

2. Конспект лекцій з навчальної дисципліни Мистецтво публічного виступу. Львівський національний університет імені Івана Франка. Факультет управління фінансами та бізнесу. 2018. С. 7.
3. Луца М. Мистецтво публічного виступу. Наукові записки Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського. Серія: Філологія (мовознавство). 2015. № 21. С. 272-276.
4. Парчевська В. В., Паніна І. Г. Дискусія щодо поняття «культурна дипломатія». Вісник студентського наукового товариства Донецького національного університету імені Василя Стуса. 2020. Випуск 12. Том 1. С. 74-78.
5. Старунова Л. А. Культура української фахової мови. Види і жанри професійного спілкування. Література та культура Полісся. Серія: Філологічні науки. 2018. №93. С. 118-124.
6. Стиркіна Ю. С. Визначення ідіостилю письменника як засіб навчання української мови. Збірник матеріалів наукових інтернет-конференцій. Полтавський національний університет імені В.Г. Короленка. 2023. С. 111-118.
7. Хоменко Е. Г. Граматика англійської мови. Київ, 2007. С. 215-216.
8. O. Hurko. Grammatical Peculiarities of Anglo-Ukrainian Translation of Business Correspondence. Journal "Ukrainian sense". February 2022. № 2. С. 51-58.
9. O. Zabuzhko. We have not learned too much from history // Official web-site of Ukrainian Online Newspaper Zbruc̣h. URL: <https://zbruc.eu/node/111095>

Макар Людмила

Науковий керівник – доктор філософії Дячук Наталія

ВИКОРИСТАННЯ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ

Сьогодні традиційне освітнє середовище поступається місцем інноваційним методам. Відповідно, цифровізація освіти сприяє глибшому зануренню в навчальний матеріал, стимулює увагу, пам'ять та зацікавленість учнів.

Метою статті є аналіз різних видів цифрових технологій та ефективності їх застосування в навчальному процесі вчителями та учнями з перспективою створення нових підходів до викладання іноземних мов.

Використання цифрових технологій в освіті перш за все вимагає від учителя та учнів готовності та вміння працювати з ними. Кожен із закладів освіти повинен бути відкритим до інноваційних підходів, а саме забезпечити класи необхідним обладнанням, підготувати кваліфікацію освітніх кадрів, зробити доступним проведення занять в дистанційній та змішаній формі, що відкриває проблематику задач в освітньому середовищі, котрі потребують ефективних рішень. Однак, як переконують Духаніна Н.М. та Лесик Г.В., освіта завжди підлягає змінам у залежності від вимог суспільства, а отже можна стверджувати, що цифровізація є ключовим елементом якісного забезпечення навчання [3, с. 406].

Модернізація освітнього процесу запроваджується з метою мобільності, розвитку педагогічної системи, створення якісного навчального середовища, де цифрові інструменти забезпечують доступ до нових джерел інформації, поєднують різні рівні сприйняття матеріалу, певною мірою спрощують лекційний підхід у творче засвоєння нових знань. Вони також впливають і на доступність освіти. Завдяки проведенню онлайн-курсів, вебінарів, відео-уроків учасники навчального процесу більше не стикаються із фінансовими обмеженнями, відстань та час також не викликають проблем [1, ст. 4]. Так, для здійснення дистанційного навчання від

учнів та вчителів вимагається лише наявність технологічного забезпечення з виходом в інтернет у синхронному або асинхронному режимах. За словами Грень Є.С., однією із головних умов такого навчання постає змістовне спілкування учня та вчителя з використанням ІТ засобів [2, ст. 2]. Однак, важливо пам'ятати, що це лише один із варіацій освітніх практик.

Оскільки традиційне та дистанційне навчання не завжди можуть повною мірою ефективно забезпечити якісне навчання, чимало дослідників, серед них Ковальчук О.С., віддають перевагу змішаному навчанню. Його трактують як комплексне навчання з елементами дистанційної форми, самостійного опрацювання та присутності вчителя. Таким чином учні мають більше часу на саморозвиток та власний темп засвоєння матеріалу [4, с. 116].

Незалежно від вибраного навчального підходу, інформаційні технології постають обов'язковим елементом для використання кожним учасником освітнього процесу. Сам термін «запровадження цифрових інструментів» трактують по-різному. Так, Гончарова І.П. розглядає їх як використання електронних способів навчання з метою якісного доступу до знань [1, с. 2]. Дослідниця Мудра С. трактує їх, як цифрові помічники, які допомагають освітнім практикам інтерактивними методами навчання, і відносить до них візуальні елементи, дидактичні матеріали та гейміфікацію [11, с. 198]. Окрім вищезгаданих напрямів, такі дослідники як Олексюк О.Р., Тимчина В. та Шевчук А.О., розглядають ще методи віртуальної та доповненої реальності, нейромережі, хмарні та вікі-технології, онлайн платформи, мобільні додатки та інші окремі інтерактивні ресурси [6; 8; 9].

Цифрові технології найчастіше групують так: інтерактивні дошки, опитувальники інформації, графічна візуалізація, сервіси Google, платформи для зв'язку та багатозадачні сервіси створення завдань. Оскільки онлайн навчання неможливе без якісного зв'язку між учнем та вчителем, такі помічники як Zoom, Microsoft Teams, Moodle забезпечують організацію занять за допомогою відео-зв'язку, розроблених курсів із вже завантаженим матеріалом та можливістю автоматичного оцінювання знань [7, с. 54]. Завдяки цим функціям відеоуроки можуть проходити без врахування часу та простору. Для більш якісного навчання такі заняття містять у собі різноманітні опитувальники, куди можна віднести Quizizz, Kahoot, Triventy. Дана група помічників інтерактивно подає матеріал з обмеженням у часі та можливістю перевірки відповідей одразу ж після підтвердження відповіді на питання.

Під час уроків, що проводяться на онлайн платформах звертаються також і до віртуальних дошок. Завдяки їх необмеженому простору для додавання завдань зникає потреба у транслюванні декількох документів один за одним. Так, за словами Морзе Н.В., цифрові дошки, в тому числі Canva, Padlet, Trello, використовують для мозкового штурму, проєктних завдань, організації уроків, спільного використання з вивченням інформації, а також рефлексії вивченого для покращення загальної обізнаності учасників освітнього процесу [5, ст. 209].

Кожен із вищезгаданих сервісів спеціалізується на певній задачі, котра виконується під час подання матеріалу. Тому сервіси Google, або ж багатозадачні платформи, можуть легко їх підміняти по функціях. Так, уже згадана Canva та Google Classroom забезпечують користувачів

візуальними графіками, таблицями, опитуваннями та презентаціями. Відповідно, завдяки використанню Google Classroom, знаходячись на одній платформі, учасники мають змогу виконати більше завдань.

Ще одним типом цифрових технологій, які нещодавно набули настільки масштабного розголосу, що відтіснили більшість однозадачних застосунків, є нейромережі. Так, нейромережі активно допомагають вчителям у створенні персоналізованого навчання з урахуванням особистих інтересів учнів, визначенні їх слабких та сильних сторін, забезпеченні зворотнього зв'язку та автоматичному виконанню поставлених завдань. Вчені поділяють штучний інтелект на: віртуальних наставників, голосових помічників, пошуковиків, платформи автоматичної перевірки завдань та застосунків у формі гри [10, с. 136-142]. Найчастіше звертаються до універсальних нейромереж, які можуть підказати вирішення задач або направити на потрібний сайт без затрати часу. До них відносять Google Gemini, ChatGPT, Microsoft Copilot. Кожен з них може легко допомогти вчителю у створенні інтерактивних занять за допомогою організації та генерації ідей. Такі помічники як Google Assistant, Siri, Cortana, забезпечують підтримку у голосовому варіанті з автоматичним пошуком відведених задач. Аби швидко та якісно зробити опитування класу, хорошим застосунком вважається Kejarcita. Працюючи з ним, вчителю не потрібно вручну виправляти помилки чи вписувати запитання, оскільки в цьому їм може допомогти застосунок.

Паралельно з нейромережами, популярності в навчальному середовищі набирають і віртуальна та доповнена реальності. Оскільки віртуальна реальність – це повне занурення в інший світ, учасники освітнього процесу можуть повноцінно дослідити завдання без самого пересування в просторі. Таким чином, можна розробити 3D подорожі, екскурсії, чи лабораторії безпечно для учнів та з економією часу. За словами Тимчини В. та Тимчини Н., їх також поділяють на цифрові симуляції, 3D графіку, онлайн подорожі та панорамні мапи. [8, с. 44]. Так, Google Expeditions, Engage та Oculus Quest 2 урізноманітнюють вивчення історичних подій та пам'яток через візуалізацію певного історичного періоду.

На противагу до віртуальної реальності, доповнена реальність не створює інший вимір, учасники чітко усвідомлюють де перебувають, вони лише спостерігають за продубльованими віртуальними елементами на екранних девайсах. Так, до прикладу застосунок Chromville дозволяє оживити персонажів на аркушах паперу, а WallaMe легко доповнює фотографії об'єктів текстовими повідомленнями для створення інтерактивних завдань чи вікторин [66, с. 4].

Окрім інтерактивних та індивідуальних платформ, існують також застосунки зі спільним доступом. Так, вікі-технології надають можливість користувачам редагувати зміст інформації на сайті, відслідковувати попередні версії документів, бути співавторами однієї статті, а також переходити по гіперпосиланнях у самому матеріалі [9, с. 165]. Вони зазвичай орієнтовані на письмову діяльність. Прикладом таких технологій є MediaWiki, Вікісловник та Вікітека. Таким чином користувачі тренують письмово-мовленнєві вміння та формують

З кожним роком кількість цифрових технологій збільшується й паперові підручники та застарілі методи відтісняються різними онлайн ресурсами. Саме тому вчителі можуть зіткнутися з проблемою пошуку правильного інструменту, а учні – втратити мотивацію до навчання через необхідність орієнтуватися в користуванні застосунками. З розвитком штучного інтелекту постає проблема і в доброчесності виконанні завдань, що закликає кожного учасника освітнього процесу не зловживати цифровими технологіями на заняттях, об'єктивно оцінювати кожне із завдань та щоразу перевіряти на правдивість матеріалу. За словами Сініцької О., цифрові помічники мають лише доповнювати навчальний процес новими практиками, цікавими завданнями, а не замінити живу взаємодію вчителя та учня. [7, с. 55]

Загалом впровадження інформаційних технологій повинне лише приносити подальші перспективи в освіту. Так, з їх допомогою вчитель економить час на оформлення задач, опитувань чи візуалізації завдань. Учень же отримує можливість інтерактивно засвоювати матеріал, відповідно до його особистих інтересів та здобуває мотивацію у самостійному опрацюванні інформації.

ЛІТЕРАТУРА

1. Гончарова І.П. Цифрові технології в освіті як засіб покращення доступності та ефективності навчання. Міжрегіональний науково-практичний семінар «Розвиток науково-медичної компетентності педагогічних працівників на засадах цифрової дидактики». Білоцерківський інститут неперервної професійної освіти. Біла Церква, 2023 (У процесі публікації). URL: <https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/734946/> (дата звернення 28.03.2025).
2. Грень Є.С. Особливості використання цифрових технологій у дистанційному навчанні. Академічні візії. 2023. №25. С. 1–4. URL: <https://www.academy-vision.org/index.php/av/article/view/881> (дата звернення 28.03.2025).
3. Духаніна Н.М., Лесик Г.В. Цифровізація освітнього процесу: проблеми та перспективи. Modern directions of scientific research development: conference proceedings of the 12th International scientific and practical conference. Chicago BoScience Publisher, 2022. С. 406–409. URL: <https://ela.kpi.ua/server/api/core/bitstreams/e55d44ea-332f-4002-b46c-e22e2232f34/content> (дата звернення 28.03.2025).
4. 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.
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. Олексюк О.Р. Застосування технологій доповненої реальності в освітній галузі. Освіта XXI століття: реалії та перспективи розвитку: зб. Тез Всеукр. наук.-прак. конф. Тернопіль, 2020. С. 177–179.
7. Сініцька О. Цифрові інструменти у викладанні іноземної мови. Педагогічний вісник Поділля. №3. 2024. С. 54–55.
8. Тимчина В., Тимчина Н. Нові перспективи освітнього процесу: віртуальна та доповнена реальність. Нова педагогічна думка. Т.101. №1. 2020. URL: <https://doi.org/10.37026/2520-6427-2020-101-1-42-46> (дата звернення 28.03.2025).
9. Шевчук А.О. Особливості формування іншомовної письмово-мовленнєвої діяльності студентів на базі вікі-технології у вищій школі. Інноваційна педагогіка: наук. журнал. 2020. Вип. 30, т. 2. С. 163–167.
10. Fitria T.N. Artificial intelligence (AI) in education : using AI tools for teaching and learning process. Prosiding seminar national and call for paper. STIE AAS. Surakarta, 2021. С. 134–147.
11. 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.