students;

ware programs cannot take the place of students' thinking and practices. When working on and utilizing the courseware, teachers need to encourage the students to use their own mind and speak more, actively join in class practice;

multimedia technology should not be overused. Teachers should not totally apply multimedia technology in their teaching. It is a part of a complete teaching procedure.

In practice, if multimedia technology would be properly implemented in English teaching, the students could make full use of English speaking and listening materials and develop their overall skills and abilities.

References

1. Newest Strategies For ESL Instruction [Electronic resource]. – Mode of access: https://busyteacher.org/9987-newest-strategies-for-esl-instruction.html.

2. Use of Technology in English Language Teaching and Learning. [Electronic resource]. – Mode of access: http://www.ipedr.com/vol33/030-ICLMC2012-L10042.pdf.

Ковальова Тетяна Олександрівна,
кандидат філологічних наук, доцент, доцент кафедри іноземних мов Національної академії внутрішніх справ

ПРО ВИКОРИСТАННЯ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ПРИ ВИКЛАДАННІ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

Роль інноваційних технологій в навчанні іноземної мови суттєво змінилася за останні роки. Технології постійно розвиваються і тепер вони зустрічаються як у повсякденному житті, так і в професійному світі.

Інтернет особливо сильно вплинув на вивчення англійської мови. Оскільки англійська мова за професійним спрямуванням робить акцент на потребах студентів, а також на аутентичних матеріалах та завданнях, інноваційні технології

стали дуже вправним інструментом для вивчення мови.

Однією з причин, через яку з'явилось бажання використовувати нові ігрові технології в навчальних та практичних цілях є й той факт, що змінилось покоління студентів. Це покоління, яке ще називають 'digital natives' – «знавці цифрових технологій» (переклад наш), тобто ті, хто добре обізнані з цифровими технологіями з дуже раннього віку. Вони часто використовують цифрові засоби, а інформаційні й комунікаційні технології стали майже їх рідною мовою, якою вони спілкуються, виражають свої відчуття й розуміють навколишній світ [2 ; с. 6]. Вони багато грають в комп'ютерні ігри й активно спілкуються в соціальних мережах. Такому поколінню студентів зазвичай не цікаво брати участь у традиційних навчальних заходах, їх важко мотивувати через те, що формат, який використовується у традиційному навчанні не відповідає потребам, уподобанням та очікуванням студентів. Відомо про те, що хобі, власні інтереси та досвід студентів є основою для підбору видів діяльності, що використовуються у навчальній аудиторії. Тому здається очевидним, що таких студентів більше зацікавить обговорення ігор або завдання, пов'язані з ними.

На перший погляд може здатися, що у нас в групах таких студентів небагато, але викладачі будуть дуже здивовані, якщо проведуть опитування і спитають своїх студентів, чим вони займаються у вільний час. Практично всі відповідають, що вони грають у різні комп'ютерні ігри, причому цей вид діяльності займає у них дуже багать часу. Нажаль сьогодні від студентів майже не почуєш, що їм подобається читати, а якщо спитати про останню прочитану книгу, в кращому випадку буде названий якийсь підручник або посібник з навчальної дисципліни. Проте «знавці цифрових технологій» дуже добре розбираються у деталях своїх улюблених комп'ютерних ігор: вони знають правила гри, головних персонажів, їх характеристики та оточення [1].

Тому, щоб зацікавити таке покоління студентів, можна

використати нову сучасну ігрову навчальну платформу Kahoot, яка надає можливості викладачам створювати тести, ігри або вікторини зі своєї дисципліни. Для користування платформою необхідно мати доступ до Інтернету, а також потрібна або інтерактивна дошка, або звичайний проектор, який виводить зображення з комп’ютера. Якщо немає можливості використати великий екран, можна запропонувати студентам використовувати свої смартфони, на яких вони зможуть відповідати на питання тесту, і, таким чином, викладач зможе перевірити знання студентів та оцінити їх.

Звісно, підготовка такого тесту займе певну кількість часу викладача, оскільки його потрібно створювати заздалегідь, спочатку зареєструвавшись в системі. Проте, виконання такого тесту викличе більшу зацікавленість, ніж аналогічна робота з паперовим тестом, тому що виконання кожного завдання можна обмежити у часі, а наприкінці на екрані побачити рейтинг переможців, що також мотивує студентів певним чином.

Отже можна стверджувати, що використання нових сучасних комп’ютерних технологій може суттєво допомогти викладачам залучити до навчання всіх студентів, використовуючи їх зацікавленість в даному виді діяльності, та підвищити їх мотивацію до вивчення англійської мови та її практичного використання.

Список використаних джерел

1. Ковальова Т. О. Про використання комп’ютерних ігор на заняттях з англійської мови / Т. О. Ковальова // Вісник Національного авіаційного університету. Серія: Педагогіка. Психологія: зб. наук. пр. – К. : Вид-во Національного авіаційного університету «НАУ-друк», 2015. – Вип. 2(7). – С. 62-67.

2. Felicia P. Digital games in schools : A handbook for teachers / P. Felicia. – Brussels : European Schoolnet EUN Partnership AISBL, 2009. – 46 p.