

- формування вмінь аудіювання, відтворювання і створення фахових текстів різних видів і стилів;
- моделювання мовленнєвих ситуацій, які можуть виникати у майбутній професійній діяльності;
- формування навичок самоаналізу фахового мовлення [2].

Формування професійної мовленнєвої культури працівників правоохоронних органів має здійснюватися з урахуванням параметрів професійних ситуацій: місце і час виникнення ситуації, характерні обставини, суспільні ролі учасників, завдання учасників, спосіб комунікації.

Професійна мовленнєва культура правоохоронців передбачає вміння розпізнавати необхідну інформацію під час проведення різноманітних слідчих дій, адекватну поведінку у типових професійних ситуаціях, уміння вести монолог, підтримувати діалог, адекватно реагувати на висловлювання партнерів, грамотно оформлювати тексти фахового спрямування.

Перспективними щодо окресленого питання є створення спецкурсів, тренінгових програм для підвищення рівня професійної мовленнєвої культури працівників правоохоронних органів.

Список використаних джерел:

- 1.Мацько Л.І., Кравець Л. В. Культура української фахової мови: Навч. посіб. К.: ВЦ «Академія», 2007. 360 с.
- 2.Культура фахового мовлення: Навчальний посібник / За ред. Н.Д.Бабич. Чернівці: Книги ХХІ, 2006. 496 с.

Лояніч Ірина,

студентка 2 курсу ННІ №1 Національної академії внутрішніх справ

Консультант з мови: Козубенко І.В.

ВИКОРИСТАННЯ ІГОР ДЛЯ ВИВЧЕННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ ДЛЯ ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ

Вивчення іноземної мови є складним завданням. Необхідно докладати значних зусиль і підтримувати їх на належному рівні протягом тривалого періоду часу. З цієї причини необхідно застосовувати багато різних методів і процедур. Саме через творчу процедуру ми можемо створити середовище, яке може сприяти

поліпшенню вивчення іноземної мови. Ігри, та особливо навчальні ігри, є одним з методів і процедур, які викладач може використовувати для викладання іноземної мови. Ігри часто використовуються як інструменти «розігріву» або коли є додатковий час, що залишився вкінці заняття.

На нашу думку, ігри повинні бути в центрі навчання іноземних мов, їх потрібно використовувати на всіх етапах заняття, за умови, що вони підходять здобувачам вищої освіти і ретельно вибираються. Ігри також добре підходять як вправи, які допомагають здобувачам вищої освіти пригадати матеріал у приємний, цікавий спосіб [1, с. 3-4].

Існує низка причин того, що ігри заслуговують на чільне місце на заняттях з іноземної мови. По-перше, вони цікаві, що надзвичайно важливо, тому що вони можуть допомогти активізувати здобувачів вищої освіти, які раніше не були активні через відсутність інтересу. Підтримка активності здобувачів вищої освіти є життєво важливою, оскільки викладачі ніколи не зможуть навчити їх нічого, якщо вони не змусять їх взяти участь у навчальному процесі. По-друге, ігри також допомагають здобувачам вищої освіти будувати відносини і відчувати себе рівноправними. Застосування ігор під час занять сприяє створенню дружньої і позитивної атмосфери, яка є надзвичайно корисною для підтримування продуктивного навчального середовища.

По-третє, причиною того, що більшість людей, які хочуть вивчати іноземну мову, є можливість використовувати її в реальних ситуаціях, наприклад, під час подорожей. Ігри можуть бути дуже хорошим способом практикувати цю майстерність, тому що їх легко використовувати для відтворення різних ситуацій з реального життя.

Крім того, використовуючи ігри на заняттях, викладач виділяє для здобувачів вищої освіти більшу роль, а він сам «виходить в тінь», що є позитивним моментом, оскільки дозволяє здобувачам вищої освіти брати на себе більше відповідальності. Крім того, це дозволяє здобувачам вищої освіти бути більш самостійними, що у свою чергу, підвищує рівень їхньої довіри до викладача [2, с. 8].

Мовні ігри можна класифікувати за різними критеріями.

Для прикладу:

- Сортувальні та організаційні ігри. Наприклад, у здобувачів вищої освіти є набір карток з різними продуктами, і вони сортують картки залежно від того, де можна купити ці продукти – у продуктовому магазині, універмазі тощо.

- Ігри, спрямовані на заповнення інформаційних прогалів. У таких іграх одна або більше людей мають інформацію, яку інші люди потребують для виконання завдання. Наприклад, одна людина може мати малюнок, а її партнер повинен створити подібний малюнок, слухаючи інформацію, надану людиною з малюнком.

- Ігри у вгадування. Це варіація ігор, спрямованих на заповнення інформаційних прогалів. Одним з найвідоміших прикладів гри у вгадування є 20 питань, в яких одна людина думає про відому особистість, місце або річ. Інші учасники можуть задати 20 запитань «так/ні», щоб вгадати, про кого або про що думає людина.

- Настільні ігри. Scrabble є однією з найпопулярніших настільних ігор, що особливо розвиває мовні навички.

- Ігри в обмін. У цих іграх здобувачі вищої освіти обмінюються картками, іншими предметами або ідеями. Рольові ігри / драми. Рольові ігри залучають здобувачів вищої освіти грати ролі, які вони не виконують у реальному житті або такі, які вони вже грають у реальному житті [3, с.1157-1158].

Погоджуючись з думкою Т. О. Ковальнової, ми вважаємо, що покоління сучасних здобувачів вищої освіти в основному цікавиться комп'ютерними іграми, які займають більшу частину їх вільного часу, вважаємо, що доцільно використовувати окремі частини або рівні гри на заняттях з англійської мови для ілюстрації або перевірки засвоєння певного мовного матеріалу [4].

Найголовнішим у використанні комп'ютерних ігор на заняттях з іноземної мови є те, що здобувачі вищої освіти повинні бути забезпечені таким завданням, яке має мовну практику. У протилежному випадку вони будуть просто грати у гру. Перед заняттям з використанням комп'ютерної гри викладачу необхідно окреслити навчальні цілі та з'ясувати, яка частина гри або її рівень найкраще відповідає окресленим цілям (оскільки ігри можуть бути досить довгими і на те, щоб пройти всю гру від початку до кінця одного заняття може не вистачити).

Список використаних джерел:

1. Mubaslat M. The Effect of Using Educational Games on the Students' Achievement in English Language for the Primary Stage. 2012. 14 p. Retrieved from: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED529467.pdf>

2. Sigurðardóttir S. The use of games in the language classroom. 2010. 42 p. Retrieved from: <https://skemman.is/bitstream/1946/6467/1/Sigridurdogg2010.pdf>

3. Frydrychova Klimova B. Games in the Teaching of English / Procedia - Social and Behavioral Sciences. 2015. pp. 1157-1160.

4. Ковальова Т. Про використання комп'ютерних ігор на заняттях з англійської мови. 2015. Вісник Національного авіаційного університету. Серія: Педагогіка, Психологія. [Електронний ресурс]. <http://jrnl.nau.edu.ua/index.php/VisnikPP/article/view/10227/13428>

Мельник Ольга,

курсантка 3 курсу ННІ №1 Національної академії внутрішніх справ

Консультант з мови: Козубенко І.В.

МОБІЛЬНІ ДОДАТКИ ЯК ЗАСІБ ПОКРАЩЕННЯ ІНШОМОВНОЇ МОВЛЕННЄВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ЗДОБУВАЧІВ ВИЩОЇ ОСВІТИ

На сьогоднішній день рівень сформованості навичок використання сучасних засобів комунікації у молоді нашої країни є надзвичайно високим. Це стало можливим завдяки низці факторів а саме:

- поширення використання всесвітньої мережі Інтернет;
- використання засобів зв'язку на перших етапах розвитку людини;
- постійне використання засобів зв'язку для вирішення повсякденних завдань;
- постійне зниження вартості пристроїв зв'язку (смартфонів, планшетних персональних комп'ютерів тощо) [2].

Ми можемо констатувати, що засоби зв'язку наскрізно увійшли у наше повсякденне життя, але питання використання таких засобів у навчанні іноземних мов, на жаль, вивчене не всебічно.

На сьогодні існує безліч мобільних додатків, які можуть якісно підвищити рівень володіння іноземною мовою. Методом зіставного аналізу нами було досліджено основні переваги та недоліки використання мобільних додатків у навчальному середовищі [1].

До основних переваг слід віднести:

- можливість вивчення іноземної мови у будь-який час доби;