

- метод вивчення та освоєння нових знань та вмінь;
- метод закріплення освоєних знань та вмінь;
- метод контролю знань та вмінь.

Методи навчання за джерелом знань:

- словесні (розповідь викладача, лекція, бесіда, дискусія);
- наочні;
- практичні.

Вибір методів навчання здійснюється викладачем на основі дидактичних і методичних знань, практичних умінь студентів. Основними завданнями викладача є чітко розуміння сутності методів навчання, проводити спостереження на занятті щодо ефективності використання того чи іншого методу та давати обґрунтовану оцінку обраних методів.

Таким чином, правильно обраний методичний супровід викладання хортингу на заняттях із фізичного виховання прямо впливає на ефективність результатів навчання студентів.

УДК 37.018:004

В.О. Архипова, ст. викл. (*ХНУРЕ, Харків*)

Т.М. Коцькова, ст. викл. (*ХНУРЕ, Харків*)

ЦИФРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ ЯК СКЛАДОВА ОРГАНІЗАЦІЇ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ СТУДЕНТІВ ІТ-СПЕЦІАЛЬНОСТЕЙ

Однією з характерних рис глобалізації, яка нерозривно пов'язана з викладанням англійської мови, є просування інформаційно-комунікаційних технологій практично у всі сфери життя сучасного суспільства. Це зумовлює потребу у висококваліфікованих фахівцях сфери інформаційних технологій.

Підготовка ІТ-спеціалістів передбачає забезпечення достатньо високого рівня володіння англійською мовою в сфері професійної комунікації. Це є особливо актуальним для напрямку підготовки «Комп'ютерні науки», тому що майже всі високорівневі мови програмування (high-level programming languages) розроблені на основі англійської мови.

Цифрові технології та новітні методики викладання іноземних мов забезпечують різноманітні можливості для створення добре організованих, інтерактивних, доступних, ефективних та гнучких середовищ навчання, орієнтованих на студентів ІТ-спеціальностей.

Питанням застосування інформаційно-комунікаційних технологій під час викладання іноземної мови присвячені роботи Д.П. Барад, Дж.М. Чіннері, М. Мілрад, Р. Станнارد, С.А. Войтко та багатьох інших. Автори підкреслюють, що інформатизація процесу навчання в цілому та самостійної роботи зокрема створює сприятливі умови для стимулювання розвитку творчого мислення у студентів, посилює значущість самостійної роботи, полегшує контроль та самоконтроль, а також надає можливості заощадити навчальний час в аудиторії, інтенсифікувати навчальний процес та підвищити якість навчання.

Необхідно зазначити, що одним з найбільш ефективних засобів створення віртуального навчального середовища (virtual learning environment (VLE)) є навчання на основі використання ресурсів мережі Інтернет (web-based learning), що можливо застосовувати як під час аудиторної, так і самостійної роботи. Майбутні фахівці сфери ІТ можуть самостійно використовувати різноманітні інтерактивні платформи та сервіси мережі для пошуку автентичних матеріалів, спілкування з носіями мови, а також розвитку та вдосконалення основних мовних навичок (читання, письма, говоріння та сприйняття на слух) у сфері професійного спілкування.

Під час роботи в аудиторії вважаємо за доцільне використовувати технологію BYOD (Bring Your Own Device) для перевірки та оцінювання результатів самостійної роботи студентів (підготовка презентацій, монологічного мовлення за темою, доповідей, онлайн-тестування тощо).

Наявність у кожного студента ноутбука або планшета значно спрощує створення інтегрованого середовища, де студенти мають можливість спілкуватись та обмінюватись інформацією за допомогою електронного листування, блогів, чатів, форумів та груп у месенджерах. У віртуальному просторі, де вони почувають себе комфортно і невимушено, студенти мають можливість розвивати навички спілкування та роботи в команді під час підготовки спільних проєктів з вивчення іноземної мови (cooperative language learning).

Технологія BYOD допомагає студентам отримати миттєвий доступ до таких автентичних ресурсів, як електронні словники (techterms.com; computerhope.com; english4it.com), подкасти для програмістів (talkpythontome.com; Javascript Jabber), форуми ІТ-експертів (stackoverflow.com; programmers.stackexchange.com).

Викладачі, які виступають в ролі модераторів, контролюють роботу студентів, в разі необхідності роблять корегування та дають нові завдання як індивідуальні, так і для групи.

Таким чином, цифрові технології, для яких є характерним високий ступінь інтерактивності, створюють унікальне навчально-пізнавальне інтегроване середовище, що застосовується для вирішення низки різноманітних дидактичних завдань з вивчення іноземної мови. У цьому полягає одна з найбільших переваг інформатизації навчання, тобто створюється комплексне електронне інформаційне середовище, що дозволяє учасникам навчального процесу оволодіти різноманітними засобами прийому та обробки інформації.

Цифрові технології дозволяють отримати доступ до великої кількості автентичної інформації. Саме такі матеріали, що взяті з оригінальних джерел, характеризуються природністю лексичного наповнення та граматичних форм, ситуативною адекватністю застосованих мовних засобів, ілюструють випадки автентичного застосування слововживання тощо. Вони допомагають у формуванні як розмовних, так і письмових мовленнєвих навичок.

УДК 278.147:81'243:793.7

А.О. Борисова, канд. психол. наук, проф. (*ХДУХТ, Харків*)

А.О. Колесник, канд. техн. наук, доц. (*ХДУХТ, Харків*)

О.О. Мануськова, доц. (*ХДУХТ, Харків*)

ВИКОРИСТАННЯ ПРИЙОМУ «РОЛЬОВА ГРА» ПІД ЧАС НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ У НЕМОВНИХ ЗВО

Рольова гра (role play) – це спонтанна поведінка студента, його реакція на поведінку інших студентів, які беруть участь в гіпотетичній ситуації. Це прийом, під час використання якого студент повинен вільно імпровізувати в рамках заданої ситуації, виступаючи в ролі одного з її учасників. Окремі методисти використовують термін «simulation» для позначення даного виду комунікативної діяльності. Разом з тим в методичній літературі зустрічається й інше трактування терміна «simulation», що вживається в тому випадку, якщо обов'язковим елементом рольової гри є розв'язання заданої проблемної ситуації, що, в свою чергу, загострює вмотивованість висловлювань, одночасно роблячи їх більш аргументованими і емоційними. Таким чином, терміном «simulation» може позначатися рольова гра на більш високому рівні.