

Суттєвий розвиток сучасного інформаційного суспільства тісно пов'язаний з гнучким оновленням та інтенсивним переосмисленням системи шкільної освіти. Якість та ефективність якої базується на глибокому зануренні учнів та викладачів у цифрове інформаційне середовище. Українська освіта наразі робить тільки перші кроки в напрямку використання новітніх технологій. Імерсивні методи навчання можуть стати інструментом в освітньому процесі та здійснити революцію в навчанні школярів [1]. Технології віртуальної і доповненої реальності надають учням можливість глибше вивчати предмети, аналізувати наслідки світових подій, брати участь в археологічних експедиціях і багато іншого, а головне – у розважальній формі. AR і VR дають змогу набуту досвіду, до якого учні зазвичай не мають доступу. Сучасні цифрові технології на основі VR/AR реальностей формують основні критерії підготовки фахівців, такі, як орієнтація на практичну складову освіти, продуктивність освітнього процесу, посилення концентрації та уваги, пошук інформації, підвищення мотивації, інтерактивність освіти, неперервна та комплексна оцінка навчальних досягнень, покращення розвитку просторових, творчих здібностей та пам'яті.

### Список використаних джерел

1. Барна О. В., Грод Ін. М. Дидактичний потенціал функції доповненої реальності у пошуку Google на уроках природничого циклу. *Підготовка майбутніх учителів фізики, хімії, біології та природничих наук у контексті вимог Нової української школи: Матеріали III Міжнародної науково-практичної конференції*. 20 травня 2021 р., м. Тернопіль. С. 307–311.
2. Доповнена реальність і розваги: як технологія змінює світ? InnoTECH Ukraine. URL: <https://innotech.ua/uk/news/dopolnennaya-realnost-i-razvlecheniyakak-tehnologiya-menyaet-rinok> (дата звернення: 30.09.2022 р.).
3. Інформаційні технології в освітньому просторі сучасних українських шкіл: матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції (м. Тернопіль, Україна, 26 серпня 2020 року). Тернопіль: Центр прогресивної освіти «Генезум», 2020. 132 с.
4. Модернізація освіти в цифровому вимірі: монографія/за наук. ред. Н. Морзе, О. Буйницької. К.: Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 2021. 300 с.
5. Теоретико-методичні засади підготовки майбутніх учителів інформатики до навчання освітньої робототехніки в закладах середньої освіти: монографія. Київ. Вид-во НПУ імені М.П. Драгоманова. 2020. 505 с.

## ВИКОРИСТАННЯ РЕСУРСУ GENIALLY У ПРОЦЕСІ ВИВЧЕННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

### Генсерук Галина Романівна

кандидат педагогічних наук, доцент кафедри інформатики та методики її навчання,  
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,  
[genseruk@tnpu.edu.ua](mailto:genseruk@tnpu.edu.ua)

### Андрійчук Соломія Юрївна

студентка спеціальності 014.021 Середня освіта (Англійська мова і література),  
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,  
[solomia2005y@gmail.com](mailto:solomia2005y@gmail.com)

Пандемія COVID-19 вплинула на всі аспекти людської діяльності, включаючи освіту на всіх рівнях. Заклади освіти змушені були перейти на онлайн-навчання, що

стало можливим завдяки використанню цифрових технологій. У цьому контексті необхідним було застосування численних технологічних інструментів і ресурсів для вирішення проблем і впровадження нових освітніх підходів [1]. Що стосується навчання іноземної мови, то технології відіграють фундаментальну роль, оскільки «технологія додала нові виміри до вивчення англійської мови як іноземної» [4]. Використання цифрових технологій для навчання англійської мови як іноземної стало особливо актуальним під час пандемії COVID-19. Технологія надає кілька переваг для викладання та вивчення лінгвістичних навичок. Серед цих навичок читання та письмо є важливими для успішного вивчення мови. Читання передбачає інтерактивний процес для побудови значення. Що стосується письма, то це навичка, яка потребує уваги викладача під час навчання студентів. Тому викладачі повинні впроваджувати інноваційні стратегії та заходи, які допомагають студентам розвивати навички читання та письма, особливо при використанні онлайн-ресурсів. Використання технологічних ресурсів залучає учнів до розвитку навичок читання та письма та пропонує необмежені можливості для їх відпрацювання. У цьому контексті ігри становлять важливий компонент вивчення англійської мови як іноземної і пропонують конкурентоспроможну альтернативу для повної участі студентів у навчанні. Сьогодні існує тісний зв'язок між гейміфікацією та новими технологіями, вчителю необхідно ознайомитися з онлайн-платформами, які дозволяють їм розробляти цифрові ігрові дії, корисні для тих, хто вивчає мову. Викладачі англійської мови як іноземної повинні впроваджувати інноваційні стратегії, заходи та технологічні ресурси, які можуть спонукати студентів розвивати навички читання та письма.

Термін гейміфікація все частіше використовується в освіті. На думку Deterding та ін. «Гейміфікація – це неофіційний загальний термін для використання елементів відеоігор у неігрових системах для покращення взаємодії з користувачем і залучення користувачів» [3]. Гейміфікація оцінюється як техніка навчання, яка переносить ігрові механізми в академічну сферу. Застосування та корисність ігор залежать від користувачів, тому необхідно враховувати результати певного компонента гейміфікації в конкретному сценарії та аудиторії.

Існує кілька технологічних ресурсів для впровадження гейміфікації, таких як Educaplay, Gamilab, Kahoot, Quizizz і Blended Play. Однак однією з найбільш інноваційних платформ для створення ігор є Genially, яка має інтуїтивно зрозумілий і простий у використанні інтерфейс, який полегшує гейміфікацію вмісту та інтерактивні комунікативні переживання.

Genially – це просте у використанні програмне забезпечення, яке дозволяє додавати багато інтерактивних елементів до слайдів. В цьому онлайн-інструменті можна створювати нерухомі, анімовані або інтерактивні зображення, зокрема плакати, інфографіку, вікторини та презентації [2].

Цифровий інструмент Genially, використовується для створення інтерактивного вмісту, що дозволяє зробити якісними презентаційні завдання, Аналіз літературних джерел дозволяє виокремити переваги даного ресурсу: робота в автоматичному Genially інтерфейсі, який дуже легко конвертувати з анімований текст до відеопрезентацій та корисних навчальних ресурсів; спільна робота між

студентами та викладачем, завдяки чому досягається динамічний шлях у їхньому навчальному процесі, участь кількох співавторів одночасно в одному ресурсі.

Genially дозволяє зробити цікавим і інтерактивним також і процес вивчення англійської мови. Для відпрацювання навичок письма у ресурсі Genially можна розробити ігри, які допомагають учасникам розпізнавати граматичні структури, ідентифікувати лексику в контексті, вибирати відповідні переходи в абзаці та демонструвати свою обізнаність щодо організації есе.

Щодо навичок читання, то ресурс пропонує створення ігор, які вимагають від студентів визначення основних ідей, допоміжних деталей, а також тематичних та заключних речень.

Реалізація ігрової діяльності мотивує студентів до вдосконалення навичок читання та письма. Легкий доступ через інтерактивну віртуальну платформу та привабливий інтерфейс є цікавими функціями, які студенти оцінюють під час використання ігор Genially для навчання.

Використання цифрового інструменту Genially може бути дуже корисним для освітньої спільноти, оскільки він сприяє взаємодії та творчості усіх учасників освітнього процесу.

### Список використаних джерел

1. Генсерук Г. Р., Мартинюк С. В. Розвиток цифрової компетентності майбутніх учителів в умовах цифрового освітнього середовища закладу вищої освіти. Інноваційна педагогіка : науковий журнал. Херсон : Гельветика, 2020. Вип. 19, т. 2. С. 158–161.
2. Ресурс Genially. URL: <https://app.genial.ly>.
3. Deterding S., Sicart M., Nacke L., O'Hara K., & Dixon D. Gamification. using game-design elements in non-gaming contexts. In CHI EA '11: HP'11 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems.
4. Papadima-Sophocleous S., Giannikas C., & Kakoulli-Constantinou E. ICT in EFL: The global effect of new technologies in the language classroom. In Proceedings of the 2014 EUROCALL Conference CALL Design: Principles and Practice. P. 296–300.

## ФОРМУВАЛЬНЕ ОЦІНЮВАННЯ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ НОВОЇ УКРАЇНСЬКОЇ ШКОЛИ

### Генсерук Галина Романівна

кандидат педагогічних наук, доцент кафедри інформатики та методики її навчання,  
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка  
[genseruk@tnpu.edu.ua](mailto:genseruk@tnpu.edu.ua)

### Шот Галина Степанівна

Студентка спеціальності 014.09 Середня освіта (Інформатика),  
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка  
[galyna.shot@gmail.com](mailto:galyna.shot@gmail.com)

Формувальне оцінювання розглядається як безперервна діяльність або процес, який є частиною освітньої діяльності. Формувальне оцінювання проводиться для визначення розуміння учнями, потреб у навчанні та прогресу у навчанні з певної теми [3]. Формувальне оцінювання допомагає вчителям визначити сфери труднощів для учнів, які можуть бути використані для інформування або адаптації навчання, розуміння навчального матеріалу та