

результатів своєї праці. Мотивація динамічна, носить перемінний характер і виражає собою безперервний процес, який проходить від постійним впливом об'єктивних та суб'єктивних факторів.

Структура мотивації студентів до вивчення іноземної мови полягає у бажанні навчатися, досягти успіху у майстерності володіти іноземною мовою, тобто мати перспективу розвитку і самовдосконалення, у подоланні страху невдач у професійній сфері, щоб бути впевненим у перспективі кар'єрного росту. В структурі особистості існує два види мотивації: продуктивна й споживча.

Продуктивна мотивація визначає творчий розвиток і сприяє включенню людини у соціум. Знання іноземних мов збагачує і розвиває особистість, дає можливість бути повноправним членом світової спільноти. Усвідомлення цього орієнтує особистість на майбутнє. Споживча мотивація вивчення мови націлена на підтримку життєдіяльності суб'єкта і зумовлена його потребою в знаннях іноземних мов, з цієї точки зору, є фактором, який дає можливість мати хорошу роботу, а значить створювати матеріальні блага, гідні амбіцій того, хто її вивчає.

Найкращим способом задовольнити потребу розмовляти іноземною мовою – це можливість особи, що вивчає мову, потрапити в іноземне середовище, у якому ніхто не розмовляє рідною мовою, на довготривалій період.

Ситуація відсутності можливості спілкуватися рідною мовою чи не найкраще сприяє вивченню іноземної мови. Це може неодноразово перевірено на практиці. Тому при вивченні іноземної мови доцільно використовувати так званий без перекладний метод вивчення, який виключає використання рідної мови у процесі вивчення.

Формування мотивації студентів до вивчення іноземної мови дуже важливий фактор, і він залежить від цілеспрямованих дій тих, хто забезпечує навчальний процес.

Питання про вплив мотивації на успішність діяльності, а в даному випадку мовленнєвої, є одним із основних, адже виразності мотивів дій залежить їх ефективність.

СУЧАСНІ ПОРТАТИВНІ БЕЗДРОТОВІ КОМП'ЮТЕРНІ ПРИБОРИ НА ЗАНЯТТЯХ З АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ У ВИЩИХ ТЕХНІЧНИХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДАХ

У доповіді обговорюються нові можливості для впровадження комп'ютерних технологій у викладанні іноземної мови у вищих технічних навчальних установах після появи і широкого розповсюдження портативних персональних комп'ютерів (ПК): смартфонів, планшетів, нетбуків.

Внаслідок постійного вдосконалення технологій, ці пристрої стали практично доступними і наявні під час занять майже у всіх студентів. Сучасні ПК мають технічні характеристики (обсяг пам'яті, швидкість обробки інформації) зрівняні з властивостями стаціонарних ПК. Завдяки зручності і портативності ПК, значна частина студентів все частіше не бере на заняття підручники, копіюючи відповідні тексти та іншу інформацію на вказані мобільні пристрої. Дуже важливою особливістю цих пристроїв є можливість з'єднання з локальними та глобальними комп'ютерними мережами через сучасні бездротові системи м'язу (Wi-Fi, Bluetooth, мобільні системи стандарту GSM).

Отже, для взаємодії і постійного обміну інформацією між ПК викладача та студентів, що беруть участь у занятті, не потрібні додаткові засоби. Можливо організувати локальну бездротову мережу, але у переважній більшості випадків можна спілкуватись безпосередньо через Інтернет. Таким чином, активне використання ПК під час занять дозволяє реалізувати без жодних додаткових матеріальних витрат всі переваги впровадження комп'ютерних технологій у процес вивчення іноземної мови, для застосування

яких раніше треба було обладнати комп'ютерний клас. Більш того, зазначені методики можуть бути використані у режимі online, не вимагаючи обов'язково присутності викладача та студентів у певному місці (зокрема, під час консультацій).

Як приклад, продемонстровано використання мовних інструментів Google (http://www.google.com.ua/language_tools) під час занять з англійської мови для студентів технічного профілю. Студентам надається можливість скористатися вказаним засобом для швидкого перекладу тексту за фахом групи. За вибором користувача можливий переклад як окремих слів, так і певних мовних кластерів і навіть тексту в цілому.

Якщо у першому випадку маємо, як правило, великий вибір варіантів (наприклад, основні значення слова *patrow* – кістковий мозок, кабачок, серцевина, тощо), то кластери з двох-трьох слів у більшості випадків перекладаються однозначно.

Повний переклад складних текстів на даному етапі розвитку комп'ютерних програм не дає прийнятних результатів, щонайменш у випадку перекладу з англійської мови українською: дуже часто програма невірно використовує українські відмінки, не відяється правильно інтерпретувати складні граматичні конструкції. Тим не менш, вказаний інструмент надає значну допомогу студентам немовних спеціальностей, що не мають великого запасу слів і мають постійно звертатися за допомогою до словника.

Після оволодіння основними засобами редагування первинних текстів такі студенти здатні значно пришвидшити процес перекладу, сягаючи при тому прийнятної якості. Крім основної мети, тобто поліпшення якості, оволодіння практикою редагування допомагає глибше порозуміти взаємовідношення граматичних форм різних мов.

Заключена частина заняття з демонстрації можливостей програм машинного перекладу, що цікавить всіх без винятку студентів – це спроба перекладу технічного тексту з незнайомої мови, наприклад, італійської, або корейської. Часто для більшого розуміння суті тексту корисно перекласти його двома мовами, що знайомі студенту, наприклад, англійською та російською.

DESIGN IS ART, ART IS DESIGN AND LINGUISTIC IMPLEMENTATION

The artist "designs" the composition of any piece they create, be it a painting, sculpture, furniture, etc. There is design even in a child's drawing. They choose where the sun goes, where the dog is, where the grass stops, etc. That's all design within artwork.

The designer uses "artistic" choices to create appealing images. Colors, line weight, position, proximity, scale, motion, are all artistic choices made by a "designer".

If any possible difference does exist, it could possibly be argued that there is a responsibility difference. But that does not convey to any of the work specifically. Those who self-classify themselves as "designers" may perhaps be more time clock punchers while creating art. And those who self-classify as an "artist" may be slightly more free to create their designs when the mood strikes them.

In today's world, many may see a "designer" as a computer operator and sadly many designers may see themselves that way as well. However, design traditionally has required great craftsmanship, steady hands, a good artistic eye, etc. Design hasn't always been as simple as launching an application and then moving some objects around on a digital page. There is art in it, same as there is design in art.

Art is typically something that an artist designates as art, or society has deemed culturally important.

It's often a physical work (or just an idea) that had a certain aesthetic or intellectual intent. It's purpose can vary, from being an outlet of personal expression, to excite the eyes, to set a mood/emotion, to provide commentary, etc.

Design is typically meant to give order to an idea or goal, to address problems, and solve them. Designers have to deal with practical utility (something that serves a purpose).

What sets designers apart is that they must consider function and usefulness in addition to artistic qualities. However, some designers may have no interest or skill in art and deal strictly with researching or conceptualizing ways to manage an issue through design.