

**В. Б. Коновалова**

# ВПРОВАДЖЕННЯ ІННОВАЦІЙНИХ КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОЦЕС НАВЧАННЯ МАЙБУТНІХ ПЕРЕКЛАДАЧІВ

*У статті розглянуто вивчення іноземної мови за допомогою комп'ютера, формування мовної та мовленнєвої компетенції студентів за допомогою комп'ютерних ігор та програм*

**Ключові слова:** ділова гра, інтерактивне навчання, інформаційні технології, комп'ютерна гра

## 1. Вступ

Розвиток комп'ютерної техніки не тільки якісно змінює життя суспільства, але й впливає на культуру, залучає людство до накопичення культурного багатства. Інформатизація суспільства стимулює якісні зміни в соціально-політичних й економічних процесах. Нові інформаційні технології орієнтують людину на саморозвиток та самонавчання. Значно розширюються потенційні можливості комп'ютерних технологій завдяки сучасним досягненням науковців у цій галузі.

## 2. Постановка проблеми

Проблеми аналізу та висвітлення основних переваг та проблем, які виникають при використанні комп'ютерних технологій у навчальному процесі, окреслення моделі підготовки майбутніх перекладачів в умовах інформатизації суспільства знаходяться у центрі нашого дослідження.

## 3. Основна частина

**3.1. Аналіз літературних джерел по темі дослідження.** Ця проблема не залишилася осторонь сучасних наукових досліджень. Формування основ інформаційної культури розробляли: Л. Вінарик, М. Жалдак, Е. Машбіц; визначення функцій інформаційних технологій у навчальному процесі розглядали Т. Гергей, А. Довіяло, М. Жалдак, І. Підласий; видозміни в діяльності та особливості спілкування «викладач – студент» із використанням інформаційних технологій досліджували А. Брушлінський, Т. Габій, А. Матюшкін, Є. Машбиць, О. Тихомиров. Все ж доводиться констатувати, що аналіз наукових джерел свідчить про відсутність цілісних системних досліджень щодо підготовки майбутніх перекладачів до роботи в сучасному інформаційному просторі із застосуванням комп'ютерних технологій. Відмінними характерними ознаками ПК (персонального комп'ютера) як електронного технічного засобу навчання (ТЗН) є автоматичність і наявність зворотного зв'язку. Дидактичними перевагами ПК у порівнянні з іншими засобами

навчання є такі: поліфункціональність, інтерактивність, діалогова взаємодія, різноманіття можливих режимів організаційних форм роботи. У той самий час застосування комп'ютерів у процесі навчання регламентовано вимогами, що висувуються до технічних пристроїв, і має відповідати певним принципам. У комп'ютерній лінгводидактиці актуальними вважаються такі принципи використання ТЗН:

1) обумовленість (чітке визначення умов застосування ПК залежно від змісту, цілей і етапу навчання, вікових особливостей користувачів, а також методики навчання, що використовується);

2) необхідність (застосування ПК тільки в тому випадку, якщо це дозволяє підвищити ефективність навчального процесу за будь-якими параметрами, а саме: збільшити швидкість засвоєння матеріалу, активізувати мовну діяльність, досягти навчальної мети найраціональнішим способом, полегшити роботу викладача або студента, скоротити час навчання);

3) інформативність (розглядає переваги комп'ютера як засобу довідково-інформаційного забезпечення навчального процесу, оскільки ПК дозволяє користувачеві одержати максимальну кількість інформації за найкоротший час. Окрім того, серед ТЗН комп'ютер найбільше відповідає інформативно-мовному характеру навчання іноземним мовам);

4) надійність (вказує на необхідність проведення експериментальної перевірки кожної комп'ютерної програми для навчання, а також на наявність етапу організаційної підготовки до заняття з використанням ПК) [1].

У підготовці майбутніх перекладачів на кафедрі ділової іноземної мови та перекладу НТУ «ХПІ» впроваджено застосування інтерактивних комп'ютерних програм. Основним завданням кафедри є проведення наукових досліджень в галузі міжнародної інформації й інформаційно-аналітичне забезпечення підготовки фахівців з метою використання перекладу в міжнародних відносинах для гармонізації міжнародних стандартів. Наукові дослідження та навчальна робота кафедри спрямовані на розробку й впровадження новітніх досягнень в галузі комп'ютерних та інформаційних технологій. У класах базової комп'ютерної підготовки в рамках дисципліни «Основи інформатики та обчислювальної

техніки», а також комп'ютерної практики, студенти університету засвоюють навички роботи з операційною системою Windows XP та такими додатками Microsoft Office як Word, Excel, PowerPoint, Schedule+, Access їхнього спільного використання за допомогою Office Binder. У класах, підключених до Інтернету, у рамках дисципліни «Теорія та практика перекладу», «Основи синхронного перекладу», а також під час самостійної роботи, студенти мають можливість працювати в режимах електронної пошти, телеконференцій, з відкритими ресурсами глобальних інформаційних мереж [2].

Одним із різновидів гри, що використовується у вивченні іноземної мови є комп'ютерна гра. Зупинимось на наступних програмах: Так, Monopoly — це комп'ютерна гра, в якій студенти мають управляти економікою різних країн. Викладач пропонує студентам певну економічну ситуацію, надає вихідну економічну інформацію, вони мають приймати самостійні рішення у розв'язанні поставленої проблеми. Ці рішення вводяться в комп'ютер, аналізуються та оцінюються. Найбільш ефективними і цікавими є гри, що реалізуються в інтерактивному комп'ютерному середовищі, в якому створюється мовне середовище на екрані з відповідним звуковим супроводом. Прикладом може бути відеокурс англійської мови «Cutting Edge». Відповідний курс складається з тем ситуацій, які представляються на екрані. Студенти перекладають та коментують репортажі журналістів, імітуючи режим реального часу. Застосовуються елементи синхронного та послідовного перекладу. Позитивними моментами таких занять є співпраця студентів, їх кооперативне співробітництво, вміння реагувати на непередбачувані ситуації та екстремальні випадки. Крім цього, особливий інтерес викликають комп'ютерні програми з професійного послідовного перекладу із застосуванням промов та виступів видатних політичних лідерів та відомих особистостей (за підручником Г. Мірам «Професійний переклад»). Кожний учасник гри виконує певну роль, відповідно до якої він приймає рішення, долає перешкоди, розв'язує мовленнєві завдання. Завдання студента полягає у тому, що він грає роль «перекладача», вступає в діалог з діючими особами, відповідає на запитання «колег-журналістів», пропонує свої запитання та ін. Навчальне середовище (e-learning environment) — різновид середовища, що становить цілеспрямовано побудований імітаційно-формульвальний, навчально-пізнавальний, організаційно-технологічний та інформаційно-комунікаційний простір, в якому забезпечуються необхідні та доступні умови для ефективного виявлення цілей педагогічних систем [3].

Є значна кількість автоматизованих навчальних словників, що сприяють вивченню нової лексики. Автоматизований навчальний словник — допоміжний засіб забезпечення навчального процесу,

який використовується з метою розв'язання певного класу навчально-методичних завдань, головна з яких — видача за запитом лексично-графічної інформації з будь-якої лексичної одиниці, що входить до базового навчального курсу, включаючи її основні морфологічні, лексичні та синтаксичні характеристики [4].

**3.2. Результати досліджень.** Таким чином, розглянуті комп'ютерні курси та програми сприятимуть підвищенню мотивації студентів, активізації пізнавальної та мовленнєвої діяльності, формуванню навичок спілкування в мережі, зростанню їхнього професіоналізму. Застосування ігрових комп'ютерних технологій у вивченні іноземної мови істотно розширює можливості формування мовленнєвої компетенції студентів.

### Література

1. Биков В. Ю. Модели организационных систем открытой освіти [Текст] : монография / В. Ю. Биков. — К. : Атика, 2009. — 684 с.
2. Кадемія М. Ю. Інформаційно-комунікаційні технології навчання: термінологічний словник [Текст] / авт.-уклад. М. Ю. Кадемія. — Львів : «СПОЛОМ», 2009. — 260 с.
3. Енциклопедія освіти [Текст] / за ред. В. Г. Кременя ; Акад. пед. наук України. — К. : Юрінком Інтер, 2008. — 1040 с.
4. Communicative Language Learning andin Microcomputer. — London, 1987. — 95 p.
5. Houbert J. E. Exercises informatigue d'Anglais [Text] / J. E. Houbert, P. Benguet. — Hachette-Paris, 1981. — 152 с.

### ВНЕДРЕНИЕ ИННОВАЦИОННЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОЦЕСС ОБУЧЕНИЯ БУДУЩИХ ПЕРЕВОДЧИКОВ

**В. Б. Коновалова**

В статье рассматривается изучение иностранного языка при помощи компьютера, формирование речевой и языковой компетенции студентов при помощи компьютерных игр и программ.

**Ключевые слова:** деловая игра, интерактивная учеба, информационные технологии, компьютерная игра и программы.

*Виктория Борисовна Коновалова, доцент кафедры делового иностранного языка и перевода Национального технического университета «Харьковский политехнический институт», тел.: (057) 707-60-62, 050-756-08-73, e-mail: kon-viktoria@yandex.ru.*

### THE IMPLEMENTATION OF INNOVATIVE COMPUTER TECHNOLOGIES INTO ACADEMIC STUDIES OF FUTURE TRANSLATORS

**V. Konovalova**

In this article, we study IT-supported foreign language learning, in particular, oral and written language acquisition with the help of computer games and programs.

**Keywords:** business game, interactive studies, information technologies, computer game.

*Victoria Konovalova, associate professor of the Business English and Translation Department of the National Technical University «Kharkov Polytechnic Institute», tel.: (057) 707-60-62, 050-756-08-73, e-mail: kon-viktoria@yandex.ru.*