

Список використаної літератури

1. Гончаренко С.У. Український педагогічний словник Київ: Либідь, 1997. 375 с.
2. Макаревич О. В. Мотивація як підґрунтя дій особистості. *Соціальна психологія*. 2006. № 2 (16). С. 134–141.
3. 4. Нова українська школа. Концептуальні засади реформування середньої школи. URL : <https://www.kmu.gov.ua/storage/app/media/reforms/ukrainska-shkolac>
4. Новак В.О., Мостенська Т.Л., Ільєнко О.В. Організаційна поведінка : Підручник. Київ: Кондор-Видавництво, 2013. 498 с.
5. Gunawan S., Saputran H. Problems and teaching solutions for students in learning English PROGET. Vol. 3. №1. 2020. P.59–63.

Олена ПАВЛЕНКО

ІНТЕРАКТИВНІ МЕТОДИ НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНИМ МОВАМ

У сучасному інформаційному суспільстві, де технології стрімко розвиваються, педагоги та викладачі стають свідомими учасниками цього процесу, розглядаючи нові підходи до навчання та викладання мов. Серед найактуальніших завдань є вивчення англійської мови, яка визнається не тільки мовою міжнародного спілкування, але й ключовою компетенцією для успіху в сучасному світі.

Інтерактивні платформи для вивчення англійської мови виявляються перспективним інструментом у сфері освіти. Вони поєднують у собі принципи сучасних технологій та педагогічної науки, сприяючи ефективному засвоєнню мовних навичок та розвитку креативного мислення. Ця стаття присвячена розгляду інноваційних підходів до вивчення англійської мови через призму використання інтерактивних навчальних платформ. Дослідження в даній області відкриває нові можливості для оптимізації навчального процесу, забезпечуючи якісний рівень засвоєння мови та активну участь учнів у власному навчанні.

Актуалізація дослідження у галузі інтерактивних платформ для вивчення англійської мови є надзвичайно важливою в контексті стрімкого технологічного розвитку та постійних змін у сфері освіти. Нові виклики та можливості, які надають ці технології, потребують глибшого розуміння їх впливу на процеси навчання та результативність вивчення англійської мови.

Чимраз все більша роль інтерактивних платформ у сучасному навчанні заохочує дослідників докладніше вивчати їхні можливості та обмеження. Актуальність цієї теми підкреслюється необхідністю адаптації педагогічних підходів до сучасного покоління студентів, які зростають в умовах цифрової трансформації.

Додатково, важливим аспектом є врахування думки та досвіду викладачів та студентів, які активно взаємодіють із зазначеними платформами. Актуалізація дослідження повинна спрямовуватися на врахування їхніх вражень, вподобань та рекомендацій для подальшого вдосконалення інтерактивних інструментів для вивчення англійської мови. Загальна мета полягає в покращенні якості навчання та сприянні розвитку мовної компетенції учнів у глобалізованому світі.

Наукове дослідження впливу інтерактивних платформ на вивчення англійської мови привертає увагу великої кількості вчених та дослідників в галузі педагогіки, мовознавства та інформаційних технологій. Наразі є ряд науковців, що вивчають вплив інтерактивних завдань, соціальних мереж на учня, що вивчає іноземну мову. Так, Майкл

Кар'єр, відомий як розробник імерсивних навчальних програм, що використовують ігрові елементи для стимулювання активності та інтересу учнів, своїми працями доводить, що тільки гейміфікація може стримати розсіяність учня на уроці і повернути увагу до вивчення певної теми [1]. Розробки Катерини Кавс, а саме методики індивідуалізації навчання на основі інтерактивних технологій, дають нам зрозуміти, що інтерактиви є досить дієвими у розвитку мовленнєвих навичок учнів [2].

У цій сфері також працюють інші науковці, а саме Сара Пасфілд-Неотіфу та Марк Пегрум, які своїми працями підтверджують, що саме мобільні технології та мультимедійні засоби сприяють вивченню мови.

Попри значний прогрес у сфері технологій та освіти постає проблема ефективного використання інтерактивних платформ для вивчення англійської мови. Ця проблема виникає з ряду чинників, які варто ретельно проаналізувати та вирішити для досягнення оптимальних результатів у процесі навчання.

Розглянемо декілька інтерактивних сайтів та можливості, що вони надають викладачам.

Сервіс Wordwall. Wordwall – це онлайн-сервіс, призначений для створення інтерактивних навчальних ігор та завдань для вчителів та учнів. Цей інструмент дозволяє створювати різноманітні активності, спрямовані на вивчення та закріплення різних концепцій, включаючи лексику, граматику, математику та інші предмети.

Основні особливості Wordwall включають:

1. Створення різних типів завдань: Wordwall дозволяє створювати різноманітні типи завдань, такі як кросворди, слов'янки, гру «Правда або брехня», вправи з відповідями, пазли та багато інших.

2. Інтерактивні можливості: завдяки інтерактивності учні можуть активно взаємодіяти з матеріалом, що поліпшує засвоєння та розуміння концепцій.

3. Готові шаблони та ресурси: сервіс надає готові шаблони для популярних видів ігор та завдань, що полегшує вчителям освітній процес.

4. Можливість делегування учнівської роботи: учителі можуть давати учням завдання для самостійного вивчення, а потім переглядати їхні результати та прогрес.

5. Підтримка мовлення: є можливість вставляти аудіо- та відеофайли для використання в завданнях, сприяючи розвитку навичок слухання та вимови.

6. Зручний інтерфейс та збереження результатів: Wordwall пропонує зручний інтерфейс для роботи з інструментами, а також функції збереження та відстеження результатів [3].

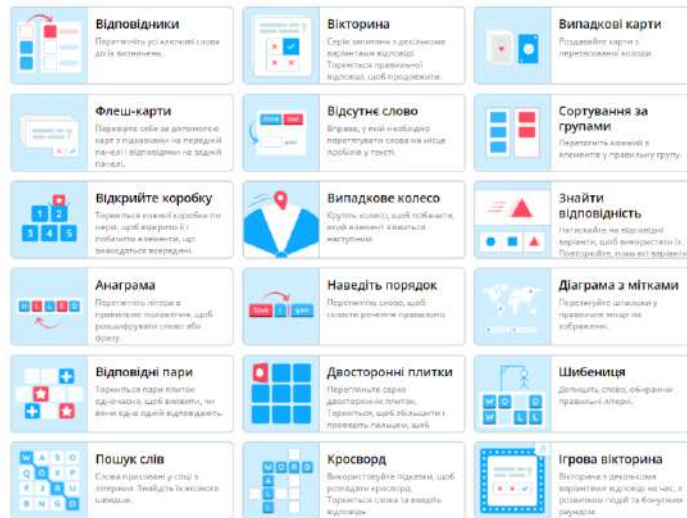


Рисунок 1. Основні шаблони для інтерактивних вправ *servісу Wordwall*

Сервіс TestEnglish.com. TestEnglish.com – інтерактивний сайт, що пропонує онлайн-практику у тих областях, які вам найбільше потрібно вдосконалити для отримання англійського сертифіката: граматики, слухання, читання та письмо. На сайті можна знайти безліч інформації та інтерактивних вправ, а саме:

- чіткі пояснення граматики та практика для перевірки розуміння;
- сотні граматичних вправ і тестів на кожному рівні;
- схеми граматики для полегшення запам'ятовування;
- три різних типи вправ для кожного граматичного пункту;
- зворотний зв'язок щодо кожної з ваших відповідей, щоб ви могли розуміти та вчитися на своїх помилках;
- тести на слухання та читання на актуальні теми зі зворотним зв'язком та/або транскрипціями;
- різні типи питань для перевірки ваших навичок слухання та читання;
- миттєву оцінку [4].

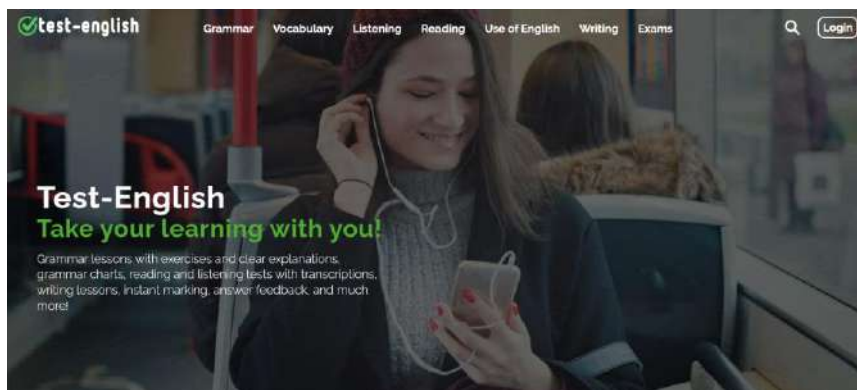


Рисунок 2. Загальний вигляд *servісу TestEnglish.com*

Сервіс Twinkl.com. Twinkl – це платформа для освітніх ресурсів, яка надає вчителям, батькам і учням доступ до широкого спектра матеріалів для навчання та

розвитку. Ресурс створений для допомоги в навчанні дітей від 0 до 16 років та надає можливість індивідуального вибору матеріалів для кожного віку та рівня навчання.

Основні характеристики сервісу Twinkl:

- широкий вибір матеріалів: Twinkl пропонує різноманітні ресурси, такі як уроки, робочі аркуші, інтерактивні завдання, графіки та ігри для різних предметів та тем;
- адаптованість до різних рівнів: ресурси створені для різних рівнів навчання, починаючи від початкової школи та закінчуючи середньою;
- підтримка дистанційного навчання: Twinkl надає ресурси, які можна використовувати для дистанційного навчання, включаючи електронні версії матеріалів та інтерактивні завдання;
- ресурси для батьків: батьки можуть знайти матеріали для додаткового навчання та розвитку своїх дітей вдома;
- інструменти для вчителів: вчителі можуть знаходити інструменти для створення уроків, розвивати творчі підходи та пристосовувати матеріали до своїх унікальних потреб;
- спільнота користувачів: Twinkl підтримує активну спільноту користувачів, де вчителі та батьки можуть обмінюватися ідеями, ресурсами та кращими практиками;
- постійні оновлення: ресурси регулярно оновлюються та доповнюються новими матеріалами, враховуючи актуальні освітні та педагогічні тенденції [5].

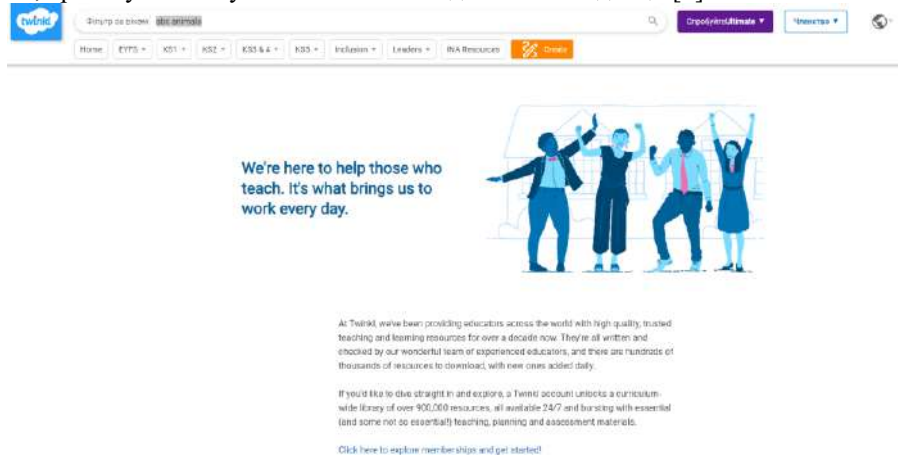


Рисунок 3. Загальний вигляд сервісу *Twinkl.com*

У сучасній освіті використання інтерактивних платформ для вивчення англійської мови набуває все більшого значення. Зазначені платформи, які охоплюють різноманітні ресурси, інструменти та ігри, надають учням не тільки зручний, але й захоплюючий шлях до вдосконалення мовних навичок. Вони сприяють індивідуалізації навчання, адаптуючись до ритму та потреб кожного учня.

Ці платформи також відкривають можливості для ефективного використання часу та підвищення мотивації студентів через інтерактивні вправи та групові завдання. Використання аудіо- та візуальних матеріалів дозволяє покращити навички читання, слухання та вимови. Різноманітність інструментів, таких як тести, графіки, та онлайн-вправи, робить навчання більш доступним та цікавим.

Важливо визнати, що інтерактивні платформи для вивчення англійської мови відкривають нові перспективи для освіти, адаптуючись до потреб та вимог сучасного світу. Забезпечуючи гнучкі та інноваційні методи, вони сприяють створенню мотивуючого середовища, де навчання стає захопливим та результативним процесом.

Список використаних джерел

1. Carrier, M. (2017). Digital Language Learning: research, theory & practice. Damerow, R. M., and Bailey, K. M. Oxford: Routledge.
2. Caws, C. (2006). Assessing group interactions on-line: Students' perspectives. Journal of Learning Design, 1 (3), 19–28.
3. Сервіс Wordwall. URL: <https://www.wordwall.com> (дата звернення: 11.11.2023).
4. Сервіс TestEnglish.com. URL: <https://www.testenglish.com> (дата звернення: 11.11.2023).
5. Сервіс Twinkl.com. URL: <https://www.twinkl.com> (дата звернення: 11.11.2023).

Олександр МОСКАЛЕНКО

ТЕХНОЛОГІЯ ЦИФРОВОЇ ВІЗУАЛІЗАЦІЇ НАВЧАЛЬНО-МЕТОДИЧНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ПІД ЧАС ФАХОВОЇ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ МАТЕМАТИКИ

Поняття цифрової візуалізації навчально-методичного забезпечення в нашому розумінні означає навчальний продукт, створений за допомогою цифрових інструментів і збережений у цифровому форматі. Як свідчить аналіз праць науковців (М. Друшляк (2019), Т. Лукашова (2019), О. Мартиненко (2021), Л. Скасків (2019), І. Шищенко (2021), Я. Чкана (2021) та ін.), у майбутній професійній діяльності вчителя математики використання технології цифрової візуалізації навчально-методичного забезпечення відкриває широкий спектр можливостей у сфері математичної освіти: полегшує розуміння учнями навчальної інформації з математики, адаптуючи її до їхніх когнітивних особливостей; сприяє створенню правильних уявлень про предмет вивчення з різних тем шкільного курсу математики, уникаючи потреби в подальших корекціях неправильних уявлень; дозволяє акцентувати увагу учнів на головних поняттях навчального матеріалу з математики, відсіюючи надмірні деталі та вторинну інформацію; сприяє ефективнішому процесу вивчення математики, зменшуючи час та зусилля на подачу інформації; стимулює розвиток різних типів мислення та пам'яті учнів; сприяє зв'язку нових знань з уже наявними, а також їхньому кращому засвоєнню та запам'ятовуванню; розвиває у учнів інтерес до математики, створює позитивну емоційну атмосферу на уроці; сприяє реалізації міжпредметних зв'язків у процесі навчання математики.

Цілковито погоджуємося з Н. Кононец, М. Лещенко та Ю. Лавриш, що технологія створення цифрового навчально-методичного забезпечення в умовах цифровізації освітнього процесу й онлайн-навчання базується на принципі мультимедійності – одночасного використання декількох каналів інформації (зображення, колір, рух, звук, відео) у середовищі цифрових освітніх ресурсів (Leshchenko, Lavrysh, Kononets, 2021).

Технологію цифрової візуалізації навчально-методичного забезпечення у процесі формування цифрової компетентності майбутніх учителів математики розглядаємо як процес, котрий відбувається за 4 етапами (рис. 1):