

Список використаних джерел

1. Henseruk H. Digital transformation of the educational environment of the university / H. Henseruk, B. Buyak, V. Kravets [et al.]. E-learning: Innovative Educational Technologies, Tools and Methods for E-learning: Monograph. Katowice : STUDIO NOA, 2020. Vol. 12. P. 325–335.
2. Quiroz Canlas F., Nair S., Nirmal Doss A. Mentimeter App in Computer Science Courses: Integration Model and Students' Reception. In 2020 12th International Conference on Education Technology and Computers, 2020. P. 1–5.
3. Valley K., Gibson P. Engaging students on their devices with Mentimeter. Compass : Journal of Learning and Teaching, 2018. № 11(2), P. 1–6.

ЦИФРОВИЙ ІНСТРУМЕНТ GENIALLY ЯК ІНТЕРАКТИВНИЙ ЗАСІБ НАВЧАННЯ

Генсерук Юлія Вікторівна

здобувач третього освітньо-наукового рівня вищої освіти спеціальності

011 Освітні, педагогічні науки,

Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,

julia.genseruk@gmail.com

Андрійчук Соломія Юрївна

студентка спеціальності **Середня освіта (Англійська мова)**,

Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,

solomia2005y@gmail.com

Діджиталізація освіти надає педагогам чудові можливості для використання цифрових навчальних засобів [1]. Вони можуть скористатися цифровими технологіями як засобом для презентації творчого досвіду навчання, для розвитку та мотивації студентів. Сучасна молодь використовує технології у повсякденному житті. Використання цифрових технологій є інструментом навчання для студентів і інструментом для спілкування [2]. Педагоги можуть бути прикладами для наслідування щодо правильного використання технологій.

Genially є одним із технологічних освітніх ресурсів, які можуть використовувати педагоги. Цифрова платформа Genially може підтримувати інтерактивні мультимедійні концепції, забезпечуючи студентам комфортне середовище для навчання за допомогою кількох функцій. Ця програма може допомогти користувачам створювати привабливі презентації, інфографіку та електронні модулі. Крім того, користувачі можуть додавати відео, фотографії, гіперпосилання та мультимедійні елементи.

Інструмент Genially можна використовувати як засіб навчання в якості навчальних інтерактивних ігор, підручників, веб-квестів. Genially також дозволяє створювати візуально привабливі та цікаві історії у формі плакатів, ігор, інтерактивного вмісту та інфографіки.

Середовище Genially входить до 100 найкращих ресурсів у програмі медіа для навчання. Цей додаток має ряд переваг. Ігри можуть допомогти студентам покращити свої навички письма. Розроблені в середовищі Genially ігрові дії включають розпізнавання та використання правильних граматичних структур, передбачають покращення свого словникового запасу. Ще одна з переваг медіа-файлів Genially полягає в тому, що студенти можуть отримати до них доступ у

будь-який час і з будь-якого місця, просто відкривши посилання замість того, щоб фізично завантажувати матеріал презентації.

Мультимедіа з інтерактивними функціями має значний потенціал для мотивації студентів до вивчення нового матеріалу.

В процесі дослідження нами виокремлено чотири найважливіших функції інструменту Genially, які допомагають створювати вражаючий вміст, не маючи великих знань у дизайні чи програмуванні.

Інтерактивність. Genially дозволяє представляти інформацію з використанням тегів, вікон, зв'язків між сторінками документа та посиланням. Це найкращий спосіб привернути інтерес і увагу учня, перетворюючи інформацію на вміст, який потрібно досліджувати. Педагоги отримують можливість генерувати контент, який надихає, розробляючи цікаві завдання для учнів, уроки стають цікавішими.

Сторітелінг. Genially допомагає розповісти історії, які навчають. Максимальна відповідність наративу досягається шляхом додавання графічних ресурсів і розподілу інформації по шарах вмісту. Різноманітність іконок, зображень, карт, інтерактивних елементів інструменту допомагає застосовувати сторітелінг. Якщо галерея Genially не має достатньо ресурсів, можна додати безпосередньо від користувача зображення Pixabay, Giphy gif, завантажити власні зображення та вставити майже будь-який вміст, доступний у мережі: карти Google, вікторини від Playbuzz, Відео YouTube, форми Google Form, Typeforms, PDF-файли. Увесь цей вміст сприяє створенню навчального середовища, схожого на реальне життя, яке сприяє запам'ятовуванню, розвитку критичного мислення та креативності.

Анімація. У середовищі Genially навчання піднято на новий рівень. Анімовані елементи не тільки оживляють зміст, але також ідеально підходять для ієрархізації ідей і допомагають учневі зосередитися на дійсно важливих концепціях. Візуальні ефекти збагачують заняття та перетворюють статичний вміст у фантастичні анімаційні творіння, які дають змогу навчатися.

Гейміфікація. Емоції – основа навчання. Завдяки гейміфікації студенти стають головними дійовими особами свого навчання. Гра підвищує мотивацію, покращує концентрацію та сприяє вирішенню проблем. Чудово доповнює гейміфікацію включення елементів, які дозволяють торкатися, досліджувати і відкривати для себе. Це забезпечує більшу залученість учасників освітнього процесу, а отже, максимізує запам'ятовування матеріалу.

Ці чотири функції, а також інтуїтивно зрозумілий інтерфейс, простота використання та велика кількість доступних шаблонів роблять цифровий інструмент Genially незамінним інструментом для навчання, адже він пропонує необмежені можливості.

Список використаних джерел

1. Bayram S. World journal on educational technology: Current issues. World Journal on Educational Technology : Current Issues, 2021. № 13(4). P. 12–23.
2. Henseruk H. Digital transformation of the educational environment of the university / H. Henseruk, B. Buyak, V. Kravets [et al.]. E-learning: Innovative Educational Technologies, Tools and Methods for E-learning: Monograph. Katowice : STUDIO NOA, 2020. Vol. 12. P. 325–335.