

ШТЕЛЬМАХ О.В.

кандидат педагогічних наук,
старший викладач
кафедри іноземних мов,
Криворізький національний
університет,
м. Кривий Ріг, Україна

**ЗАСТОСУВАННЯ POWER POINT ЯК ОДИН ІЗ НОВІТНІХ
ЗАСОБІВ НАВЧАННЯ НА ЗАНЯТТЯХ З ІНОЗЕМНОЇ МОВИ
ПРОФЕСІЙНОЇ НАПРАВЛЕНОСТІ**

Nowadays the use of computers in the classroom is a justified and integral part of the educational process. First of all, this is due to the possibility of presenting educational information of the theoretical plan not just in the text form, but also almost simultaneously testing of theory in practice during working with presentations and interactive games, which, in turn, allows to cover different types of speech activities. In addition, the stimulation of curiosity and excitement which will undoubtedly arise during interactive games and the use of Power Point in foreign language classes help to increase motivation among students and improve the quality of knowledge acquisition. Secondly, artificial design of situations for the use of new vocabulary, grammatical structures in conditions as close as possible to direct communication in a foreign language with a native speaker, allows to reveal the creative potential of the student and improve his socio-cultural communicative skills. The article proves the feasibility of using PowerPoint as one of the most modern ways of teaching in professional foreign language classes, as well as the options for interactive games that can be used to work with each student individually or as a team in an academic group. This is Tic-Tac-Toe, the Balloon Game, Anagrammy, Finger Twister, BullsEye, A or B, Jeopardy, Target Language, Picture Reveal, Mystery Squares, Find the Lie, Concentration, Star Groups, Battleship, Quick Match, Pair Up, Photo Flash, Quiz Questions, Recall, the Football Game.

Key words: *an interactive game, interactive show-games, interactive puzzles.*

На сьогоднішній день використання комп'ютера на заняттях є виправданим та невід'ємним елементом навчального процесу.

У першу чергу, це пояснюється можливістю представлення навчальної інформації теоретичного плану не тільки в текстовому форматі, а й майже одночасове відпрацювання теорії на практиці під час проведення презентацій та інтерактивних ігор, що, в свою чергу, дає можливість одночасно охопити різні види мовленнєвої діяльності. Окрім того, стимуляція допитливості, азарту, які, не сумнівно, виникнуть під час проведення інтерактивних ігор та застосування Power Point на заняттях з іноземної мови сприяють підвищенню мотивації серед студентів та покращенню якості засвоєння знань. По-друге, штучне проектування ситуацій щодо застосування нового вокабуляру, граматичних структур в умовах, що максимально наближені до безпосереднього спілкування іноземною мовою з носієм цієї мови, дозволяє розкрити як творчий потенціал студента, так і удосконалити його соціокультурні, комунікативні навички. У статті доведено доцільність застосування PowerPoint як одного із новітніх засобів навчання на заняттях з іноземної мови професійної направленості, а також запропоновано варіанти інтерактивних ігор в PowerPoint, що можуть використовуватися для роботи як індивідуально з кожним студентом окремо, так і командно в академічній групі, це - Tic-Tac-Toe, the Balloon Game, Anagrammy, Finger Twister, BullsEye, A or B, Jeopardy, Target Language, Picture Reveal, Mystery Squares, Find the Lie, Concentration, Star Groups, Battleship, Quick Match, Pair Up, Photo Flash, Quiz Questions, Recall, the Football Game.

Ключові слова: інтерактивна гра, інтерактивні шоу-ігри, інтерактивні пазли

На сегодняшний день использование компьютера на занятиях является оправданным и неотъемлемым элементом учебного процесса. В первую очередь, это объясняется возможностью предоставления учебной информации теоретического плана не только в формате текста, но и практически одновременная отработка теории на практике во время проведения презентаций и интерактивных игр, что, в свою очередь, позволяет одновременно охватить разные виды речевой деятельности. Кроме того, стимуляция любознательности и азарта, которые, безусловно, возникнут во время проведения интерактивных игр и использование Power Point на занятиях по иностранному языку, способствуют повышению мотивации среди студентов и улуч-

шению качества усвояемости знаний. Во-вторых, штучное проектирование ситуаций касательно использования нового вокабуляра и грамматических структур в условиях, которые максимально приближенные к непосредственному общению на иностранном языке с носителем этого языка, позволяет раскрыть не только творческий потенциал студента, но и усовершенствовать его социокультурные, коммуникативные способности. В статье доказана целесообразность применения PowerPoint как одного из современнейших способов обучения на занятиях по иностранному языку профессиональной направленности, а также представлены варианты интерактивных игр, которые можно применять для работы как индивидуально с каждым студентом отдельно, так и командно в академической группе, - это - Tic-Tac-Toe, the Balloon Game, Anagrammy, Finger Twister, BullsEye, A or B, Jeopardy, Target Language, Picture Reveal, Mystery Squares, Find the Lie, Concentration, Star Groups, Battleship, Quick Match, Pair Up, Photo Flash, Quiz Questions, Recall, the Football Game.

Ключевые слова: интерактивная игра, интерактивные шоу-игры, интерактивные пазлы.

Постановка проблеми. Уже давно не є новиною інформатизація сфери освіти, яка пропонує студентам й викладачам іти «в ногу» зі світовою модернізацією. І те, що було ще вчора актуальним, втрачає свою унікальність. Професійна освіта покликана готувати високопрофесійних фахівців у своїй ніші. У даний час швидких змін це зробити доволі складно, але можливо. Якщо раніше більша частка відводилась на аудиторні заняття, де викладач виступав центром освітнього процесу, він був його головним джерелом інформації, то зараз, зокрема на немовних спеціальностях у вищих навчальних закладах все більше часу відводиться на самостійне оволодіння навчальним матеріалом студентами. З одного боку, це ускладнює процес навчання, адже дуже багато залежить від вмотивованості студентів, їх самостійності, відповідальності, а, з іншого боку, враховуючи еру комп'ютеризації, не є проблематичним виділити кожен день по півгодини для виконання завдання, запропонованого викладачем. Зараз викладач виступає у ролі тьютора, керівника самостійної роботи студента, а не, як раніше, головним носієм інформації для нього. Паралельно вдосконалюється й інформаційний навчальний простір. Викладачі, при підготовці до нової теми, все більше використовують різноманітні новітні засоби навчання студентів.

Особливістю викладання іноземної мови на нефілологічних факультетах є саме його вузького спеціалізована направленість, яку з кожним роком все складніше реалізувати у зв'язку зі скороченням аудиторних годин. Також специфікою викладання й навчання іноземній мові є те, що не можливо вивчити нову тему лише за допомогою застосування певного виду діяльності. Лише комплексний підхід до вивчення нового матеріалу з особистісно-орієнтованим підходом до навчального процесу може дати гарні результати. Добре відомо, що 20% нової інформації студент отримує за допомогою зорового рецептору, 30% – слухового, тому, якщо на занятті будуть задіяні відео- та аудіо носії з поєднанням аудіювання й говоріння, можна стверджувати, що студент засвоїть мінімум 80% нової інформації. Раніше контроль засвоєння матеріалу самостійно студентами викликав питання – не завжди це спрацювало, але зараз студентів зовсім не обов'язково сидіти в аудиторії.

Аналіз останніх досліджень. Проблеми розробки та впровадження новітніх засобів навчання присвячені дослідження вітчизняних науковців Н. Бичкової, М. Бухаркіної, С. Гапонової, І. Підласого, Н. Хлизової та ін. Зокрема Ю. Гапон, А. Драгунова, В. Ляудіс, Є. Маслико, Е. Носенко, О. Палій, К. Brucher, M. Collins, M. Simonson, A. Thompson та інші займалися питанням впровадження застосування новітніх комп'ютерних технологій у навчально-освітньому просторі. У сучасному науковому середовищі вчені ведуть активну полеміку щодо особливостей використання новітніх засобів навчання як однієї з інноваційних педагогічних технологій [1].

Формулювання цілей статті. Викладання іноземної мови професійної направленості вимагає високого дидактичного забезпечення у вигляді комплексу різних видів змістовної вузькоспеціалізованої фахової інформації як на паперових, так і на електронних носіях, що дозволить студенту перейти від ролі пасивного спостерігача до активного учасника в реалізації освітньої діяльності. При цьому доцільним стає використання технологічних новинок – застосування відео- та аудіо ресурсів з мережі Інтернет, інтерактивні дошки, робота на Moodle платформі, інтерактивна дошка, мультимедійний проектор, чат-спілкування з носіями мови, інтерактивні підручники тощо[2].

Не існує жодної людини у світі, яка б не любила гратися. Гра є тією лакмусовою стрічкою в навчальному процесі, яка дає можливість викладачеві у невимушеній, веселій та жвавій атмосфері заняття виявити рівень оволодіння знаннями студентами. Так, застосовуючи PowerPoint під час занять викладач може не лише запропонувати студентам підготувати проект чи презентацію з теми, а у власне погратися, адже добре відомо, що у грі найкраще засвоюється матеріал і при цьому можуть застосовуватися всі чотири види мовленнєвої діяльності студентами – читання, письмо, говоріння, аудіювання[3].

Виклад основного матеріалу. PowerPoint ігри дають можливість змоделювати заняття з іноземної мови на різних етапах проходження навчального матеріалу студентами як в командах, індивідуально, так і всією академічною групою загалом. Зручність використання таких ігор полягає в тому, що для них не потрібно налаштування Інтернету. Ігри зручні у плані створення, редагування та дидактичного застосування. Студенти мають можливість на практиці апробувати власний рівень засвоєння нової інформації в ігровій формі, що є завжди цікавим у будь-якому віці. У нашій статті розглянемо ігри, які можна створити викладачеві в PowerPoint при підготовці до занять з іноземної мови.

Tic-Tac-Toe – добре відома всіма гра в хрестики-нулики. Це саме та командна гра, що відразу захоплює. Шаблон містить 9 пронумерованих квадратиків. Викладач може відредагувати квадратики і замість цифр помістити слова, словосполучення чи мовленнєві кліше. Хрестики-нулики не залишать байдужими жодного студента, адже кожен буде вболівати, щоб саме його команда виграла. Гру починає, наприклад, команда нуликів. Один студент з цієї команди називає число чи слово і, якщо команда зуміє скласти речення з цим словом чи виразом, відповісти на питання чи пояснити значення кліше, то перший бал залишається за цією командою, і малюється «0», якщо ж ні, то ставиться «х» перемагає та команда, що змогла поставити три свої знаки по горизонталі, вертикалі чи нахрест першою. Зручність цієї гри для викладача полягає ще й у тому, що він може видозмінювати правила гри відповідно до рівня студентів.

The Balloon Game – гра у мікрогрупах по 4- 6 студентів, де кожна група сама обирає собі розпізнавальний знак для подання відповіді на питання (дзвіночок, підняття руки, прапорця, постеру, плескання в долоні тощо). У разі правильної відповіді студента повітряна кулька не полетить, якщо відповідь буде не правильна, студент натискає на кульку і вона відлітає. Загалом у шаблоні 10 питань, з них 5 жовтих з легшими питаннями і 5 зелених із складнішими. За неправильну відповідь на питання жовтого кольору відлітає одна кулька, а зеленого кольору – 2 кульки. Для початку гри студентам слід відкрити презентацію, обрати групу, число у лівій частині екрану, натиснути на номер, і одне із заздалегідь підготованих викладачем питань буде відкрито. Наступною натискає на номер та команда, яка дала правильну відповідь.

Anagrammy. Для створення анаграми викладачеві достатньо відкрити шаблон з 9 клітинок з буквами і словом з правого боку, додати букви цього слова к клітинки рендомно, а на занятті попросити студента виявити це слово, склавши букви. При цьому анаграми можна видозмінювати в залежності від кількості нової лексики. Таку гру доцільно застосовувати на етапі введення нової лексики, таким чином студентам легко стає запам'ятовувати написання нових слів.

Finger Twister – гарна гра для введення нової лексики. Студенти діляться на пари, у кожній з якої має бути власний *Finger Twister*. Шаблон представляє собою 16 кіл і колесо, що крутиться. Кола розділені на 4 категорії різними кольорами. Кожен сектор різного кольору – окреме завдання, що підготоване викладачем. Щоб запустити спінер слід натиснути на центрифугу і стрілка почне швидко рухатися, аби її зупинити треба ще раз клікнути на неї. Викладач крутить колесо, називає *Finger* і колір. Студент обирає коло, на якому він розмістить палець. Далі обирається студент навмання, запитується, на який саме сектор і колір він поставив палець і відповідно до цього зачитується конкретне завдання. Якщо гравець не дає відповіді на питання або невірно відповідає, то він кладе палець на обране коло, якщо ж він відповідає правильно, то вже інший гравець з команди ставить палець на обране коло. Гравці ходять по черзі до тих пір, поки він не зможе досягти кольору у разі, коли рука впаде чи не доторкнеться паперу.

BullsEye – своєрідна гра у філологічний дартс. Влучна гра для підлаштування до будь-якої теми з іноземної мови. Інтерпретувати її можна по-різному, так, наприклад, студентів можна розділити на дві команди і кожен студент по черзі кидає у віртуальний дартс дротиком. Якщо грати в мікрогрупах чи індивідуально зі студентом, то можна застосовувати кубик. Поле для фантазії у цьому плані – безмежне. Так, якщо студент влучає у зовнішнє кільце й дає правильну відповідь, то команда отримує 1 бал, якщо влучає у середнє – 2 бали, у внутрішнє – 3 бали, в яблучко – 5 балів при правильній відповіді. Значення балів відображає рівень складності завдань. Перемагає та команда, в якій є більша кількість вдалих відповідей, а, отже, і балів.

A or B – гра для завершальних етапів вивчення теми, що спонукає дискутувати, пояснювати, застосовувати всі знання з пройденої теми, аналізувати, переконувати. Грати можна як командно, так і студент проти студента. Шаблон містить у собі 5 слайдів, з яких 1- титульний, 2 –А правильний, 3 – В правильний, 4 – А правильний, 5 – В правильний (для співставлення зображень). Якщо команда готова давати відповідь, вона сигналізує зумером. При правильній відповіді нараховується 1 бал. Викладач запускає презентацію, натискає на титульний слайд, читає питання і дає час кожній команді обдумати відповідь. Після того, як всі групи пояснили свої відповіді, викладач показує правильну відповідь. Перемагає та команда, яка набрала найбільшу кількість балів.

Jeopardy – гра-вікторина, яка взяла свою назву від розмітки ігрового поля. Відкривши шаблон, викладач може побачити панель меню. Кожна клітинка пов'язана з певним слайдом у презентації. Натиснувши на певну клітинку студент отримує питання, на яке повинен дати конкретну відповідь. Дуже вдала гра для закріплення теми, адже з відповідей студентів викладач може

зрозуміти, як студенти засвоїли матеріал з теми і чи є прогалини в знаннях.

Target Language – вікторина, що націлена на практику граматики та лексики. У шаблоні міститься слайд із заголовком, слайд з меню та 28 слайдів з питаннями. Слайд меню містить, в свою чергу, 28 tagітс. Натискаючи на одну з tagітс відбувається перехід до слайду з питанням. Можна виставити таймер для дискутування. Перевірити правильність відповіді можна повторним натиском на слайд. При правильній відповіді нараховується 1 бал.

Picture Reveal – завданням даної гри є забезпечення комунікативного аспекту заняття. Завданням студентів є відгадати картинку під квадратиком. Шаблон представляє собою пронумероване поле, і студент повинен назвати певну цифру, відкрити сектор з нею і пояснити, що він бачить.

Mystery Squares. Є 10 монет, що коштують 1 бал, 5 монет – 2 бали, 3 монети – 3 бали. Студенти не знають, в якому із квадратів знаходиться який номінал монети, тому домінування сильних над слабкими не буде. Викладач повинен ввести в кожен квадрат слово, число чи певну граматичну структуру і запропонувати студентам скласти речення з цим матеріалом, може ускладнити задачу і запропонувати ввести граматичні патерни в конкретне ситуативне середовище, створивши проблемну ситуацію, виводячи таким чином студентів додатково на діалог, а то й полілог. Викладач може змінювати місцезнаходження монет, але має не забувати при цьому змінювати тригер анімації, інакше монети не будуть відповідати навчальним цілям гри.

Find the Lie – командна гра, де студенти мають обмірковувати різні варіанти і знайти, де знаходиться правда, а де брехня.

Concentration – гра на вдосконалення пам'яті. У шаблоні 3 слайди по мірі ускладнення. У першому слайді використовуються кольори і цифри для співставлення карток. У другому застосовуються тільки кольори, а в третьому не використовуються ні кольори, ні цифри. Гра спонукає студентів запам'ятовувати слова, їх переклад, значення, сталі словосполучення тощо. Студенти можуть грати як в командах, так і в парі. Якщо студент дає правильну відповідь на запитання з картки, то картка залишається відкритою, а команді нараховується бал, якщо ж студент помиляється, картка закривається і хід переходить супротивнику.

Star Groups – цікава гра на відпрацювання граматики. Студенти мають давати не односкладові відповіді, а будувати повні речення. Для цього можна запропонувати їм певні граматичні структури на відпрацювання. Викладач в шаблоні розробляє перелік питань, до кожного готує 12 відповідей, з яких 5 вірних(зірки) і 7 – хибних (хрестики). Завдання кожної команди відповісти на якомога більшу кількість таких питань. За правильну відповідь команда отримує 1 зірку (бал). Перемагає команда з більшою кількістю зірок.

Battleship – добре відомий морський бій. Відкривши шаблон викладач побачить 28 клітинок з написом “word”. Його завданням є написати слова чи вирази з теми, які б він хотів, щоб студенти відпрацювали. Як у звичному всіма морському бої студенти повинні обрати клітинку, називаючи букву і цифру, побудувати речення зі словом чи словосполученням, що відкриється при натисканні на цю клітинку. У випадку, коли студент впорається із завданням, він, наприклад, отримує 1 бал, якщо ж він «підстрелить» корабель – 2 бали, потопить весь корабель – 3 бали. Перемагає, відповідно, та команда, яка потопить більшу кількість кораблів противника.

Розташовувати кораблі дуже легко: для цього потрібно зайти на “home”-вкладку, натиснути «обрати» і на панелі вже є варіатив кораблів. Далі слід натиснути й утримувати клавішу CTRL. Натиснувши на ліву кнопку миші можна перетягнути кораблі у верхню частину дошки, відмінити цю дію можна, натиснувши у будь-якому місці робочого простору. Щоб перемістити корабель, слід натиснути на нього лівою кнопкою миші і, утримуючи її, можна здійснити цю маніпуляцію, а утримуючи значок повороту можна розміщувати кораблі як горизонтально, так і вертикально. Після розміщення своїх кораблів студент повертається до панелі вибору, натискає й утримує CTRL при виборі всіх кораблів і переносить їх до нижньої частини списку на панелі вибору, інакше їх буде видно при натисканні на клітинку.

Quick Match – гра на співставлення малюнка й слова, під час якої студенти візуально мають можливість запам'ятати переклад нових слів.

Pair Up гарно працює я з мікрогрупами, так і з усією групою цілому. Гра дає можливість попрактикуватися у використанні слів та словосполучень студентами. Унизу слайда є підказка для студентів, що відображає кількість співпадінь, а в центрі міститься частина фрази чи слова і, якщо студент, обравши слово, вважає, що воно міститься у пропущеній частині словосполучення, вказав на вірну відповідь, то це поле загориться зеленим кольором, якщо ж хибну відповідь – червоним.

Photo Flash – гра, де студенти за допомогою фото, малюнки, картинки співставляють з новими словами. При цьому вони можуть створювати речення зі словом, вводити його в діалог, придумувати сюжети різних ситуацій, що можуть виникнути в професійній діяльності тощо.

Quiz Questions – це знову ж вдала командна гра, а якщо грати в неї індивідуально, то дуже схожа на добре всіма відому гру «О, щасливчик». Завчасно підготовані питання й варіанти відповідей дають можливість аналізувати новий матеріал, виводить на діалог для пояснення відповіді.

Recall – гра на відпрацювання нової лексики з різними рівнями складності. Шаблон містить три слайди, частина яких буде пропущена для студента і його завдання вписати частину пропущеної фрази чи слова.

The Football Game – універсальна гра, яку можна підлаштувати під будь-яку тему, вокабуляр, граматику. Як у справжньому футболі головним завданням команд є забити якомога більшу кількість голів. Для цього їм достатньо клікати смуги поля, щоб пересунути м'яча. Гру можна видозмінити і застосовувати гральні кості, фішки, таймер тощо аби ускладнити завдання гравцям. Заходячи до шаблону викладач бачить перед собою смугасте зелене поле і м'яч посередині поля. Кожен рух м'яча може слугувати, наприклад, постановкою питання в певному граматичному часі, або, навпаки, студент має дати відповідь, згадуючи теоретичну основу побудови граматичного часу, або кожен рух м'яча – це побудова синонімічного ряду певного слова, або на основі вказаного слова слід вигадати власне речення – приклади завдань можуть бути різні, залежно від навчальної мети, поставленої викладачем перед початком заняття. Від складності завдання та різних варіантів гри відбувається різне нарахування балів, які викладач зазначає на початку гри.

Загалом PowerPoint дає можливість створювати різноманітні власні інтерактивні шоу-ігри, інтерактивні ігри, інтерактивні пазли, інтерактивні вкладки до сторінок, леп буки, шеврони, тести, вигадувати власні ігри на основі обраного викладачем шаблону, що дає можливість підлаштувати кожне завдання окремо під кожну групу, а й навіть студента.

Висновки. Нині освіта поставила перед викладачем завдання навчитися самому працювати з новітніми комп'ютерними технологіями та інтерактивними носіями та оптимально й доцільно застосовувати їх під час підготовки до занять, що сприяє самостійності студентів, надає заняттю дослідницький характер. Використання PowerPoint зручне в тому плані, що не потрібне під'єднання до всесвітньої мережі Інтернет, при цьому створити гру дуже легко і зручно під будь-яку розмовну тему, лексику, граматику, відштовхуючись від рівня знань кожного окремого студента, що відповідає таким принципам особистісно-орієнтованого навчання, як принцип визнання відсутності нездібних студентів, принцип урахування індивідуальних особливостей студента та принцип отримання позитивних відчуттів від навчання.

Список використаних джерел:

1. Биков В.Ю. Теоретико-методологічні засади створення і розвитку сучасних засобів та е-технологій навчання // Збірник наукових праць до 10-річчя АПН України / Академія педагогічних наук України. – Ч.2. – Харків: «ОВС», 2002. – С. 182-189.
2. Інформаційне забезпечення навчального процесу: інноваційні засоби і технології: Колективна монографія. – К.: Атіка, 2005. – 252 с.
3. Коваленко О. Концептуальні зміни у викладанні іноземних мов у контексті трансформації іншомовної освіти // Іноземні мови в навчальних

- зкладах. – Педагогічна преса, 2003.
4. Обрізан К.М. Програмні засоби навчального призначення // Інформатизація середньої освіти: програмні засоби, технології, досвід, перспективи / За ред. В.М.Мадзігона, Ю.О.Дорошенка. – К.: Педагогічна думка, 2003. – С.156-165.
 5. Пашченко О. В. Реалізація сучасних комп'ютерних технологій у навчальному процесі // Гум. вісн. ДВНЗ „Переяслав-Хмельницький державний пед. унів. ім. Гр. Сковороди”, наук.-теор. зб., спец. вип. / Індивідуалізація і фундаменталізація навчального процесу в умовах євро інтеграції. Переяслав-Хмельницький, 2007. – 459 с. – с. 283-289.
 6. Скуратівська М.О. Сучасні методи та технології викладання іноземних мов [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://intkonf.org/skurativska-mo-suchasni-metodi-ta-tehnologiyi-vikladannya-inozemnih-mov-u-vischiy-shkoli-ukrayini/>
 7. Сучасні засоби навчання іноземних мов у вищих навчальних закладах/ Національний університет «Юридична академія України імені Ярослава Мудрого»/ Упорядник – доц. Нестеренко К.В. – Харків: НУ «ЮАУ ім. Ярослава Мудрого», 2013. – 132 с.

Transliteration of References:

1. Bykov V.Iu. Teoretyko-metodolohichni zasady stvorennia i rozvytku suchasnykh zasobiv ta e-teknolohii navchannia // Zbirnyk naukovykh prats do 10-richchia APN Ukrainy / Akademiia pedahohichnykh nauk Ukrainy. – Ch.2. – Kharkiv: «OVS», 2002. – S. 182-189.
2. Informatsiine zabezpechennia navchalnoho protsesu: innovatsiini zasoby i tekhnolohii: kolektyvna monohrafiia. – K.: Atika, 2005. – 252 s.
3. Kovalenko O. Kontseptualni zminy u vykladanni inozemnykh mov u konteksti transformatsii inshomovnoi osvity // Inozemni movy v navchalnykh zakladakh. – Pedahohichna presa, 2003.
4. Obrizan K.M. Prohramni zasoby navchalnoho pryznachennia // Informatyzatsiia serednoi osvity: prohramni zasoby, tekhnolohii, dosvid, perspektyvy / Za red. V.M.Madzhona, Yu.O.Doroshenka. – K.: Pedahohichna dumka, 2003. – S.156-165.
5. Pashchenko O. V. Realizatsiia suchasnykh kompiuternykh tekhnolohii u navchalnomu protsesi // Hum. visn. DVNZ „Pereiaslav-Khmelnitskyi derzhavnyi ped. univ. im. Hr. Skovorody”, nauk.-teor. zb., spets. vyp. / Indyvidualizatsiia i fundamentalizatsiia navchalnoho protsesu v umovakh yevro intehtratsii. Pereiaslav-Khmelnitskyi, 2007. – 459 s. – s. 283-289.
6. Skurativska M.O. Cuchasni metody ta tekhnolohii vykladannya inozemnykh mov [Elektronnyi resurs]. – Rezhym dostupu: <http://intkonf.org/skurativska-mo-suchasni-metodi-ta-tehnologiyi-vikladannya-inozemnih-mov-u-vischiy-shkoli-ukrayini/>

mo-suchasni-metodi-ta-tehnologiyi-vikladannya-inozemnih-mov-u-vischyi-shkoli-ukrayini/

7. Suchasni zasoby navchannia inozemnykh mov u vyshchykh navchalnykh zakladakh/ Natsionalnyi universytet «Iurydychna akademiia Ukrainy imeni Yaroslava Mudroho»/ Uporiadnyk – dots. Nesterenko K.V. – Kharkiv: NU «IuAU im. Yaroslava Mudroho», 2013. – 132 s.



SHTELMAKH Olha Volodymyrivna

Candidate of Pedagogical Sciences,

Senior Lecturer, Department of Foreign Languages, Kryvyi Rih National University, Kryvyi Rih, Ukraine

E-mail: shtelmakholha@gmail.com

**USE OF POWER POINT AS ONE OF THE NEWEST MEANS OF
TEACHING IN FOREIGN LANGUAGE CLASSES OF
PROFESSIONAL ORIENTATION**