

**ВПЛИВ МОБІЛЬНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА РОЗВИТОК ЛЕКСИЧНОЇ  
КОМПЕТЕНТНОСТІ УЧНІВ ЗАКЛАДІВ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ**

XXI століття докорінно змінило підходи до навчання. Тепер сучасні учні живуть у цифровому світі, де гаджети та смартфони є не лише засобами комунікації чи розваги, а й потенційно потужними інструментами навчання. Інтеграція мобільних пристроїв та мультимедійних технологій у шкільне навчання відкриває нові можливості для активного та гнучкого засвоєння знань. Особливо актуальним це стає у контексті вивчення англійської мови, де традиційні методи часто втрачають ефективність в умовах швидкоплинного інформаційного простору.

Метою статті є дослідження ефективності використання цифрових інтерактивних технологій, зокрема мобільного навчання з підтримкою технологій (MALL), у процесі формування лексичної компетентності учнів і аналіз того, як інтерактивні завдання та мультимедійний контент можуть покращити процес засвоєння лексики, підвищити мотивацію учнів та сприяти розвитку лексичних навичок говоріння, аудіювання, читання та письма. Завдання статті: 1) визначити основні переваги використання мобільних додатків для вивчення лексики; 2) описати вплив мобільного навчання на індивідуалізацію процесу навчання.

Лексична компетентність є ключовим компонентом комунікативної компетентності, без якої неможливе повноцінне оволодіння іноземною мовою. Як слушно зазначає Б. Льюїс, «основою мови та її серцем є словник (переклад наш)» [5, с. 35]. Це означає, що саме лексика є базою для реалізації всіх інших мовних навичок та вмінь читання, письма, говоріння та аудіювання. Відповідно, одним із головних завдань у процесі навчання іноземної мови є ефективне формування та розвиток лексичної компетентності учнів.

У лінгводидактиці досі залишається відкритим питання про способи підвищення ефективності засвоєння лексичних одиниць. Дж. Стенлі у своїх дослідженнях доводить, що для кращого запам'ятовування лексики доцільно залучати різні види пам'яті – зорову, слухову, кінестетичну, моторну – поряд із традиційною словесно-логічною. Він зазначає: “Ми запам'ятовуємо 10% побаченого, 20% почутого та 50% побаченого і почутого”. Це твердження особливо актуальне в контексті використання мультимедійних технологій, які поєднують в собі кілька каналів подачі інформації – текст, звук, візуальні образи, анімацію тощо. Саме така багатоканальна подача дозволяє активізувати різні когнітивні процеси, забезпечуючи глибше засвоєння лексичного матеріалу [7, с. 252].

Цифрові ресурси створюють багатофункціональне середовище, у якому лексика презентується із використанням різних форм та способів. Наприклад, слова можуть одночасно з'являтися у вигляді тексту, озвучуватися диктором або супроводжуватися візуалізацією, а також використовуватися в міні-іграх, тестах або діалогах. Такі способи презентації відповідають сучасним стандартам особистісно-орієнтованого навчання. Більше того, взаємодія

з мультимедійним контентом нерідко включає емоційний компонент, що має вирішальне значення у процесі засвоєння нової лексики. Залучення емоційного інтелекту, розвиток емпатії, саморегуляції та позитивного ставлення до навчання – усі ці аспекти охоплює соціально-емоційне навчання (SEL), яке дедалі активніше інтегрується в сучасну педагогіку. Коли учень відчуває емоційний комфорт, зацікавленість, радість від виконаного завдання або співпереживання у контексті гри, це позитивно впливає на його внутрішню мотивацію та підвищує якість навчального процесу загалом [2].

На думку С. Смоліної, інтерактивні завдання, спрямовані на вивчення лексичних одиниць, мають ряд переваг: підвищують мотивацію до вивчення іноземної мови; сприяють кращому запам'ятовуванню лексики завдяки багаторазовому її повторенню та вживанню в контексті; розвивають лексичні навички говоріння, стимулюючи використання нових слів у живому спілкуванні з однолітками; сприяють культурному розвитку, адже часто містять елементи іншомовної культури [1, с. 12].

Також, згідно із дослідженням О. Кучерук, комп'ютерні ігри сприяють активізації пізнавальної діяльності, посилюють інтерес до навчання та покращують засвоєння лексичних одиниць у процесі вивчення української мови. Ігрові елементи створюють емоційно позитивну атмосферу, у якій учні легше запам'ятовують нові слова й виявляють готовність застосовувати їх на практиці [6].

З огляду на значні переваги використання інформаційних технологій та інтерактивних ресурсів, доречною є імплементація мобільного навчання з підтримкою технологій (MALL) у процес викладання іноземних мов. Враховуючи глобальні зміни в освіті та розвиток мобільних технологій, такі ресурси дозволяють значно покращити процес засвоєння мовних навичок, зокрема лексичних, створюючи нові можливості для індивідуалізації навчання та підвищення мотивації учнів. Як зазначає низка науковців, Mobile-Assisted Language Learning (MALL) відрізняється від традиційного Computer-Assisted Language Learning (CALL) використанням особистих, портативних пристроїв, які дозволяють забезпечити безперервний та спонтанний доступ до навчального контенту в різних контекстах і умовах.

На думку провідних методистів, майбутнє навчання і вивчення іноземних мов більше пов'язане саме з MALL, а не CALL, оскільки MALL має низку переваг, а саме: мобільність, всеосяжність, зручність, багатофункціональність, персоналізація, доступність, контекстуальна чутливість та гнучкість. Саме ці особливості роблять MALL як конкурентоспроможним, так і надзвичайно практичним інструментом у сучасному освітньому середовищі [3, с. 540-543].

Одним із найяскравіших прикладів застосування технологій мобільного навчання у вивченні лексики є мобільні додатки, які використовують принцип інтервального повторення (spaced repetition). Зокрема, популярні ресурси Duolingo, Memrise, Anki, Quizlet, Brainscape та Sram надають користувачам можливість тренувати лексику в зручному для них режимі, що сприяє довготривалому запам'ятовуванню мовного матеріалу. Ці платформи поєднують інтерактивні завдання, візуальні та аудіоеlementи, систему миттєвого зворотного зв'язку та

адаптивну складність. Крім того, ці додатки надають можливість створювати власні картки, відстежувати динаміку навчання, проходити тести, брати участь у віртуальних турнірах або співпрацювати з іншими користувачами, що значно підвищує мотивацію та залучення до процесу навчання.

Численні переваги використання цифрових інтерактивних технологій у процесі засвоєння лексичного матеріалу підкреслює також М. Кларк, акцентуючи увагу на їхній здатності зробити навчання більш ефективним та захопливим:

Створення інтерактивних завдань за допомогою онлайн ресурсів. Завдяки сучасним платформам викладачі мають змогу створювати різноманітні інтерактивні вправи, як-от кросворди, головоломки, завдання на заповнення пропусків та інші ігрові формати. Ці інструменти активізують використання нової лексики й забезпечують учням миттєвий зворотний зв'язок, що є важливим чинником у процесі навчання.

Формування індивідуального словникового контексту. Окрім традиційного перекладу лексичних одиниць, вчитель може запропонувати учням створювати власні контексти для нових слів. Наприклад, за допомогою інтерактивної дошки учні складають речення з вивченою лексикою, що сприяє кращому засвоєнню нових слів в природному мовленнєвому середовищі.

Творче використання лексики. Цифрові технології відкривають широкі можливості для творчого розвитку учнів. Завдання на створення власних текстів, діалогів, презентацій або відео із використанням нової лексики не лише сприяють закріпленню мовного матеріалу, а й формують креативність, медіаграмотність та комунікативні навички.

Всебічне використання аудіо- та відеоматеріалів. Після перегляду відео або прослуховування аудіо учні можуть виконувати завдання, пов'язані з уживаною лексикою. Це допомагає працювати з автентичними мовними зразками та розвивати навички сприймання на слух.

Створення інтерактивних завдань на основі тексту. Такий вид завдань як-от доповнення речень, відповіді на запитання, дискусії в парах або групах, створення власних варіантів тексту – сприяють активному використанню лексики в контексті. Така діяльність підтримує розвиток мовленнєвих та комунікативних умінь.

Створення карт пам'яті. Застосування цифрових інструментів для візуалізації лексики, таких як діаграми, дерева слів чи концептуальні карти, дозволяє учням краще зрозуміти зв'язки між словами та збагачувати свої асоціативні ряди [4, с. 30-36].

У зв'язку з цим змінюється і роль учителя: від експерта до консультанта, фасилітатора та модератора навчального контенту. Завдяки мобільному навчанню вчителі можуть інтегрувати оцінювання в процес навчання, використовуючи дані про прогрес учнів у реальному часі для корекції навчальної стратегії та підвищення ефективності викладання. У такий спосіб оцінювання стає більш динамічним та персоналізованим, що дозволяє кожному учневі отримувати відповідну підтримку та зворотний зв'язок відповідно до своїх індивідуальних потреб і рівня.

Отже, у результаті дослідження можна стверджувати, що мобільне навчання з підтримкою технологій (MALL) є потужним інструментом у процесі формування лексичної компетентності учнів. Використання мобільних додатків, інтерактивних завдань та мультимедійних ресурсів значно покращує ефективність засвоєння лексичного матеріалу, роблячи навчання більш доступним, індивідуалізованим та захопливим.

#### ЛІТЕРАТУРА

1. Смоліна С. В. Методика формування іншомовної лексичної компетенції. Іноземні мови. 2010. № 4. С. 16 - 23.
2. Boston Children's Digital Wellness Lab. Research Brief: Digital Media and Technology for Social-Emotional Learning. URL: <https://digitalwellnesslab.org/research-briefs/research-brief-digital-media-and-technology-for-social-emotional-learning/> (accessed April 6, 2025).
3. Chaka Ch. Portable Handheld Language Learning: From CALL, MALL to PALL. Handbook of Research on E-Learning Methodologies for Language Acquisition. Hershey: Information science reference, 2009. P. 539 - 553. <https://doi.org/10.4018/978-1-59904-994-6.ch033>
4. Clark M. The Use of Technology to Support Vocabulary Development of English Language Learners. Fisher Digital Publications, Education Masters, 2013. 84 p.
5. Farrell S. C. Thomas and Jacobs M. George. Essentials for successful English language teaching. Great Britain: MPG Book Group Ltd. 153 p.
6. Kucheruk O. Formation of Pupils' Lexical Competence by Computer Games in the study of Ukrainian Language. Information Technologies and Learning Tools, 2018. Vol. 63, No. 1. P. 47 - 55.
7. Stanley G. Language learning with technology. Cambridge University Press, 2013. 264 p.

*Нога Катерина*

*Науковий керівник – доц. Цепенюк Тетяна*

#### **СТРАТЕГІЇ ПЕРЕКЛАДУ МЕДИЧНИХ ТЕРМІНІВ У СЕРІАЛАХ: ВІДПОВІДНІСТЬ НАУКОВОМУ ДИСКУРСУ ЧИ ГЛЯДАЦЬКИМ ОЧІКУВАННЯМ?**

Вступ. Перегляд фільмів та серіалів є невід'ємною частиною культури та комунікації сьогодення, що впливає на розуміння різних професійних та життєвих сфер, зокрема медицини. Переклад медичної термінології у кінофільмах та серіалах є важливим фактором аудіовізуального перекладу, адже він має безпосередній вплив на сприйняття контенту глядачем. З однієї сторони, медичний переклад повинен відповідати науковому дискурсу та його терміносистемі, а з другої, повинен бути доступним для аудиторії без знання професійної медичної лексики. Тому, однією із основних проблем перекладу виступає локалізація: дотримання співвідношення достовірної термінології й доступності при перегляді відеопродукту.

Таким чином, актуальність теми зумовлена викликами, з якими стикається перекладач при спробі адаптувати складні медичні діалоги до мовної культури та специфіки цільової аудиторії.

Мета дослідження полягає у визначенні основних стратегій перекладу медичних термінів у серіалах та їх відповідності науковому дискурсу та глядацьким очікуванням.

Основний текст. Світ медицини активно прогресує у зв'язку з появою нових хвороб, способів лікування, медичних препаратів, інституцій тощо. Й нова термінологія у світі кіно