють собою основу дистанційного навчання;

4) забезпечують доступ до передових методів виховання і навчання широкої педагогічної громадськості завдяки всесвітній мережі Інтернет і розгалуженій комунікаційній мережі;

5) створюють штучне мовне середовище, дозволяють забезпечити вивчення іноземної мови в індивідуальному темпі, підвищити самостійність і відповідальність студента, організувати навчання іноземної мови для всіх вікових груп, вибудувати навчання у відповідності з інтересами, цілями учня, ввести в навчання міжкультурний компонент;

б) мультимедійними технологіями представляються нові і, мабуть, безмежні можливості створення засобів образотворчої наочності. Мультимедіа (комп'ютер з додатковими пристроями) здатні стати для того, хто вивчає іноземну мову, потужним засобом самостійної роботи, який здійснює ретельний контроль і постійну оперативну допомогу [5, с. 97].

Найбільш значними перевагами мультимедійного навчання є *методичні*. Наприклад, викладачі використовують здатність комп'ютера моментально реагувати на введену інформацію для створення найпростіших навчальних програм у вигляді вправ. *Технічні* переваги навчання іноземної мови за допомогою мультимедіа полягають у можливості записати свою мову, прослухати її та порівняти з вимовою носія іноземної мови. *Графічні* можливості комп'ютера можуть представити будь-який вид діяльності у вигляді картинки або анімації, що дозволяє асоціювати фрагмент англійської мови безпосередньо з дією, а не з відповідним фрагментом рідної мови. Більш того, мультимедіа є прекрасним *засобом інтерактивного спілкування* між різними мовними групами, що особливо яскраво проявляється при застосуванні комп'ютерної мережі. Це може бути як локальна мережа, що з'єднує кілька машин в одному навчальному закладі, так і Інтернет, який об'єднує користувачів із зовнішніми користувачами [6, с. 173-174]. Перелічені переваги

свідчать про те, що засоби мультимедіа мають величезний потенціал для вивчення іноземної мови.

Таким чином, питання інтеграції мультимедійних технологій в освіту і, зокрема, застосування його в навчанні іноземним мовам в даний час досить актуальне. Для того, щоб впровадити мультимедійні технології в процес навчання як дидактичний засіб, необхідні, в першу чергу, умови для педагогічно і методично обґрунтованого їх застосування. Поєднання традиційних методичних прийомів навчання мови і нових дозволять забезпечити більш високий рівень засвоєння навчального матеріалу.

#### СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Гальцова Н. П., Мезенцева Т. И., Швадленко И. А. Использование электронных информационно-образовательных ресурсов поддержки научных исследований молодых ученых // Вестн. Томского гос. пед. ун-та (Tomsk State Pedagogical University Bulletin). – В.10. – Серия: Педагогика, 2006. – С. 13-18.
2. Коллін Саймон. Англо-український словник мультимедійних термінів: Понад 3000 термінів та визначень / В. В. Воробйов (пер. з англ.). – Х.: Видавнича група «РАКаравела», 2002. – 272с
3. Н. С. Нікітіна. Використання мультимедійних засобів у викладання іноземної мови професійного спрямування у вищій школі [Електронний ресурс] / Науково-практична конференція «Новітні освітні технології». – Режим доступу: <http://confesp.fl.kpi.ua/node/1096>
4. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений / Е. С. Полат, М. Ю. Бухаркина, М. В. Моисеева, А. Е. Петров; под ред. Е. С. Полат . – 4-е изд., стер. – М.: Издательский центр «Академия», 2009. – 272 с.
5. Фролова Н. Х. Проблемы применения мультимедийных технологий в высшей школе // Высокие технологии в педагогическом процессе: тезисы докладов межвузовской научно-методической конференции преподавателей вузов, ученых и специалистов. – Н. Новгород, 2000. – С. 96-98.

6. Yang L. R. Benefits and drawbacks of controlled laboratory studies of second language acquisition // Cambridge: Cambridge University Press, 2001. – P. 173-193.

**Didyk Yana Volodymyrivna**

Kyiv National University of Technologies and Desing

**Language supervisor – I. I. Borolis**

(Kyiv)

## **BUSINESS GAME AS THE METHOD OF FOREIGN LANGUAGE TEACHING FUTURE FACTORS**

Proficiency in a foreign language for professional communication is an important condition for the competitiveness of a specialist in the labor market.

A lot of time people who teach business English have core text books that they need to stick to, but the learning process can be made a little bit easier by adding in a few extra activities. It will keep the students' attention focused and as well as this, it will also allow them to relax. Whether it is a warmer, something to fill the gap or a relaxing activity at the end.

Among the various active methods used in educational practice, I want to highlight a business game, because it activates mental activity and develops the creative abilities of future economists.

The purpose of this article is to highlight the peculiarities of the use of business games in the process of learning a foreign language at an institution of higher learning.

The purpose of a business game is a specific activity, for example, mastering skills and abilities of foreign language communication in a certain professional context.

The training of specialists in non-language faculties of higher educational institutions is to develop such communicative skills that would allow them to carry out professional contacts in a foreign language in various spheres and situations [2, 75]. Accordingly, a foreign language for a specialist of this kind is an instrument of