

ВИКОРИСТАННЯ ЦИФРОВИХ ІНСТРУМЕНТІВ НА ЗАНЯТТЯХ З ІНОЗЕМНОЇ МОВИ У ВИЩІЙ ШКОЛІ

Із розвитком інноваційних технологій освітній процес суттєво змінився за останні роки. Оскільки, за допомогою діджиталізації навчання набуло більш інтерактивних та нестандартних методів. Впровадження даних інструментів призвело до зміни традиційного навчання на дистанційне та змішане.

Інноваційні технології в освітньому процесі досліджували О.О. Кравець, Г.В. Мальцева, Н.В. Морзе, І.І. Денисенко та інші вчені. У своїх роботах вони висвітлювали теоретичні основи цифрових технологій та їх види в залежності від типу мовленнєвої діяльності. Кожен дослідник акцентував свою увагу на впровадженні інтернет-ресурсів та мотивації студентів у їх використанні.

Цифрові технології характеризують як інноваційні системи, за допомогою яких процес засвоєння інформації відбувається через візуальні елементи, ігрові підходи та дидактичні матеріали з урахуванням індивідуальних можливостей учня [6, с. 198–199].

За словами О.О. Кравець, викладач повинен мотивувати студентів із залученням їх до використання інтернет-ресурсів, визначенням як саме підійти до “організації навчальної діяльності” в умовах діджиталізації, тобто у формі якісного дистанційного або змішаного навчання [22, с. 216–217].

Оскільки, заняття з іноземної мови не передбачають лекційного напрямку, найкращою формою навчання вважається змішана. Адже, вона рівноцінно поєднує традиційні підходи із новими впровадженнями суспільства. Тобто, змішане навчання визначається вмінням отримувати знання самостійно, за допомогою цифрових інструментів та з викладачем, що дозволяє розвивати особистість студента з урахуванням усіх компонентів навчальної діяльності [11, с. 116].

Дослідниця Н.Б. Морзе класифікує цифрові інструменти в такі групи: сервіси для створення опитувань (Google Forms, Kahoot!), онлайн дошки (Padlet, Whiteboard), для інтерактивних завдань (Learningapps, Quizizz), вивчення слів (Quizlet, Wordart), візуальні карти (Mindmeister, Mind24), візуалізація матеріалів (Canva, Prezi), сервіси Google (Google Classroom, Google Slides) та інструменти для планування (Trello, Wordpress) [55, с. 206–207].

Однак, запропонована таблиця повністю не відтворює можливості онлайн-ресурсів. Із розвитком нейромереж викладачі зіткнулися з новими викликами. Штучний інтелект став мультифункціональним. Тобто, він допомагає у створенні навчального плану, оцінюванні студентів, забезпечує зворотнім зв'язком, пристосовується до індивідуальних вимог, постає віртуальним помічником у виконанні завдань та генерує безліч нових ідей [33, с. 219]. Серед таких нейромереж можна виділити ChatGPT, Google Gemini, Bing Chat та Claude. Однак, існують помічники також і для конкретніших завдань. Так, Junia AI допомагає побудувати текст простішими словами та у меншому обсязі.

На противагу до вищезгаданих інструментів, технології віртуальної та доповненої реальності створюють онлайн середовища, де студенти набувають практичного досвіду на основі інтерактивних симуляцій без фактичного пересування в реальності [44, с. 107]. Так, для занять з іноземної мови існують віртуальні подорожі для дослідження культури, спілкування з персонажами та участь в обговореннях, інтерактивна анімація і також віртуальні ігри [4, с. 108–110]. Прикладами таких помічників є Oculus Quest 2, Google Expeditions та Engage.

Отже, цифрові технології на заняттях з іноземної мови у закладах вищої освіти як предмет дослідження допомагають студентам засвоювати матеріал у всіх видах навчальної діяльності. Дані помічники сприяють динамічному навчанню та створюють захоплюючі й інтерактивні завдання.

ЛІТЕРАТУРА

1. Ковальчук О.С., Смаль О.В., Максимчук Т.В. Імплементація технологій змішаного навчання при викладанні іноземних мов у вищій школі. *Наукові записки національного університету "Острозька академія": серія "Філологія"*. Острог: Вид-во НаУОА, 2020. № 10(78). С. 115–119.
2. Кравець О.О. Використання цифрових інструментів при викладанні іноземних мов. *Удосконалення освітньо-виховного процесу в закладі вищої освіти: збірник науково-методичних праць*. ТДАТУ імені Д. Моторного. Запоріжжя: ТДАТУ, 2024. № 27. С. 215–220.
3. Куклін О., Іванова І., Боровик Т. Моделювання інтеграції штучного інтелекту в освітнє середовище. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2024. №5 (103). С. 207–232.
4. Мельник А. Вплив віртуальної та доповненої реальності на освітній процес. *Гуманітарні науки та мистецтво – збірник тез доповідей наук. конф.* ЖДУ імені І. Франка. Секція 1. 2023. С. 106–115.
5. Морзе Н.В., Вембер В.П., Гладун М.А. Використання цифрових технологій для формування оцінювання. *Open educational e-environment of modern University. Special edition*. 2019. С. 202–214.
6. Mudra S., Minailova A., Tamarkina O., Baidak L., Beresniak O. The use of digital technologies for learning foreign languages in non-linguistic higher education institutions. *Revista EDaPECI*. №24 (1). 2024. С. 197–211.

Марцинюк Є.В.

здобувач другого рівня вищої освіти,
Волинський національний університет імені Лесі Українки
Науковий керівник – канд. пед. наук, доцент Гордієнко Ю.А.

ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ МЕТОДІВ НАВЧАННЯ ДЛЯ ПІДВИЩЕННЯ МОТИВАЦІЇ ТА АКТИВНОСТІ УЧНІВ У ПРОЦЕСІ ВИВЧЕННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ У ЗЗСО

У сучасних умовах, коли знання англійської мови є необхідним для успішної інтеграції в глобальне середовище, ефективність освітнього процесу набуває особливого значення. Відповідно до швидкого розвитку інформаційних