МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

Національний університет кораблебудування імені адмірала Макарова

ФІЛОЛОГІЧНИЙ ФАКУЛЬТЕТ

Кафедра германської філології

«Допущена до захисту»

В.о. завідувача кафедри

Тетяна МИРОНЕНКО

«28» листопада 2025 р.

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на здобуття ступеня вищої освіти «магістр»

на тему:

«Діджиталізація процесу викладання англійської мови на різних етапах навчання»

Виконала: студентка 6731м групи

_____ Яна ЧЕРНИШОВА

(підпис)

Керівник роботи:
к.п.н., доцент

Тетяна МИРОНЕНКО

Миколаїв - 2025 р.

НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ КОРАБЛЕБУДУВАННЯ ІМЕНІ АДМІРАЛА МАКАРОВА
Філологічний факультет

Кафедра германської філології
Спеціальність 014 Середня освіта (Мова та зарубіжна література (англійська)),
спеціалізація 014.021 Англійська мова та зарубіжна література
Галузі знань 01 Освіта/Педагогіка
Освітня програма АНГЛІЙСЬКА МОВА І ЛІТЕРАТУРА
Другого (**магістерського**) рівня вищої освіти

«ЗАТВЕРДЖУЮ»
Гарант освітньої програми
Світлана ЗАСКАЛЄТА

«28» листопада 2025р.

ЗАВДАННЯ

НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ

на здобуття ступеня вищої освіти «магістр»

студентці Чернишовій Яні Сергіївні

(Прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи: «Діджиталізація процесу викладання англійської мови на різних етапах навчання»

Керівник роботи: Мироненко Тетяна Платонівна

Затверджені наказом ректора № 1183-УЧ від 08.10.2025

2. Термін подання роботи: 10.11.2025 р.

3. Вихідні дані по роботі: дослідити цифрові технології у навчанні англійської мови та визначити їхню ефективність; сформувати рекомендації щодо їх застосування.

4. Перелік питань, що підлягають розробці:

1. Особливості діджиталізації у викладанні англійської мови.
2. Можливості цифрових технологій у навчальному процесі.
3. Методичні підходи та рекомендації щодо використання цифрових ресурсів.

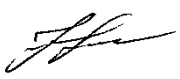
5. Перелік презентаційних матеріалів: презентаційний файл.

6. Консультанти розділів роботи: немає

7. Дата видачі завдання 15.09.2024 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

Номер	Назва етапів роботи	Терміни виконання етапів роботи	Примітка
1.	Вибір і теми випускної кваліфікаційної роботи, укладання бібліографії за обраною темою; опрацювання наукової і навчальної літератури за обраною темою	до 1.10.2024 р.	Виконано
2.	Укладання плану-проспекту роботи.	до 5.10.2024 р.	Виконано
3.	Збирання, аналіз, систематизація фактичного матеріалу до досліджуваної теми	до 31.10.2024 р.	Виконано
4.	Написання тексту «Вступу»	до 10.11.2024 р.	Виконано
5.	Написання тексту 1 розділу	до 30.11.2024 р.	Виконано
6.	Написання тексту 2 розділу	до 28.02.2025 р.	Виконано
7.	Написання тексту загальних «Висновків»	до 31.03.2025 р.	Виконано
8.	Подання чернетки повного тексту роботи керівникові. Доопрацювання тексту роботу згідно з зауваженнями керівника	до 20.04.2025 р.	Виконано
9.	Попередній захист випускної кваліфікаційної роботи	10.10.2025 р.	Виконано
10.	Доопрацювання повного тексту, подання оформленої за чинними вимогами випускної кваліфікаційної роботи на кафедру прикладної лінгвістики	20.10.2025 р.	Виконано
11.	Отримання відгуку керівника	03.11.2025 р.	Виконано
12.	Отримання рецензії	03.11.2025 р.	Виконано
13.	Подання повного пакету документів, що супроводжують дипломну роботу	10.11.2025 р.	Виконано
14.	Отримання допуску випускної кваліфікаційної роботи до захисту	28.11.2025 р.	Виконано

Студент  Чернишова Яна Сергіївна

(підпис) (ПІБ)

Керівник роботи Мироненко Тетяна Платонівна

(підпис) (ПІБ)

Анотація.

Кваліфікаційна робота присвячена дослідженню діджиталізації викладання англійської мови. У роботі розглянуто сучасні цифрові технології та їхній вплив на формування комунікативної компетентності й мотивації учнів. Окреслено можливості інтерактивних платформ, онлайн-сервісів і мобільних застосунків у підвищенні ефективності навчання.

Практична частина містить узагальнення досвіду використання цифрових інструментів та оцінку їх результативності. На основі аналізу сформульовано методичні рекомендації щодо доцільного застосування цифрових ресурсів у навчанні англійської мови.

Результати роботи можуть бути використані педагогами та методистами для оптимізації освітнього процесу.

Ключові слова: діджиталізація, цифрові технології, викладання англійської мови, комунікативна компетентність, інтерактивні платформи.

Abstract.

The thesis explores the digitalization of English language teaching. It examines modern digital technologies and their impact on learners' communicative competence and motivation. The study highlights the role of interactive platforms, online services, and mobile applications in enhancing the effectiveness of English language instruction.

The practical component summarizes the experience of using digital tools and evaluates their efficiency. Based on the analysis, the thesis offers methodological recommendations for the appropriate use of digital resources in English teaching.

The findings may be applied by teachers and educators to optimize the educational process.

Keywords: digitalization, digital technologies, English language teaching, communicative competence, interactive platforms.

ЗМІСТ

ПЕРЕЛІК УМОВНИХ СКОРОЧЕНЬ ……..

ВСТУП ……

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДІДЖИТАЛІЗАЦІЇ У ВИКЛАДАННІ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

1.1. Діджиталізація освіти: основні поняття і принципи …….

1.2. Методологія викладання англійської мови в умовах діджиталізації ……

1.3. Цифрова грамотність вчителя іноземної мови ……..

Висновки до першого розділу …….

РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ЦИФРОВИХ ІНСТРУМЕНТІВ ДЛЯ ВИКЛАДАННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

2.1. Методичні можливості використання цифрових інструментів ……..

2.2. Використання цифрових сервісів Google: Jamboard ……

2.3. Мобільні додатки для інтерактивного навчання ……..

Висновки до другого розділу ……..

РОЗДІЛ 3. ОСОБЛИВОСТІ ДІДЖИТАЛІЗАЦІЇ ПРОЦЕСУ ВИКЛАДАННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ НА РІЗНИХ ЕТАПАХ НАВЧАННЯ

3.1. Початкова школа: базові цифрові інструменти навчання ……..

3.2. Середній етап навчання: інтеграція технологій для підвищення мотивації і залучення учнів …….

3.3. Особливості використання цифрових інструментів на старшому етапі навчання ……

Висновки до третього розділу ……..

РОЗДІЛ 4. ВПРОВАДЖЕННЯ ДІДЖИТАЛІЗАЦІЇ У ВИКЛАДАННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

4.1. Інтеграція цифрових інструментів у викладання англійської мови в середній школі ……

4.2. Аналіз ефективності застосування цифрових технологій на уроках англійської мови на різних етапах навчання ……

Висновки до четвертого розділу ……

ВИСНОВКИ ……..
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ …….
ДОДАТКИ …….
Додаток 1 …….
Додаток 2 ……
Додаток 3 ……..
Додаток 4 …….

ПЕРЕЛІК УМОВНИХ СКОРОЧЕНЬ

ЗВО – заклад вищої освіти.

ІКТ – інформаційно-комунікаційні технології.

ІМ – іноземна мова.

МОН – міністерство освіти і науки.

МП – мобільні пристрої.

НУШ – Нова українська школа.

ЦІ – цифрові інструменти.

ЦОС – цифрове освітнє середовище.

ЦТ – цифрові технології.

A1, A2, B2 – рівні володіння мовою за CEFR.

AI – штучний інтелект (Artificial Intelligence).

CLIL – предметно-мовне інтегроване навчання (Content and Language Integrated Learning).

ВСТУП

Актуальність кваліфікаційної роботи. У сучасному світі діджиталізація стала невід'ємною частиною нашого життя. Вона призвела до суттєвих змін у різних сферах нашого суспільства, зокрема у викладанні іноземних мов.

Цифрові ресурси надають учням можливість займатися у зручному їм темпі. Вони можуть відпрацьовувати навички аудіювання, говоріння, читання та письма за допомогою інтерактивних вправ та мультимедійних матеріалів. Крім того, онлайн-платформи часто пропонують персоналізоване навчання, підлаштовуючи контент під індивідуальні потреби учнів.

Методика викладання іноземних мов зазнала значних змін. В епоху діджиталізації традиційні методи навчання поступаються місцем інноваційним підходам, які активно використовують сучасні цифрові інструменти. Цей процес відкриває нові перспективи та виклики як для викладачів, так і для учнів.

Діджиталізація надає широкий спектр ресурсів для викладання іноземних мов. Відео-уроки, мобільні програми, онлайн-платформи для спілкування з носіями мови, віртуальні класи – все це стає доступним завдяки розвитку технологій. Ці інструменти допомагають зробити навчання більш інтерактивним, захоплюючим та доступним для широкого кола користувачів.

Проте, разом із новими можливостями, діджиталізація також надає деякі виклики. Викладачі мають бути готові до адаптації власної методики викладання та стратегій навчання до вимог сучасного інформаційного суспільства. Вони повинні володіти навичками роботи з різними освітніми платформами та електронними додатками, вміти ефективно використовувати мультимедійні ресурси та інтерактивні технології для підвищення мотивації учнів до вивчення іноземної мови та ефективності навчання.

При цьому постають питання визначення методичних засад інтеграції цифрових інструментів діджиталізації у викладання іноземної мови у середній школі на різних етапах навчання.

Зазначимо, що ця тема активно досліджується українськими науковцями. Питанням діджиталізації освіти присвячено праці І. Кучерак, І. Варжанского, О. Буйницької, Л. Варченко-Троценко, Б. Грицеляк, Н. Іваненко, М. Денеки, І. Мартинової, І. Беребенюк та інших. Б. Гулян, Х. Януш, Р. Зубрицький, В. Дроздова, К. Рудніцька, І. Росквас, А. Черненко досліджували ефективність застосування інтерактивних цифрових інструментів у навчання іноземних мов.

У кваліфікаційній роботі використано результати зарубіжних досліджень, а саме: A. Benedek, G. Molnar., S. Brennen, Британського агентства з інформаційних та комунікаційних технологій в освіті (Becta) та ін.

Отже, розробка методичного підґрунтя інтеграції цифрових інструментів у викладання англійської мови залишається актуальною науковою і прикладною проблемою.

Метою кваліфікаційної роботи є дослідження діджиталізації процесу викладання англійської мови на різних етапах навчання (початкова, середня, старша школа).

Відповідно до поставленої мети **завданнями кваліфікаційної роботи** є наступні:

1. Вивчити теоретичні основи діджиталізації у викладанні англійської мови.
2. Схарактеризувати існуючи цифрові інструменти діджиталізації для викладання англійської мови.
3. Визначити особливості процесу діджиталізації викладання англійської мови на різних етапах навчання у середній школі.
4. Розробити шляхи впровадження діджиталізації у викладання англійської мови.
5. Проаналізувати ефективність інтеграції цифрових інструментів на уроках англійської мови на різних етапах навчання.

Об’єктом дослідження є діджиталізація процесу викладання англійської мови.

Предметом дослідження є інтеграція цифрових інструментів діджиталізації у викладання англійської мови на різних етапах навчання.

Методи дослідження. Методологія цього дослідження, націленого на теоретичне обґрунтування потенціалу цифрових інструментів діджиталізації у викладання англійської мови, заснована на *комплексному підході*, що включає аналіз наукової літератури з проблеми дослідження та застосування комунікативний підходу до інтеграції цифрових технологій. Застосовувалася системний та порівняльний аналіз, метод спостереження, метод синтезу для встановлення шляхів впровадження діджиталізації на уроках англійської мови, та дедуктивний метод і метод кількісного аналізу даних ефективності застосування цифрових інструментів та виведення практичних рекомендацій.

Теоретична значущість дослідження полягає у систематизації теоретичних основ застосування цифрових інструментів діджиталізації у викладання англійської мови, концептуалізації інтеграції таких інструментів у навчання, а також встановленні перспектив для методичних розробок.

Практична значимість кваліфікаційної роботи вбачається у можливості використання її матеріалів та методичних розробок у викладання англійської мови в середній школі в процесі діджиталізації.

Апробація результатів дослідження здійснювалася на наступних конференціях: 1) XI Міжнародна науково-практична інтернет-конференція «Тенденції розвитку філологічної освіти в контексті інтеграції у європейський простір», 24-25 квітня 2025 р., Миколаїв: НУК ім. адмірала Макарова. 2) II Міжнародна науково-практична конференція «Problems of modern education and old technologies» (September 08-10, 2025, Zaragoza, Spain); 3) V Міжнародна науково-практична конференція «Modern scientific problems and ways to solve them» (29 вересня - 01 жовтня 2025 р., Мюнхен, Німеччина) [33; 34; 35]; 4) XIII Міжнародна науково-практична конференція «Modern digital technologies and problems of their use» (November 24-26, 2025, Prague, Czech Republic).

Структура робити складається із чотирьох розділів, висновків, списку використаних джерел та додатків.

РОЗДІЛ І. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДІДЖИТАЛІЗАЦІЇ ВИКЛАДАННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

1.1. Діджиталізація освіти: основні поняття і принципи

Науковці та практики визнають *діджиталізацію* освіти головним трендом розвитку освітніх систем майже в усіх країнах світу, який охоплює всі рівні – від початкової освіти до магістрів та докторів наук. Термін «діджиталізація» походить від слова «digitalization», що в перекладі означає перенесення інформації у цифрову форму, тобто перетворення паперових книжок у електронні, фотографій у зображення на екрані тощо [9, с.6].

Термінологія діджиталізації увійшла у науковий обіг наприкінці XX століття. Засновник цифрового впливу Н. Негропонте підкреслював універсальність цифрових перетворень, їх транснаціональність [66].

Діджиталізація вважається принципово новим форматом освітнього середовища, в основі якого цифрові технології забезпечують зручні та доступні сервіси і платформи для підвищення конкурентоспроможності, більш ефективної взаємодії усіх учасників навчального процесу, підвищення його прозорості та розвиток цифрових навичок [9, с.7; 17]. Важливість діджиталізації підкреслюється на національному рівні [23].

Це, за словами І. Варжанського, «широкомасштабне використання нових цифрових технологій в освіті» [5].

Українські науковці визначають декілька підходів до розуміння діджиталізації: 1) діджиталізація – педагогічна технологія на основі впровадження у навчальний процес нових інноваційних технологій та засобів їх використання – методики, прийомів та засобів; 2) діджиталізація – електронна освіта із застосуванням цифрових технологій (створення електронних мультимедійних підручників, віртуальних класів тощо); 3) діджиталізація – новий формат освітнього середовища, який поєднує он-лайн та оф-лайн освіту, із впровадженням новітніх технологій та методів навчання.

Дослідники наголошують на наступних характеристиках діджиталізації: 1) інноваційна діджиталізація – цифрова трансформація на основі послідовної імплементації новаторських ідей в освітній процес; 2) активна діджиталізація – метод навчання, який веде до активізації розумової і практичної діяльності на основі цифрової трансформації; 3) інтерактивна діджиталізація – форма організації освітнього процесу на основі рівноправної взаємодії та обміну інформацією [3; 8; 11; 13; 14; 17; 18].

Дослідження, проведене Becta у Великій Британії (Британське агентство з інформаційним та комунікаційним технологіям в освіті), підкреслює роль вчителів під час використання цифрових технологій у навчанні [42].

Діджиталізація може здійснюватися у різних формах, від незначних форм подачі цифрової інформації до абсолютної комунікації між учасниками освітнього процесу у цифровому форматі (он-лайн навчання).

Можна зазначити наступні компоненти діджиталізації: 1) он-лай і оф-лайн освіта (e-learning, m-learning, blended-learning); 2) електронне освітнє середовище; 3) комп'ютеризація освітнього процесу; 4) застосування інноваційних методів навчання; 5) формування компетентностей у цифровому світі; 6) формування м'яких навичок. Діджиталізація змінює роль вчителя у навчальному процесі. Його роль змінюється від наставника до модератора, коуча, тьютора. Визначають наступні вектори діджиталізації: швидкість, ентузіазм і мотивація, доступність матеріалів, міждисциплінарний контент [1; 28].

З вище зазначеного випливає головна задача – впровадження діджиталізації. А саме, застосування п'яти груп технологій, які забезпечують: соціальну взаємодію, мобільність, візуалізацію, сторітеллінг, гру.

В. Сухонос наголошує, що діджиталізація освіти є логічним і закономірним вектором розвитку цієї сфери [27, с. 81].

М. Бірюкова зробила аналіз сучасних тенденцій розвитку інформаційного суспільства та виявила, що цифровізація освітнього простору залежить від сучасних тенденцій розвитку та об'єктивних умов: 1) штучний інтелект (Artificial

intelligence); 2) навчання за допомогою машин (Machine Learning); 3) забезпечення мобільності інформаційно-комунікаційної активності (Mobility); 4) створення нейромережі (Artificial Neural Networks); 5) подальший розвиток мобільно орієнтованих засобів та ІКТ доступу до електронних даних; 6) упровадження технологій блокчейн (Blockchain) у комунікацію між суб'єктами освітньої діяльності; 7) розвиток хмарних технологій (Cloud Computing and Fog Computing); 8) розроблення нових функцій доповненої реальності (Added Reality – AR) і доступність обладнання для віртуальної реальності (Virtual Reality – VR); 9) широке запровадження чат-ботів (Chat Bots) та віртуальних помічників (Virtual Assistants); 10) формування та використання електронних інформаційних баз і систем (Big Data, Data Mining, Data Bases), зокрема, електронних бібліотек (Electronic Libraries, Repositories) та науко метричних баз даних (Scientometric Data Bases); 11) розвиток користувальних характеристик Інтернету людей (Internet of People – IoP); 12) розгортання топології широкосмугових високошвидкісних каналів електронних комунікацій (Broadband Communication Channels), систем формування ІКТ-просторів бездротового доступу користувачів до електронних даних (Cordless Access to Digital Data, Wi-Fi, Bluetooth, Cellular Networks); 13) формування Інтернету речей (Internet of Things – IoT), розвиток його програмно-апаратних засобів, зокрема мікропроцесорних, та інтеграційних платформ, для забезпечення налаштування, управління та моніторингу електронних пристроїв за допомогою сучасних телекомунікаційних технологій тощо [2, с.124; 15].

Цифрова дидактика є основою створення цифрового середовища. Вона є результатом взаємодії психолого-педагогічних, інформаційних та цифрових технологій на основі використання трансдисциплінарного підходу, який базується на сучасних цифрових засобах навчання [24, с. 234].

Аспекти цифрової дидактики включають: інтерактивність (застосування інтерактивних програм, веб-сайтів, мультимедійних матеріалів); індивідуалізацію (урахування індивідуальних потреб учнів, персоналізація навчальних програм); колаборацію (співпраця і комунікація через онлайн-

платформи); використання мутимедіа (візуалізація для покращення сприйняття навчального матеріалу та стимулювання інтересу до навчання); впровадження електронних навчальних матеріалів, застосування он-лайн та веб-ресурсів для гнучкого засвоєння матеріалу і розширення знань [38, с. 351].

Безумовно, вплив діджиталізації у всіх галузях життя відчувається досить сильно. Вона надає новаторські ресурси як для поширення знань, так і для освоєння стратегій викладання іноземних мов: доступ до інформації, обмін повідомленнями, доступ до документальних ресурсів, комунікація та обмін у реальному часі, інтерактивність та мультимедійність.

Таким чином, діджиталізації має потенціал покращити навчання, зокрема іноземним мовам, зробити його цікавим та ефективним.

1.2. Методологія викладання іноземної мови в умовах діджиталізації

Можливості використання діджиталізації у навчанні іноземних мов необмежені. Глобальна мережа створює умови для знаходження будь-якої потрібної інформації: матеріал про культуру країни, мова якої вивчається, новини, публікації, література художнього та наукового характеру. Учні можуть брати участь у тестуваннях, вікторинах, конкурсах та олімпіадах, проведених онлайн. Однак впровадження у навчальний процес вищевказаних цифрових технологій (ЦТ) не виключає традиційних способів і методів навчання. Вони мають комбінуватися з використанням ЦТ на всіх етапах навчального процесу, що значною мірою здатне підвищити ефективність навчання, підштовхнути учнів до самовдосконалення та допомогти їм навчитися вільно орієнтуватися в інформаційному просторі [16, с. 21-25].

Потенціал застосування ЦТ у навчанні ІМ дозволяє підвищити мотивацію учнів до навчання, покращити розвиток навичок самостійної роботи.

Як зазначають науковці, діджиталізація іншомовної освіти має подвійний зміст. З одного боку використання цифрових ресурсів оптимізує освітній процес, з іншого – навчання з використанням цифрових технологій відкриває учням

доступ до якісного цифрового контенту, дозволяє їм вільно орієнтуватися в інформаційному просторі [7, с. 89-71].

Проектування цифрового освітнього середовища забезпечує як оперування великими обсягами інформації, так і комплексний вплив на основні канали сприйняття учнів.

Навчання іноземних мов у ЗВО передбачає широке використання цифрових технологій навчання, серед яких можна виділити онлайн-курси, мобільне навчання, хмарні технології, веб-квести тощо, а також проектування цифрового освітньо-розвивального середовища. Системне використання цифрових технологій забезпечує сукупність умов для саморозвитку та самореалізації учнів. У процесі освоєння іншомовного матеріалу йому надається персоналізована траєкторія освітнього процесу. Конкретний інтерес для вчителів представляє багаторівневість процесу іншомовної навчання в умовах цифрової освіти, бо впровадження цифрових технологій в освітній процес може відбуватися різних рівнях [10, с. 8-10].

На першому рівні (початковий етап навчання) зазвичай відбувається заміщення будь-якого традиційного цифровим інструментом навчання. Наприклад, учні переходять від читання надрукованих текстів у традиційному підручнику друкованого формату до читання текстів в електронному варіанті, тобто на екрані планшета, ноутбука, при цьому технологія навчання не змінюється [31].

На другому рівні (середній етап навчання) педагогічна практика вже збагачується, тобто змінюється на краще в результаті заміщення традиційного засобу навчання цифровим. Наприклад, демонстрація навчального матеріалу на основі цифрових ресурсів за допомогою мультимедійного проектора на занятті з іноземної мови підвищує якість сприйняття іншомовного матеріалу за рахунок захоплюючої форми його подачі, при цьому підвищуючи ефективність його засвоєння учнями. Воно зростає завдяки захоплюючій формі подачі матеріалу. В результаті значно підвищується ефективність його засвоєння учнями [31].

На третьому рівні (старша школа) практика навчання суттєво змінюється, вона значно розширюється при заміні традиційних на цифрові інструменти навчання. Цей рівень діджиталізації надає педагогу можливість підвищити якість викладання іноземної мови через рішення широкого спектру задач, у тому числі застосування цифрових презентацій. Вони є ефективним електронним способом подання інформації учням у наочному та лаконічному вигляді, наприклад, у вигляді навчального відеоролика в рамках тематики та проблематики, що вивчається. На даному етапі широкого застосування отримали інтерактивні навчальні ресурси (тренажери), віртуальні класи, цифрові демонстрації, універсальні навчальні середовища тощо [31].

Аналітичний огляд наукової літератури з проблемі дослідження, а також результати порівняльно аналізу використання цифрових технологій у навчанні іноземним мовам переконливо показали, що цифровізація іншомовної освіти зумовлює серйозні вимоги щодо формування цифрової компетенції педагога. Від вчителя потрібно як уміння користуватися інструментами медіасередовища – інструментами інтернет-сайтів, веб-конференцій, wiki-бібліотек, блогів, так і здатність розміщувати в Інтернеті відео-, аудіоподкасти, цифрові презентації. У зв'язку з цим, викладачам іноземної мови доводиться творчо переглядати навчальний матеріал, перекомпоновувати його, одягаючи інші форми для презентації, застосовувати інноваційні технології навчання іншомовному спілкуванню [26].

Цифрові технології навчання іноземної мови диктують якісний відбір навчального матеріалу, який полегшує його засвоєння учнями. Нелінійна, модульна багатовимірна подача навчальної інформації забезпечує: перехід від репродуктивної, вербальної форми подачі матеріалу до наочно-логічної, синхронну роботу двох півкуль головного мозку, комплексно впливаючи на основні канали сприйняття [50, с.139].

Основними критеріями відбору навчального матеріалу з використанням цифрових технологій є, перш за все, такі критерії, як: тематичний, критерій автентичності, критерій методичної цінності для формування базових мовних

навичок та умінь, а також критерій урахування психолого-педагогічних особливостей учнів певного віку.

Тематичний критерій передбачає, що навчальний матеріал має бути пов'язаний із сферами спілкування, зазначеними у навчальному плані. Для того щоб допомогти учням краще зрозуміти і запам'ятати новий іншомовний матеріал і засвоїти його на досить високому якісному рівні. Передбачається відбір відповідних завдань та вправ для навчання іншомовної діяльності з використанням цифрових технологій у рамках тематики, що вивчається [36; 43; 46].

Критерій автентичності орієнтований на те, щоб відібраний навчальний матеріал на основі цифрових освітніх ресурсів відображав не лише реалії повсякденного життя народу країни, мова якої вивчається, але і її культуру, звичаї та традиції, щоб учні могли отримати на основі даного матеріалу реальний досвід міжкультурної взаємодії з носіями даної культури. Для старшокласників приклади відібраних навчальних матеріалів на основі цифрових освітніх ресурсів можуть включати аудіо- та відеозаписи новинних програм, репортажів про ті або інші події, що відбуваються [36; 43; 46].

Автентичність спілкування щодо іноземної мови сьогодні пріоритетна. Її високий освітній статус, у свою чергу, визначає комунікативність та інтерактивність, розробку навчальних матеріалів, які сприяють вмінню адекватно реагувати на ті чи інші виклики в ситуаціях іншомовного спілкування, а також вільної орієнтації в іншомовному середовищі.

Критерій методичної цінності, спрямований на формування базових мовних навичок і умінь, має на увазі, що відібраний педагогом навчальний матеріал на основі цифрових освітніх ресурсів, представлених на якомусь електронному носії, має допомогти учням підвищити рівень сформованості іншомовної комунікативної компетенції у сукупності всіх її складових [36; 43; 46].

Критерій урахування психолого-педагогічних та вікових особливостей учнів передбачає відбір відповідного навчального матеріалу у плані

відповідності їхньому віку, інтересам та рівню володіння іноземною мовою. Відібрані навчальні матеріали з використанням цифрових технологій можуть включати музичні кліпи, фрагменти відеофільмів, аудіоподкасти тощо, які будуть цікавими і привабливими для певного контингенту учнів.

Принцип збільшення навчальної автономії учнів у процесі навчання з іноземної мови полягає в тому, що вчителю слід враховувати індивідуальні особливості кожного учня та створювати цифрове навчальне середовище, яке б максимально відповідало його потребам та інтересам. Наявність необхідного навчального середовища сприяло б розкриттю всіх потенціалів учня і надавало б йому широке поле діяльності для саморозвитку та самовдосконалення. Основним завданням вчителя є розвиток особистості учня. Постановка комунікативно-проблемних та комунікативно-пізнавальних завдань повинна відповідати особистості учня, при цьому навчальний матеріал у цифровому форматі та відібрані завдання повинні сприяти як розкриттю творчого потенціалу, так і розвитку комунікативних умінь учня [36; 73].

Таким чином, збільшення навчальної автономії учнів у процесі навчання іноземної мови з використанням цифрових технологій передбачає не лише проектування завдань різного рівня складності, а й постановку проблемних питань (особливо на середньому та старшому етапі навчання), врахування особистого досвіду кожного учня під час навчання. Використання цифрових освітніх ресурсів та застосування цифрових технологій допомагають ефективно реалізувати персоналізовану траєкторію освітнього процесу кожним із учнів.

Принцип прагматичної спрямованості навчання іноземної мови передбачає, що розвиток в учнів іншомовних комунікативних навичок та вмінь відрізняється прагматичною значимістю кожного з них. Цей принцип припускає, що учні у процесі навчання іноземній мові на основі цифрових освітніх ресурсів набувають практичний досвід використання мови у різних ситуаціях у реальному житті. В рамках цього принципу необхідно, щоб навчальний матеріал був орієнтований на реальні ситуації повсякденного спілкування, які можуть виникнути у житті учня. Таким чином, прагматична спрямованість навчання

допомагає не лише включити учнів у життєву ситуацію, а й застосувати свої знання мови та культури на практиці [36; 49].

Принцип прагматичної спрямованості навчання іноземної мови в умовах цифровізації суспільства допомагає учням придбати не стільки знання, скільки практичні навички та вміння, які вони зможуть використати у своєму житті.

Таким чином, прагматична спрямованість навчання іноземної мови на основі цифрових освітніх ресурсів, дозволяє змоделювати культурний простір на заняттях з іноземної мови, що максимально наближає учнів до природних умов спілкування мовою з урахуванням соціокультурного контексту.

Принцип навчання через розвиток досвіду самоосвіти сприяє розвитку самостійності у навчальній діяльності в умовах цифрового навчального середовища, управлінню процесом формування іншомовної комунікативної компетенції із боку самого учня. Самостійна робота стимулює у кожного учня відповідальність за результати своєї навчально-пізнавальної діяльності [36].

Отже, підвищення якості викладання іноземної мови передбачає широке використання цифрових технологій навчання (діджиталізації), створення оптимальних умов для саморозвитку та самореалізації учнів за рахунок проектування цифрового освітньо-розвивального середовища, розвиток у кожного учня його здібностей та інтересів. Все перелічене має на увазі персоналізовану траєкторію освітнього процесу.

1.3. Цифрова грамотність вчителя іноземної мови

Учасники освітнього процесу мають бути інформаційно компетентними, професійно грамотними та орієнтовані на підвищення рівня своєї цифрової культури. У вчителів англійської мови сьогодні, замість їхньої колишньої ролі джерела інформації та знань, з'являється нова роль – фасилітатора, який супроводжує доступ до мережевих джерел.

Отже, сучасний вчитель повинен вміти: доповнювати відсутній навчальний матеріал, що передбачає знання різних видів ресурсів, знати способи

виявлення та структурування знайденої інформації, організовувати та передавати інформацію.

Однак багато педагогів досі відчувають труднощі в області застосування цифрових технологій та слабко орієнтуються у використанні технічних засобів.

Тому підвищення рівня цифрової грамотності та цифрової культури сучасних педагогів, безперечно, дозволить покращити якість викладання іноземної мови. Така необхідність підтверджується документами, серед яких рекомендації ЮНЕСКО, заяви Генеральної Асамблеї ООН, стандарти середньої освіти останнього покоління, а також програма уряду України про цифровізацію нашої країни.

Відповідно до «Цифрограми для вчителів», «цифрова грамотність – це здатність безпечно та належним чином керувати, розуміти, інтегрувати, обмінюватися, оцінювати, створювати інформацію та отримувати доступ до неї за допомогою цифрових пристроїв та мережевих технологій для участі в економічному та соціальному житті» [21].

В інституті ЮНЕСКО, у листопаді 2020 року відбулася підсумкова конференція з проекту «Медійно-інформаційна грамотність у цифровому світі», де обговорювалися можливості підвищення рівня цифрової компетентності педагогів із позиції майбутнього. Це створення модельних програм з медійно-інформаційної грамотності та введення їх у навчальні плани вищої та середньої освіти, розробка технологій, методики та способів інтеграції медійно-інформаційної культури у предметні галузі, дисципліни, традиційні уроки, а також міжнародна взаємодія у цій галузі знань [20].

Оскільки компетентність трактується вченими як здатність вирішувати певні завдання за конкретних умов, то поняття грамотність та компетентність взаємозамінні.

Отже, питання формування цифрових компетенцій у майбутніх вчителів стали предметом наукових дискусій на сучасному етапі. При цьому велика увага приділяється не лише загальним питанням оволодіння вчителями навичками роботи з цифровими інструментами, а й спеціальними педагогічними

технологіями та методами створення та використання цифрових освітніх ресурсів для підвищення ефективності навчання іноземної мови.

Іноземна мова як навчальний предмет має свою специфіку, оскільки метою навчання є формування іншомовної комунікативної компетенції, що є складною сукупністю мовної, мовленнєвої, соціокультурної та навчально-пізнавальної компетенцій.

Сучасні вчителі повинні не тільки володіти цифровими компетенціями та допомагати учням розвивати їх, а й вміти використовувати діджиталізацію так, щоб сформувати в навичках спільної роботи і прийняття рішень, нестандартний і творчий підхід до вирішення навчальних завдань.

Ірландські дослідники, Ф. Фарр і Л. Мюррей, виділяють такі елементи цифрової грамотності: мовна грамотність (друкована, текстова, гіпертекстова, мультимедійна, ігрова, мобільна); інформаційна грамотність (маркування, пошук, надійна ідентифікація ресурсів, фільтрація); грамотність, пов'язана зі зв'язками (цифрова ідентичність, участь у міжкультурних контекстах); проектна грамотність (розвиток та створення нової інформації) [55].

На думку українських науковців, цифрова компетентність англійською мовою включає: цифрову лінгвістичну компетентність; цифрову технічну компетентність; цифрову мультимедійну компетентність; а також телекомунікаційну компетентність [37, с. 33; 32, с. 171].

Методологія враховує ключові засади цифрового навчання. Основний принцип цифрового навчання: важливо не тільки чому вчити, а й як. Виконання завдань цифрового навчання включає наступні дії:

• постановка завдання (завдань) – вибір цифрових інструментів – планування навчально-пізнавальної діяльності, що підтримується цифровими технологіями;

• аналіз – рефлексія (оцінка ефективності розроблених дидактичних засобів на формування предметної цифрової компетенції) [40].

Реалізація положень системно-діяльнісного підходу при інтеграції цифрових інструментів у навчання іноземної мови забезпечується наступною

системою дидактичних принципів: активність, безперервність, цілісність, психологічний комфорт, варіативність, креативність.

Компетентність вчителя іноземних мов включає: мотиваційно-особистісну компетенцію, базову цифрову компетенцію, загальнопедагогічну цифрову компетенцію та предметну цифрову компетенцію [30].

Мотиваційно-особистісна компетенція включає здібності, бажання та мотиви здійснювати навчання іноземних мов на основі цифрових освітніх технологій, прийняття та розуміння важливості професійного вдосконалення в галузі застосування цифрових ресурсів в освітньому процесі, здійснення рефлексивної оцінки власної професійної діяльності як цифрового педагога [30].

Базова цифрова компетенція являє собою фундаментальну основу цифрової компетентності вчителя іноземних мов і включає володіння цифровою грамотністю. Під цифровою грамотністю розуміється сукупність спеціальних навичок, необхідних для роботи з цифровими медіа, для обробки та пошуку інформації [30].

Цифрова грамотність включає:

1. інформаційну грамотність (уміння шукати та знаходити інформацію на різних ресурсах);

2. комп'ютерну грамотність (уміння працювати з різними цифровими пристроями);

3. медіаграмотність (уміння знаходити новини в різних джерелах інформації та перевіряти їх достовірність);

4. комунікативну грамотність (уміння комунікувати в соціальних мережах, месенджерах, ставлення до технологічних інновацій (готовність працювати з новими додатками) [51].

Загальнопедагогічна цифрова компетентність включає навички, знання та вміння, необхідні будь-якому педагогу для роботи в цифровому середовищі. Сюди відносяться знання правових засад педагогічної професійної діяльності та вимог до проектування безпечного освітнього середовища, види освітніх ресурсів та вимог, що пред'являються до освітніх платформ, уміння проектувати

процес навчання із застосуванням цифрових технологій, уміння здійснювати міжособистісну взаємодію в цифровій освіті [56].

Предметна цифрова компетенція вчителя іноземних мов пов'язана зі специфікою викладання іноземної мови як навчальної дисципліни та представлена сукупністю наступних знань, навичок та умінь [56].

Знання: основних освітніх платформ із іноземних мов; освітніх ресурсів для формування мовленнєвих навичок та вмінь; вимоги до дистанційного навчання іноземних мов; переваги та недоліки окремих Інтернет-сервісів для навчання окремим мовним аспектам та видам мовленнєвої діяльності [32, с. 170].

Навички: використання окремих технологій Web 2.0 для навчання іноземної мови, використання віртуального навчального середовища для створення курсів дистанційного навчання, критичний відбір інформації та її переробка в Інтернеті; створення контрольно-вимірювальних матеріалів на основі цифрових технологій [32, с.172].

Вміння: відбирати та оцінювати дидактичні матеріали для вирішення освітніх завдань для конкретної навчальної аудиторії; розробляти навчальні матеріали на основі Інтернет-сервісів; здійснювати контроль з іноземної мови з використанням цифрових технологій; організовувати самостійну роботу тих, хто навчається з іноземної мови на основі цифрових технологій [32, с.175].

Таким чином, дидактичний процес, що реалізується за допомогою цифрового навчання, розкриває взаємозв'язок між пізнавальною діяльністю, міжкультурною комунікацією та предметною педагогічною цифровою компетенцією. Першою ключовою ідеєю ефективного використання цифрових ресурсів під час навчання іноземної мови є цілеспрямована інтеграція роботи учнів із цифровими технологіями (відповідно до етапу навчання). Напрями реалізації ключової ідеї: підвищення рівня знань, умінь та навичок учнів у галузі використання цифрових ресурсів; організація практичної діяльності на уроках іноземної мови.

Висновки до першого розділу

1. На основі аналізу наукових і методичних джерел встановлено, що діджиталізацію можна розуміти як педагогічну технологію і електронну освіту із застосуванням цифрових технологій.

2. Діджиталізація може здійснюватися у різних формах: он-лайн освіти, електронне освітнє середовище, комп'ютеризація освітнього процесу, інноваційні методи навчання, формування компетенцій у цифровому середовищі, формування м'яких навичок.

3. Цифрова дидактика є основою цифрового середовища, яка включає: інтерактивність, індивідуалізацію, колаборацію, використання мутимедіа, впровадження електронних навчальних матеріалів, застосування он-лайн та веб-ресурсів для гнучкого засвоєння матеріалу і розширення знань.

4. Проаналізовано методологію викладання іноземних мов в умовах діджиталізації. Встановлено, що впровадження діджиталізації у навчання іноземних мов може відбуватися на декількох рівнях, які залежать від кількісного і якісного заміщення традиційних елементів навчання.

5. Визначено критерії відбору навчального матеріалу з використанням цифрових технологій: тематичний критерій, критерій автентичності, методичної цілісності, збільшення навчальної автономії, прагматичної спрямованості навчання, навчання через розвиток досвіду самоосвіти.

6. Наголошено, що цифрова грамотність вчителя іноземних мов є вирішальним фактором у підвищенні якості викладання іноземних мов. Компетентність вчителя іноземних мов включає: мотиваційно-особистісну компетенцію, базову цифрову компетенцію, загально педагогічну цифрову компетенцію та предметну цифрову компетенцію.

РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ЦИФРОВИХ ІНСТРУМЕНТІВ ДЛЯ ВИКЛАДАННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

2.1. Методичні можливості використання цифрових інструментів

У викладанні іноземної мови цифрові інструменти з урахуванням потенційних методичних можливостей можна поділити на педагогічні, металінгвістичні та дидактичні [12; 22;70].

Педагогічні інструменти насамперед націлені на методичний інструментарій та використання змісту, форм, методів та прийомів навчання. Їхня різноманітна композиція забезпечує результативність даного процесу.

Якщо говорити про металінгвістичні можливості, то це знання про мовну структуру, особливості фонетичної та граматичної структури мови. Це дозволяє зануритися в мовну систему та зрозуміти особливості певної мови.

Дидактичні характеристики спираються на загальні теоретико-методологічні засади організації навчального процесу, відображають його закономірності та принципи [10].

Серед педагогічних інструментів можна назвати:

1. *Duolingo*: поширений додаток в аспекті використання лексичних, граматичних вправ та взаємодії у форматі монологів та діалогів іноземною мовою.

2. *Rosetta Stone*: створює повне оригінальне мовне середовище, яке занурює в атмосферу реального мовного спілкування.

3. *Babbel:* тут подано завдання для різного рівня мовної підготовки.

4. *Busuu*: можливість спілкування з носіями мови з використанням аудіо-, відео- та текстових матеріалів іноземною мовою, що створює ситуації мовленнєвого спілкування у житті.

5. *Memrise*: платформа, що дає можливість відтворення візуальних асоціацій для повторення та запам'ятовування різних завдань іноземною мовою. Це дозволяє поетапно переходити до нового матеріалу, закріплюючи попередній.

Серед металінгвістичних інструментів необхідно виділити [52; 58; 62; 71]:

1. *Grammarly*: онлайн-сервіс, спрямований на вивчення граматики та пунктуації у навчанні іноземної мови. Це передає неоднозначність та своєрідність стилю мови з використанням елементів аналізу висловлювань та речень у текстовому варіанті.

2. *Oxford English Dictionary Online*: приклади ілюстрацій, термінів та виразів іноземною мовою на основі електронної версії словника Оксфордського університету. Тут також представлені кліше з їх використання у мовній комунікації.

3. *Linguee*: веб-сервіс, що надає паралельні тексти різними мовами з офіційних документів, вебсторінок та інших джерел. Це дозволяє зрозуміти ділове листування та різні стилі іншомовної взаємодії.

4. *WordReference*: онлайн-словник та перекладач, який надає переклад слів та виразів.

5. *LanguageTool*: на даному онлайн-сервісі здійснюється підсвічування помилок для їх виправлення, а також виявляються стилістичні, граматичні та орфографічні помилки.

Як дидактичні інструменти можна позначити:

1. *Anki*: програма для запам'ятовування інформації за допомогою карток з фронтальною та зворотною стороною, що підтримує широкий спектр мовних та тематичних наборів.

2. *Quizlet*: веб-додаток онлайн тестування, а також проектування наочно-ілюстраційного мовного матеріалу для запам'ятовування слів, фраз та інших мовних конструкцій.

3. *Lang-8*: соціальна мережа, на якій можна отримати реального консультанта-носія мови для покращення своєї мовної практики.

4. *WeChat*: здійснює пошук друзів з різних країн світу і надає можливість спілкування з ними у групових чатах та освітніх міні-програмах.

5. *FluentU*: на даній платформі представлено відеоуроки іноземною мовою з інтерактивними субтитрами. Це дає можливість осмисленого сприйняття іншомовного матеріалу та його використання у мовленні.

Зазначимо, що роль навчальних web-сайтів у викладанні іноземних мов надзвичайно зросла останніми роками внаслідок швидкого розвитку навчальних технологій.

Сайти містять добре розроблений, педагогічно цінний матеріал та пропонують практично необмежені можливості для навчання. Це шанс для тих, хто вивчає іноземні мови, покращити граматику, вокабуляр і навички спілкування в реальному середовищі.

Через постійне вдосконалення навчальних web-сайтів та необхідно постійно відслідкувати нові тренди у розвитку таких сайтів, оцінку їх організаційних, педагогічних та методичних складових.

Серед останніх тенденцій застосування web-сайтів під час навчання ІМ можна виділити такі [60; 45]:

1. *Перехід від знання до вміння*. Більшість цифрових контентів з навчання ІМ пропонують сьогодні матеріали, які є базою для відпрацювання компетенцій. Через те, що читання сайтів нав'язує певні специфічні стратегії, останнім часом набирають обертів сайти та програми, націлені на техніки консультування онлайн-ресурсів [Близнюк].

2. *Трансформація завдань*: від закритих до відкритого типу. Класичні сайти та програми з навчання ІМ з використанням ЦТ містять в основному завдання закритого типу, які побудовані навколо однієї, очевидно правильної відповіді. Йдеться про завдання на «множинний вибір», з підстановками, розстановкою в правильному порядку та їх численних варіантах. Сьогодні завдання відкритого типу набирають свою популярність. Це завдання на кшталт редагування відповіді, написання есе. Даний тип вправ не містить у собі очевидної готової відповіді на поставлене питання і не може бути перевірено автоматично. Завдання може вміщувати модель, якої учень може вдатися до самоперевірки [45, с. 51].

3. *Збільшення інтерактивності*. При використанні ЦТ у навчанні ІМ сьогодні спостерігається тенденція, коли учні взаємодіють із комп'ютерами та між собою за допомогою комп'ютера. Для позначення взаємодії між людиною та комп'ютером говорять про «технічній взаємодії». Термін «людська взаємодія» характеризує інтеракцію для людей за допомогою машин [45, с.54].

4. *Прогресивна інтеграція автоматичної обробки мови та мовлення.* Термін «автоматична обробка мови» має на увазі під собою сукупність методів та технік, що дозволяють аналізувати природну мову на автоматичний манер. Серед найпоширеніших на сайтах технік слід виділити аналіз сукупності текстів, що вивчаються, пошук інформації або орфографічну та граматичну корекцію. Більше того, тепер стає можливим генерувати на сайтах вправи не лише на базі певних слів чи граматичних категорій, а й на базі певних синтаксичних конструкцій. Представлений текстовий масив буде корисним перед виконанням лінгвістичних завдань під час їх реалізації (як підтримка або частина завдання) або після (як елемент зворотного зв'язку) [45, с.55].

5. *Збільшення ступеню інтеграції.* Йдеться про інтеграцію навчання у класі та електронного навчання. Перші кроки в цьому напрямі було зроблено з моменту створення електронних підручників. Сьогодні багато викладачів іноземних мов створюють свої електронні контенти, стаючи так званими електронними тренерами. У більшості навчальних закладів два середовища, навчальне та електронне, тісно пов'язані. Це так звані мовні лабораторії мультимедіа [45, с.57].

6. *Зміна концепції навчання.* Модель класичного навчання розглядалася як процес, що йде ззовні, в якому учень переробляє отримані на вході дані та генерує знання на виході. Сьогодні ж навчання розглядається як процес, що йде автономним і активним способом з боку учня і вимагає потужного навчального середовища [45, с.58]. Замість поглинання знань учень вибудовує їх, трансформуючи інформацію на ефективні знання. Це пояснює переважання на електронних ресурсах завдань, які виходять із потреб самого учня, а не з потреб процесу навчання. Справжнє навчання будується за принципом інтерактивності. Звідси спостерігається зростання інтересу до спільного навчання та педагогіки

проектів. Віртуальні завдання, де учні взаємодіють один з другом, вкотре доводять цей принцип.

Проаналізуємо контент декількох web-сайтів, які використовуються для навчання англійської з метою виявлення останніх тенденцій у їх розвитку, що впливають на навчання ІМ:

1) *BBC Learning English*. Сайт з навчання англійської мови для учнів та вчителів, що містить завдання на розвиток навичок граматики, лексики та вимови. Також на сайті представлено різноманітність навчальних курсів та вікторин.

2) *Real English*. Уроки англійської мови на даному сайті поєднують у собі сучасну інтерактивність та унікальні функції мультимедіа, включаючи відео для кожної вправи, а також аудіофайли, щоб допомогти учням розуміти мову на слух. Сайт має безліч фотографій, що дозволяє знайти відповіді на кожен тест самостійно.

3) *Tune into English*. Автори цього сайту об'єднали свою пристрасть до музики та викладання. Учням імпонує те, що наприкінці кожного уроку вони будуть винагороджені їх улюбленою піснею, що є мотивуючим моментом заняття.

Застосування вищевказаних web-сайтів при навчанні ІМ має ряд переваг як для тих, хто навчається, так і для тих, хто навчає:

1. учні отримують можливість оперувати реальною інформацією, яка відбиває культуру живої мови (не йдеться більше про вивченні іноземної книжкової мови);

2. класна дошка, яка часто паралізує учнів незалежно від віку та змушує їх бути пасивними спостерігачами, відходить на другий план;

3. відбувається інтеграція розважального компоненту та навчання, що знімає мовний бар'єр, зникає страх зробити помилку. Включаючись у гру, здійснюючи перехід із сайту на сайт, учні відкривають для себе нові аспекти іноземної мови, оволодівають новими лексичними, граматичними та культурними компетенціями;

4. культурне відкриття мови стає приводом для мовної практики. Сайти та інформація, яка розміщена на їх сторінках, дозволяють учням вивчати мову в єдності мовленнєвого та культурного компонентів;

5. відсутня необхідність користуватися зошитом, книгою, ручкою, оскільки будь-яка вправа виконується на екрані комп'ютера;

6. з'являється можливість працювати над граматичними чи лексичними вправами, де шанс побачити свою роботу перевіреною одразу після виконання, не чекаючи, поки вчитель виправить помилки, максимальний.

Вище представлені цифрові освітні ресурси та їх використання у методиці викладання іноземної мови сприяють створенню нового покоління методичного інструментарію цифрового освітнього простору. Це також підвищує вимоги до вчителів в аспекті оволодіння інформаційними компетенціями у реалізації навчального процесу. А також дозволяє самим учням опанувати на новому якісному рівні мовної компетенції, а саме граматику, лексику та навички аудіювання.

2.2. Використання цифрових сервісів Google: Jamboard

У цифровому просторі існують аналоги аудиторної дошки, завдяки яким можна презентувати теоретичний матеріал та виконувати письмові завдання.

Онлайн-дошка є цифровим сервісом, на основі якого можна організувати спільну діяльність викладача та учнів. При цьому онлайн-дошка дозволяє не тільки працювати з текстовим матеріалом, а й розміщувати зображення, аудіо- та відеофайли [6, с.20].

В даний час існує безліч варіантів онлайн-дошок, які є унікальними інструментами, що дозволяють реалізувати різні варіанти інтерактивності на уроках (наприклад, Jamboard, AMW board, Conceptboard, Miro, Classeroomscreen тощо).

Jamboard – онлайн-дошка, розроблена компанією Google. Доступ до дошки, як і до всіх продуктів Google здійснюється через пошту gmail, а результат роботи

зберігається на Google Диску. Jamboard органічно вбудовується в навчальну систему Google, наприклад, якщо для зв'язку використовувати Google Meet, то Jamboard можна відкрити у цьому ж сервісі через вбудовану кнопку, а дошку з конкретною темою інтегрувати в урок Google класу. Доступ до дошки відкритий і поза онлайн-зустріч з учнями, тобто, вчитель ще до заняття може підготувати весь необхідний матеріал та розмістити його на дошці, зберігши її на Google Диску. Як і інші продукти Google, Jamboard створено з урахуванням хмарних технологій, тобто, доступ можливий з будь-якого пристрою без завантаження програми на комп'ютері.

Вчитель, який починає свою діяльність в онлайн-просторі, може досить легко і швидко розібратися в особливостях використання Jamboard, оскільки дошка має стандартні інструменти будь-якого графічного редактора: текст, вставка фігур і зображень малюнків. Крім того, на перших етапах Jamboard зручно використовувати як звичайну білу дошку для того, щоб швидко повідомити будь-який матеріал, що вимагає наочну демонстрацію. За рахунок зміни масштабу дошки можна поступово її заповнювати різним навчальним матеріалом. При цьому онлайн-дошка «може бути не тільки аналогом звичайної білої дошки, але й засобом для втілення нових ідей, місцем створення безлічі цікавих вправ.

Для спільної роботи на дошці вчителю необхідно надіслати посилання своїм учням. Запрошені користувачі можуть працювати на дошці без реєстрації, але це позбавляє деяких переваг: по-перше, вчитель не бачить, хто конкретно зробив зміни, по-друге, при авторизації в учня автоматично зберігається дошка з робочими матеріалами на його особистому Google Диску. За допомогою кнопки налаштування доступу вчитель може призначити право користування дошкою: редактор чи читач без можливості внесення змін.

Jamboard доступна для роботи в мобільному додатку, завантажити який можна безкоштовно в Play Маркеті, а користуватися – через обліковий запис Google. Деякі інструменти дошки під час роботи через браузер та мобільний додаток різняться. Так, у додатку писати можна лише на стікерах, звичайне

створення тексту недоступне, але можна додавати на стіну не тільки зображення, як у браузері, але й фото, зроблене камерою телефону в режимі реального часу. Проте для активної роботи кращим є доступ через браузер комп'ютера.

Перевага Jamboard у порівнянні з іншими онлайн-дошками у безкоштовній версії – можливість створювати необмежену кількість дощок, завдяки чому вчитель може скласти та зберегти шаблони уроків та користуватися ними з різними групами учнів Необмеженість у кількості дощок також дозволяє використовувати їх як інтерактивне домашнє завдання. Реєстрація учнів скасовує необхідність відправлення матеріалів, оскільки дошка автоматично збережеться в їхньому особистому акаунті. Вчитель може зберегти дошку з матеріалом, що вивчався, у різних варіантах: як зображення або PDF-файл, створити копію та відправити учнім. Наявність кількох аркушів (до 20 аркушів) на одній дошці дає можливість організувати в групі індивідуальну роботу кожного учня на своєму просторі.

Стікери – відмінний інструмент Jamboardgoogle, їх використання обмежується лише творчою фантазією педагога. У першу чергу, стікери можна використовувати як інструмент для запам'ятовування, наприклад, можна написати граматичне правило або конструкцію, мовний зразок, ключові слова по темі, що вивчається – будь-яке мовне явище, якому буде присвячений поточний урок. Таким чином, цей інструмент допомагає активно задіяти роботу зорової пам'яті, причому вчитель може збільшити розмір наклейки та її розташувати в будь-якому місці дошки. Крім того, стікери – ефективний засіб для реалізації інтерактивних завдань, наприклад, якщо написати на стікерах лексичні одиниці, граматичні форми та запропонувати учням розділити їх за групами, за загальною ознакою, прибрати зайве тощо. Вчитель має змогу в режимі реального часу спостерігати за їхньою роботою на своєму екрані.

Інший варіант завдання: вчитель заздалегідь створює картки зі словами, а учні створюють речення зі словом, що випало, і записують на дошці. Стікери також можна використовувати як комірку для створення таблиці та подальшого її заповнення за певним завданням.

Можливість завантажити зображення з бази даних Google або Диску без додаткового відкриття браузера, зайвих вкладок та попереднього збереження на комп'ютер дозволяє вчителю швидко створити ілюстративний матеріал для уроку. Додавання зображення, у тому числі скріншота сторінки електронного підручника і тексту разом із інструментом «малювання» (підкреслення, виділення), дає можливість створювати різноманітні репродуктивні та продуктивні вправи.

Інтуїтивно зрозумілий інтерфейс Jamboard дозволяє використовувати дошку на різних етапах вивчення іноземної мови. Під час виконання учнями мовних вправ на онлайн-дошці можливі такі навчальні операції: аналіз, вибір, трансформація, підстановка, узагальнення, складання за аналогією.

За допомогою онлайн-дошки легко реалізується вправа на розподіл слів по групам (можливий варіант розфарбовування у певний колір або переміщення на дошці) відповідно до граматичної категорії, наприклад, іменника і множині, часу дієслова тощо. Під час виконання завдання учень промовляє слова, ставить до них запитання (наприклад, «Хто це?», «Що це?»), тренуючи при цьому вимову.

Також за допомогою Jamboard досить просто реалізувати завдання на додаток слів у реченні. Наприклад, фотографія вправи з будь-якого джерела поміщається на дошку, потім учні за допомогою інструмента «текст» вписують у місце пропуску необхідне слово.

За допомогою функції «малювання» можна виконати безліч завдань на співвідношення зображення та слова, слова та речення, граматичного поняття та граматичної форми.

Крім того, онлайн-дошка може стати корисним інструментом для вивчення учнями словотвору. За допомогою функцій дошки є можливість переставляти морфеми та конструювати слова.

Jamboard робить можливим створювати та зберігати необмежену кількість готових уроків на майбутнє.

Jamboard деякою мірою поступається за функціоналом іншим онлайн-дошкам меншим набором інструментів та можливостей (наприклад, не можна

демонструвати відео, змінювати положення дошки, додавати документи, символи тощо), але для вчителя, який тільки починає свою діяльність у цифровому просторі, мінімалістичність цього сервісу може стати плюсом.

Таким чином, Jamboard дозволяє підвищити інтерес та мотивацію до вивчення англійської мови, залучити всіх учнів до активної роботи, урізноманітнити завдання за рахунок використання різних додаткових цифрових інструментів.

Застосування цього сервісу допомагає збільшити емоційне залучення учнів до навчання.

2.3. Мобільні додатки для інтерактивного навчання

Мобільні пристрої проникли у всі сфери людської діяльності, включаючи освіту. Дослідження показали, що смартфони все частіше використовуються у навчанні, оскільки вони можуть покращити отримання знань та підвищити залученість учнів у навчальну діяльність з вивчення мови. Тому вчителі розширюють свої можливості використання мобільних пристроїв у навчанні іноземних мов.

На сучасному етапі навчання мови за допомогою мобільних пристроїв є досить перспективним методом.

До недоліків даного методу слід віднести розсіяність уваги, недостатньо великий розмір екрану, що викликає зорову втому. Але переваги застосування досить великі.

Учням забезпечується практично миттєвий зворотній зв’язок. Викладач може коригувати завдання, відповідати на питання, робити зауваження, роз’яснення протягам уроку [61].

Контент, що сприймається в рамках викладання іноземної мови є важливим фактором, що впливає на задоволеність користування учнями мобільними додатками [67, с.113-125].

Методологічна подача знань повинна характеризуватись ясністю, чіткість і цікавим контентом, що відображає сучасну реальність, адаптованістю використання особливостей інтерфейсу смартфона, а також забезпечувати ефективність навчання [63, с. 87-99].

Навчання мови за допомогою мобільних пристроїв сприяє автономному навчанню та прискореній співпраці учнів та вчителя в інтенсивному та насиченому навчальному середовищі [64, с. 135].

Дослідження також показують, що у сучасних учнів відзначається вища мотивація до навчання під час використання мобільних пристроїв. Так, за статистичними даними 76,35% учнів та 89,76% викладачів вважають, що мобільне навчання на сучасному етапі розвитку соціуму також може виступати як мотиваційний стимул вивчення іноземної мови. Як наслідок, використовуючи мобільні пристрої у вивченні ІМ, учні можуть досягти кращих навчальних результатів у порівнянні з тими, хто не використовує мобільні пристрої, як показали дослідження. [64, с. 137].

Ігрове інтерактивне навчання може значно покращити розмовні навички учнів, якщо вони керуються мобільним пристроєм (МП), особливо в плані вдосконалення практики розмовних навичок іноземної мови, створення змістовних речень та оволодіння граматикою розмовної мови [65, с.136-147].

МП використовуються для навчання та вивчення всіх чотирьох мовних навичок (розмовної мови, письма, аудіювання та читання), а також поповнення словникового запасу, навчання вимови та граматичних структур. Більшість мобільних додатків орієнтовано виключно на вивчення словникового запасу [72, с. 1-16].

Подібні мобільні програми для вивчення ІМ використовуються як складова змішаного підходу до навчання. Змішане навчання слід розуміти як підхід до навчання, при якому поєднується інтерактивна взаємодія із традиційними методами навчання. Поєднання традиційних уроків із використанням мобільних технологій може зробити процес навчання більш цікавим та допомогти учням підвищити їх мотивацію [75, с. 358-375].

Змішане навчання є одним із сучасних і перспективних підходів до навчання. Воно спрямоване на інтеграцію традиційного навчання з інноваційними методами навчання з метою створення ефективного навчального середовища, спрямованого на збагачення навчання іноземні мови [74, с.117-134]. По-перше, за допомогою мобільних пристроїв учні можуть самостійно отримувати доступ до навчальних матеріалів будь-якогий час, у будь-якому місці та у зручному для них темпі. По-друге, змішане навчання вважається більш ефективним, оскільки воно поєднує у собі різноманітність підходів. По-третє, використання мобільних технологій у змішаному навчанні також позбавляє від занепокоєння і збентеження, оскільки учні можуть ставити своїм вчителям будь-які питання через МП [74].

Навчання за допомогою мобільних технологій забезпечує спілкування між однолітками та вчителями, а також забезпечує швидкий зворотний зв'язок. Це середовище надає кілька ресурсів навчання, які підвищують впевненість та компетентність учнів.

Є також деякі недоліки використання мобільних програм для навчання іноземних мов, такі як технічні аспекти МП (наприклад, недостатньо великий екран і уповільнене введення даних з клавіатури). Інтернет не обов'язково може бути доступний усюди. Учні можуть відволікатися на вхідні дзвінки чи повідомлення. Іноді на сприйняття навчального матеріалу може впливати зовнішній шум, що виходять із сусідніх МП інших учнів.

Використовуючи мобільні пристрої в класі, вчителі відіграють більш активну роль і їм необхідно стати розробниками навчальних програм для викладання іноземним мов для своїх учнів. Дослідження показують, що навіть якщо учні добре володіють своїми МП, без керівництва їм може бути складно ефективно їх використати. Одна з ролей вчителя – допомогти учням побачити потенціал мобільного навчання: стати учнем з особистими можливостями та можливістю стати частиною онлайн-спільноти [53, с. 97-140]. Цього можна досягти декількома способами, наприклад, використовуючи навчальний час, щоб дозволити учням обговорити свій досвід навчання за межами школи, дати учням

можливість ставити питання, пов'язані з їх навчанням в Інтернеті, або спонукавши учнів шукати та рекомендувати онлайн-ресурси, які вони вважають корисними [53].

Такий підхід може призвести до обговорення переваг різних програм чи сервісів, потенційно підвищуючи мотивацію учнів. У класі, у якому учні повністю залучені до навчального процесу, навряд чи вони нудьгуватимуть чи відволікатимуться.

Впровадження мобільних пристроїв як новий інструмент викладання ІМ відбувається в даний час за схемою навчання, в якій вчитель виступає в ролі фасилітатора. Інформаційні та комп'ютерні технології можуть підвищити ефективність та створити відповідні умови для самонавчання [41, с.213-225].

Велика перевага мобільних додатків на відміну від «паперових словників» полягає в мультимедійності та гіпертекстуальності. Наприклад, гіперпосилання в мобільних додатки можуть підключити до потрібного ресурсу відразу ж, збільшуючи інтенсивність навчання.

Існує кілька популярних мобільних додатки для вивчення англійської мови, одними з них є: Quizlet, Lingualeo, Duolingo.

Quizlet – це інструмент онлайн навчання, створений у 2015 році Ендрю Сазерлендом (Каліфорнія). Сазерленд розробив програму, яка призначалася для вивчення французьких термінів, згодом вона стала однією з найбільш швидкозростаючих безкоштовних освітніх платформ із 30 мільйонами щомісячних користувачів з різних країн світу.

Quizlet – це програма, в якій користувач створює прості флеш-карти, при роботі з якими учень ефективно запам'ятовує і тренує нову лексику, також може переглядати слово або його переклад, прослухати вимову. Програма відстежує всі результати учня в реальному часі і дозволяє йому дізнатися, вткористання яких слів було помилковим, щоб зрозуміти, на якому матеріалі потрібно зосередитись у більшому обсязі.

Порівняємо можливості застосування Duolingo та Quizlet за наступними характеристиками: 1. Безкоштовне навчання. 2. Зручність інтерфейсу.

3. Можливість мовної практики. 4.Спілкування з іншими користувачами. 5. Ігрова форма навчання. 6. Доступ до теоретичної бази. 7. Можливість вправлятися в граматиці. 8. Можливість звернутися з питанням до інших користувачів. 9.Стимулювання учнів за допомогою нестандартні форми навчання. 10. Закріплення отриманого матеріалу. 11. Передбачено програми для різних рівнів володіння мовою. 12. Самостійне створення груп слів. 13. Обмін створеними групами слів із іншими користувачами.14. Вибір вже створених груп слів. 15. Додавання транскрипції.16. Додавання запису мови. 17. Додавання зображення. 18. Ведення статистики. 19. Вправи для формування ситуативних лексичних одиниць.

Обидва додатка мають велику кількість переваг при вивченні англійської мови, однак, більш затребуваною є програма Duolingo. Згідно з кількісним аналізом, сервіс Duolingo має вищі показники, але Quizlet перевершує його за якісним характеристикам. До переваг програми Duolingo відносять:

1. Безкоштовне використання. Сервіс має ряд можливостей для вивчення різних мов та їм можна користуватися безкоштовно протягом необмеженого часу (з перервами чи без них).

2. Великий форум. Користувачі мають можливість постійно спілкуватися, взаємодіяти та надавати допомогу один одному, що додатково мотивує та робить процес навчання більш цікавим.

3. Простота використання. Завдання мають просте формулювання, інтерфейс розроблений таким чином, щоб усі значки та назви, які користувач спостерігає на екрані, були йому знайомі та зрозумілі.

4. Поступове ускладнення. Завдання ускладнюються залежно від того, до якого рівня дійшов користувач. Важливо, що при допущенні помилки питання дублюється для закріплення матеріалу та кращого запам'ятовування.

Що стосується програми Quizlet, то додаток також є зручним інструментом, за допомогою якого можна покращити методику навчання ІМ. Це можливо внаслідок широкого спектру інструментів, готових до використання в будь-якому місці та в будь-який час, гнучкості та простоті конструкції. Цей додаток

передбачає умовно-мовленнєві вправи: 1) тренування правопису; 2) тест, що містить різні завдання на переклад (введення перекладу лексичної одиниці, вибір вірного перекладу лексичної одиниці); 3) набір; 4) поєднання лексичної одиниці з її значенням; 5) різні лексичні ігри.

В обох додатках користувачу на самому початку пропонується тестування, метою якого є визначення рівня знання мови Потім користувач отримує доступ до різних технік відпрацювання вокабуляра та усного мовлення та граматики. Для нових слів пропонується транскрипція, звуковий супровід. Правила граматики представлені у вигляді різноманітних картинок із ситуаціями, в яких вони можуть бути застосовані. Кожен новий день користувач проходить тестування. Щоб пройти щоденне тестування, необхідно набрати певну кількість балів. За неправильні відповіді бали знімаються. Таким чином, додаток контролює рівень засвоєння до того моменту, поки навчальний матеріал не буде засвоєно.

Перше, що хочеться відзначити – це персоналізація. Додаток може підлаштувати програму навчання під конкретного користувача, залежно від наявних у нього навичок, наявності вільного часу та бажаного результату. Можна вибрати стиль навчання. Це може бути ігрова форма, спілкування в соціальних мережах, програма з мінімум графіки та максимум інформації.

Великим плюсом є формат, так званого, мікронавчання. Мікронавчання використовується у трьох форматах: підготовка (метою служить залучення до процесу і мотивація), фокусування (поглинання в конкретні завдання та матеріал) та закріплення отриманої інформації. Головні критерії – простота та доступність. Відсутні нагромадженість, думка формулюється чітко та ясно.

Наступний пункт, який підвищує успішність засвоєння матеріалу за допомогою мобільного додатка – гейміфікація. Саме вона дозволяє освоювати матеріал в ігровій формі. Наприклад, додаток «Puzzle English» пропонує вивчати іноземну мову за допомогою збирання пазлів. Отримання подарункових балів, а також різноманітна інтерактивна частина додатку підвищують мотивацію та зацікавленість учня.

Ще одні незаперечні переваги мобільних додатків над стандартним підручником – голосові помічники та чат-боти. Спілкування навіть із віртуальним співрозмовником є відмінним способом відпрацювання письмового та усного мовлення.

«Cleverbot» допоможе попрактикуватися не тільки в класичних конструкціях, але й у сленгу, який бот підхопив від користувачів. Існує можливість синхронізувати програму з соцмережами, що додає реалістичності та створює відчуття спілкування із реальними людьми.

Вчитель може відслідковувати успіхи студентів: можливе створення класу для учнів у сервісі та відстеження їх успішності. Економія часу вчителя: передбачено одноразове занесення матеріалу до програми та можливість його використання як бази для створення інших сетів, або використання одного створеного сету кілька разів з різними групами та на різних рівнях етапах навчання [44; 57].

Додаток у смартфоні оновлюється автоматично. Поряд з плюсами, вивчення іноземних мов з використанням мобільних додатків, також існує й низка мінусів. На жаль, важко знайти мобільний додаток, який одночасно поєднував би у собі великий вокабуляр, гарне відпрацювання граматики, чат-бот, читання та можливість спілкуватися з носієм мови. Для вивчення іноземної мови необхідним є комплексний підхід. Тому доводиться встановлювати декілька додатків.

Отже, спеціальні мовні мобільні програми дозволяють прискорити та покращити процес навчання англійської мови. Вони допомагають виробити в учнів стійкі мовленнєві шаблони, навички спілкування, набути стійких граматичних навичок спілкування. Мобільні додатки сприяють індивідуалізації навчання і можуть використовуватись на різних етапах мовної освіти.

Запропонований підхід до організації навчання іноземної мови з використанням мобільних пристроїв не тільки продовжує сформовані раніше традиції навчання ІМ з використанням технічних пристроїв, але й розширює їх за рахунок використання принципово нових можливостей мобільних платформ.

Висновки до другого розділу

1. Здійснено студіювання методичних можливостей використання цифрових інструментів у навчанні іноземної мови. За можливостями застосування цифрові інструменти розподіллено на педагогічні, металінгвістичні та дидактичні, надано їх характеристики та оцінку їх організаційних, педагогічних та методичних складових. Проаналізовано контент web-сайтів, які впливають на ефективність навчання ІМ.

2. Визначено шляхи реалізації навчання ІМ за допомогою цифрових сервісів Google, а саме Jamboard, як методичного інструменту для підвищення інтересу, мотивації та залучення учнів до роботи в процесі навчання ІМ.

3. Проаналізовано принципово нові можливості застосування мобільних додатків для покращення процесу навчання англійської мови та індивідуалізації навчання.

РОЗДІЛ 3. ОСОБЛИВОСТІ ДІДЖИТАЛІЗАЦІЇ ПРОЦЕСУ ВИКЛАДАННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ НА РІЗНИХ ЕТАПАХ НАВЧАННЯ

3.1. Початкова школа: базові цифрові інструменти навчання

Розглянемо як застосовуються цифрові інструменти у навчанні англійській мові у початковій школі.

Впровадження цифрових технологій у процес навчання іноземної мови дітей молодшого шкільного віку відповідає вимогам сучасного освітнього процесу та підвищує ефективність навчання іноземної мови. За допомогою різноманітних цифрових освітніх ресурсів, що містять ігрові елементи, можна підвищити зацікавленість учнів, їх вмотивованість та ступінь залученості до навчального процесу, а також закріпити отримані традиційним способом знання.

Інтегрування цифрових інструментів у навчання ІМ повинно відповідати таким критеріям: 1) доступність лексичного та синтаксичного контенту визначеного ресурсу віковим особливостям; 2) інформативна та ілюстративна насиченість електронного продукту; 3) наявність інтерактивної ігрової комунікації, закладеної у цифрову програму.

Електронні ресурси, обрані педагогом з навчання ІМ, повинні відповідати наступним методичним вимогам: інтерактивний ресурс відповідає інтересу та особливостям сприйняття дітей певної вікової групи (6-8 років), сприяє формуванню та вдосконаленню соціокультурних навичок дітей молодшого шкільного віку, має задану траєкторію розвитку, що намічає поступовість у формуванні комунікативних навичок у рамках тем, що вивчаються [68; 69].

На сьогоднішній день у цифровому методичному просторі існує безліч освітніх ресурсів для дітей, які можна успішно інтегрувати у процес навчання англійської мови для дітей початкової школи.

Застосування цифрових освітніх ресурсів, що містять різнопланові та різноформатні типи завдань, дозволяють досягти високих результатів у навчанні

іноземних мов, оскільки на одному матеріалі відбувається навчання та розвиток різних видів мовленнєвої діяльності у новій цікавій інтерактивній формі.

Гра є провідною діяльністю для школярів молодшого віку, тому цифрові освітні ресурси, розроблені для дітей, обов'язково містять ігрові компоненти, покликані підвищувати інтерес до вивчення мови, активізувати пізнавальну діяльність, сприяти розвитку образного мислення. Величезною перевагою цифрових ресурсів, розроблених для дітей, сприяють формуванню сталого інтересу до процесу навчання ІМ. Зазвичай, впровадження цифрових інструментах базується на застосуванні мультимодальних текстів, які використовують одночасно кілька модальностей трансляції смислів: текстову, аудіальну та візуальну. Такий унікальний вид повідомлень, що інтегрує текст, зображення, рух та звук, можливий лише у цифровому середовищі.

Мультимодальний текст, або текст-зображення, трактується як тип тексту, характерний для мультимедійних технологій. Деякі дослідники вважають, що такий текст передає інформацію за допомогою цілого набору модальностей: візуальні образи, дизайн, вербальні компоненти писемної мови та інші семіотичні засоби [70].

Мультимодальний текст через свою яскравість, насиченість графічними елементами, різноманітністю кольорів, звуковим та візуальним супроводом є в даний час ідеальним інструментом репрезентації знання та поширення інформації, смислів. Можна сказати, що навчальне середовище з наочним поданням інформації, використанням кольору, звуку допомагає дітям засвоїти мовний матеріал легше, швидше і глибше.

Цифрові освітні ресурси з мультимодальним контентом можна успішно використовувати на уроках англійської мови для формування та вдосконалення будь-якого виду мовленнєвої діяльності: 1) навичок мовлення (показ картинок, презентацій, відеоматеріалів); 2) навичок аудіювання (прослуховування завдань та варіантів відповідей до них, казок, віршів, пісень, скоромовок тощо); 3) навичок читання (виконання вправ на складання слів, словосполучень, речень; читання текстів завдань та варіантів відповідей до них); 4) навичок письма та

лексикограматичних навичок (виконання різних видів вправ); 5) соціокультурних навичок (знайомство зі звичаями та традиціями країни мови, що вивчається) [73].

Оскільки метою навчання іноземної мови у молодшому шкільному віці є формування початкових умінь та навичок практичного їм володіння в усній формі, що цифрові інструменти, які залучаються, повинні бути спрямовані насамперед на формування навичок аудіювання та говоріння. На початковому етапі навчання роз'єднати процес формування даних навичок практично неможливо.

Аудіювання, як відомо, є одним із найскладніших видів моленнєвої діяльності, яке є процесом сприйняття промови, що звучить, крім слухання, що передбачає ще необхідність чути, розуміти та інтерпретувати інформацію на слух. Розуміння та сприйняття на слух складніше, ніж говоріння. Першою навичкою, яку засвоює дитина, є аудіювання. Саме через нього дитина засвоює лексичні сторони мови, граматичні структури, мовні зразки. Інтонація, жести, міміка діючих осіб допомагає дітям зрозуміти незнайомі слова та вирази. Дитина може багаторазово повторювати почуті слова та фрази, а надалі використовувати їх для побудови власних висловлювань.

Тексти для аудіювання повинні озвучуватись різними голосами, краще, якщо це будуть також дитячі голоси, що наближає навчальну ситуацію до реального життя.

Крім розвитку навичок аудіювання та говоріння, цифрові освітні ресурси можна використовувати при вивченні граматики, лексики, навчанні навичкам читання та письма.

За допомогою цифрових інструментів можна успішно навчати:

1) *англійському алфавіту*. Дитина може побачити графічне зображення літери, почути, як вона вимовляється, і повторити її правильну вимову. Також знайомство з літерами в ігровій формі сприятиме розвитку навичок читання. Наприклад, завдання з цифровими ресурсами «Збери слово» (коли дитина правильно вибирає літери, після того як вони були названі, бачить ціле слово та зображення предмета);

2) *лексиці.* Так, дитина може почути правильну вимову слова, побачити зображення цього предмета та запам'ятати лексему завдяки багаторазовому повторенню. Наприклад, розроблено тематичні словники у цифровому освітньому ресурсі «Wild animals», «Pets», «Trees», «Seasons», «Fish», «Fruits», «Inhabitants of rivers, seas and oceans» тощо; навчально-ігрові завдання, спрямовані на вивчення нової лексики та розвиток мови: «Let's ride, let's swim, let's fly»(дієслова руху), «Who works where?» (Потрібно розгадати кросворд на тему «Professions»), «Who is doing what?» (Потрібно вгадати назву професії з дій людини), «Sports».

З метою контролю ступеня запам'ятовування лексичних одиниць можна запропонувати дітям виконати таке завдання: вибрати одну картинку з кількох після прослуховування слова чи фрази.

Діти люблять розмальовки навіть у цифровому форматі, тому з метою вивчення кольорів пропонують ігри: «Winter Evening», «Woodcutters», «Summer Day». Для вивчення назв тварин та їх дитинчат пропонується гра на гра «Mothers and Cubs», метою якою є знаходження пар у результаті прослуховування назви дорослої тварини;

3) *лексико-граматичним конструкціям/мовним зразкам.* Навчанню дітей аудіюванню та говорінню сприяє прослуховування діалогів різної тематики, що наближені до ситуацій реального спілкування. У діалогах містяться готові мовленнєві зразки, багаторазове прослуховування та промовляння яких сприятимуть засвоєнню лексико-граматичних конструкцій. Вчитель контролює правильність вимови та виступає у ролі співрозмовника.

Цифрові технології дозволяють здійснити контроль розуміння почутого. Так, наприклад, у цифровому освітньому ресурсі «Living fairy tales» після прослуховування діалогів між головними персонажами казок перевіряється ступінь розуміння: діти відповідають «Yes» або «No» на запитання щодо змісту казки. Важливим є й те, що дитина має кнопку повтору, яка дозволяє повернутися знов до прослуховування діалогу. Правильна відповідь озвучується, тому дитина чує модель відповіді яку можна повторити. Наприклад, почувши запитання

«Does Mikhail have a friend?», дитина вибирає відповідь «YES» і чує: «Yes, Mikhail has a friend». Дитина обирає відповідь «No» – чує: Ти помилився. Слухай діалог ще раз».

Однак перевірити, як дитина використовує в усному мовленні отримані знання, тобто чи зможе вона поставити питання і відповісти на нього, може лише реальний співрозмовник, а не комп'ютер. Саме тому цифрові освітні ресурси не можуть стати повноцінною заміною традиційних уроків і завжди вимагають контролю виконання завдань із боку дорослих.

Цікавим і важливим завданням є прослуховування коротких речень за моделям: "Who + is doing what + where?", "Who + is playing + with whom?", "Who + is walking + with whom?" тощо.

Наприклад, після прослуховування казки «Winter animals» дитині пропонується малюнок, на якому зображено персонажі казки за будь-яким заняттям. Вибравши малюнок із зображенням того чи іншого персонажа казки та натиснувши на неї, дитина може почути назву тварини та дію, яку вона здійснює: «The cat catches a mouse»; «The ram chews grass», «The rooster picks raspberries», «The bull sleeps by the window», «The cat sleeps on the stove», «The pig sweeps the floor» тощо. Виконання цієї вправи стимулює до побудови власного висловлювання та кращого запам'ятовування лексико-граматичних конструкцій. Дане завдання спрямоване на розвиток як навичок аудіювання, так і навичок говоріння. Розвитку навичок говоріння також сприяють завдання іншого плану: скласти за картинками оповідання; розповісти, що ви бачите на малюнку тощо.

4) *читання.* Цифрові освітні ресурси ідеально підходять для навчання дітей початковим навичкам читання, тому що дозволяють організувати заняття в ігровій формі. Наприклад, для навчання читанню можна запропонувати наступні інтерактивні завдання: зібрати з букв слово, яке згодом можна прослухати; вставити букви в слова. Наприклад, завдання: «Make the word», «Lost letter», «Balls»; «Funny train». Такі завдання сприяють також розвитку зорової та слухової пам'яті, уваги, логіки.

Дітей, які вже добре читають, можна в ігровій формі познайомити з англійськими загадками (відгадку можна уявити у вигляді малюнку), прислів'ями та приказками.

5) *граматиці.* Навчання граматиці англійської мови дітей молодшого шкільного віку за допомогою цифрових освітніх ресурсів має здійснюватися в процесі гри, в якій створюються реальні ситуації застосування усної промови. Тільки багаторазове повторення дозволить дитині запам'ятати граматичні структури. Важливо, щоб дитина слухала правильну англійську мову. Спеціальні заняття з граматики не використовуються, дитині треба більше говорити, читати, слухати англійською мовою.

У початковій школі можна використовувати цифровий продукт виготовлений Європейським проектом AlphaEU [39].

Проект Alphabets of Europe фокусується на пріоритеті Європейської комісії «Сприяння ранній мовній освіті». Він спрямований на розвиток мовних навичок дітей молодшого шкільного віку в різних європейських країнах шляхом розробки, пілотування та впровадження книг з цифровим алфавітом, а також інтерактивних ігор, спрямованих вивчення алфавіту.

Онлайн-ресурси Alpha EU забезпечують підтримку грамотності та раннього вивчення іноземних мов [39].

Проект базується на теоретичних засадах, що стосуються того, як діти взаємодіють з новими мовами та починають вчитися. Для дитини природно не мати можливості засвоювати поняття, які ще не були частиною її досвіду. Інтегрований підхід до мови (CLIL) пропонує нове розуміння мови з погляду освіти: 1) практика розвитку мови шляхом одночасного стимулювання здатності писати, читати, говорити та слухати; 2) оснащення освітнього середовища великою кількістю друкованих матеріалів (книг, діаграм, карт, журналів та плакатів), які періодично оновлюватимуться відповідно до повсякденних тем; 3) зменшення кількості та важливості, що надаються мотографічним вправам, і підвищення уваги до асоціацій лише на рівні значення; 4) фасилітація вчителя

має враховувати попередній психосоціальний досвід учня та середовище, в якому він виріс [54].

Інноваційний аспект AlphaEU полягає в тому, що активне та творче вивчення мови здійснюється за допомогою цифрових засобів, які спонукають дітей зіставляти особливості мов, а значить здійснювати аналітичну діяльність, виявляючи відмінності і подібності, більше того, діти починають формулювати спільні ідеї про те, як працюють мови.

Є окремі модулі електронного навчання AlphaEU, які розроблені для навчання вчителів як використовувати цифрові матеріали [39].

Цифрові книги AlphaEU підвищують інтерактивність, стимулюють інтерес до навчання. Вони створюють лінгвістичний контекст, в якому діти звикають переміщатися між друкованим виданням та мовним середовищем.

В рамках описаної методики розроблено 30 книг з цифровим навчальним матеріалом на 6 різних мовах, заснованих на п'ятьох тематичних модулях. Усі книги мають однакову сюжетну лінію, в якій беруть участь два головні герої, дівчинка на ім'я Альфа та її собака Зоря, які подорожують різними країнами і фотографують усе навколо. У кожній книзі є голоси носіїв мови, які читають букви, слова та речення на кожній сторінці. Для ілюстрації використано барвистий дизайн мультфільмів.

Вчителі можуть інтегрувати цифрові книги AlphaEU на уроках, щоб розвивати мовленнєві та комунікативні навички учнів.

Що стосується навичок читання, інтернет-ресурси, розроблені в рамках цього проекту, допомагають молодшим школярам: 1) розуміти слова та вирази, які передають сенс історії; 2) розрізняти літери при читанні та на письмі; 3) створювати свої власні картки; 4) ставити питання про об'єкти, події та тварини, які спостерігаються в їхньому середовищі; 5) пояснювати, як все влаштовано (як переходити вулицю; яку їжу їдять тварини, «робочі інструменти» учня, як човен пливе по воді тощо).

Отже, онлайн-ресурси AlphaEU є складним міждисциплінарним методичним підходом, посиленим методикою CLIL.

У початковій школі може використовуватися мобільний додаток «Magic English», який успішно справляється з завданням навчання лексики в ігровій формі. Програма дозволяє навчатися в режимі офлайн (без підключення до Інтернету під час гри). Меню даного додатка, який має привабливий інтерфейс, поділено на 13 тематичних блоків, таких як: «Toys», «Farm Animals», «Wild Animals», «Family», «Food», «Transport», «Nature», «School», «Clothes», «Home», «Sport», «Professions», «Colors».

Ця програма містить велику кількість різних цікавих вправ, які пропонує популярний казковий персонаж телеканалу «О!» ельф Альфі. Вибравши одну з тем, наприклад «Wild Animals», дитині необхідно натиснути на силует тварини з представлених на малюнку. Після цієї дії з'явиться картинка тварини та прозвучить слово англійською мовою. На екрані мобільного телефону також з'явиться письмовий варіант цього слова, який буде забарвлений у блідий колір і літери в різному порядку, з яких складається це слово. Завдання дитини - поставити букви в правильному порядку, щоб вийшло слово. Варто зазначити, що коли дитина натискає на певну букву, багаторазово вимовляється звук цієї літери, таким чином дитина і одночасно запам'ятовує правильне написання слова, і готується до читання, а також вивчає фонетику [76].

У додатку є наступні сторінки: чотири з однієї теми; гра з вибором слова; гра на прослуховування; гра тренування техніки читання; гра «Знайди пару».

Зазначимо, що застосування цифрових сервісів ігрового формату, таких як Jamboard і Kahoot, дозволяє створювати вікторини для учнів з вивченого мовного матеріалу з різним рівнем складності. Це дозволяє вчителям забезпечувати персоналізований навчальний досвід для різних учнів [45; 47;59].

Таким чином, цифрові освітні ресурси є на сьогоднішній день невід'ємним елементом навчання англійської мови у початковій школі та займають гідне місце серед нових технологій навчання в українській школі. Вони можуть бути використані при індивідуальному чи груповому навчанні, а синтез аудіо- та відеоматеріалу, тексту, малюнків, інтерактивного контенту дозволяє в цікавій та

привабливій ігровій формі з використанням останніх технічних новацій досягти освітніх цілей: розвинути навички аудіювання, читання, говоріння, письма.

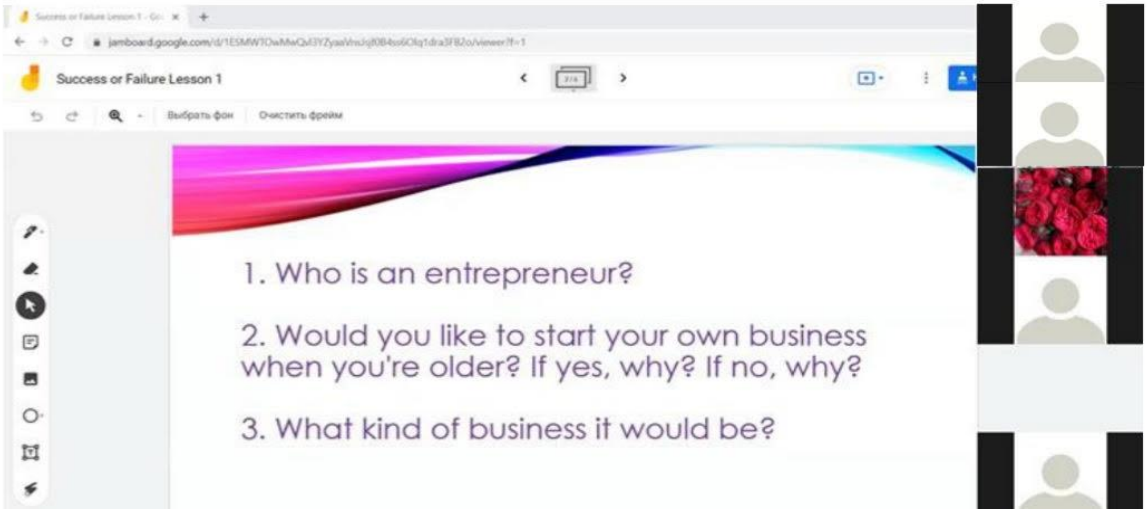
3.2. Середній етап навчання: інтеграція технологій для підвищення мотивації і залучення учнів

Впровадження цифрових технологій у навчання англійської мови на середньому етапі навчання обумовлено особливістю цього етапу. Учні переходять до вивчення більш складних структур іноземної мови і починають використовувати їх для комунікації. Отже, цей етап потребує різноманітності та цікавих інтерактивних форм презентації матеріалу, оскільки у цьому віці увага і мотивація легко може змінюватися. На цьому етапі рекомендується використання таких цифрових інструментів: платформ для інтерактивного навчання (Kahoot, Quizizz), онлайн-сервісів для тренування мовних навичок (Duolingo, Lyricstraining), відеоресурсів (YouTube, TED-Ed), інструментів для спільної роботи (Google Classroom, Padlet) та мобільних додатків для самостійного навчання (Memrise, Grammarly) [29].

Як приклад, наведемо опис способів використання інтернет-сервісу Google Jamboard для організації інтерактивного навчання учнів 7 класу на уроці з англійської мови на тему «Success of Failure».

1. *Організація усної взаємодії.* Перший і найбільш поширений спосіб – це використання цифрового сервісу для організації усних інтерактивних методів, таких як «Discussion», дебати, аналіз ситуацій тощо. Вчитель заздалегідь підготовлює необхідні питання для обговорення та оформляє їх на онлайн-дошці Google Jamboard. Таке використання дошки дозволяє учням візуально сприймати інформацію і зосередити увагу на запропонованому завданні.

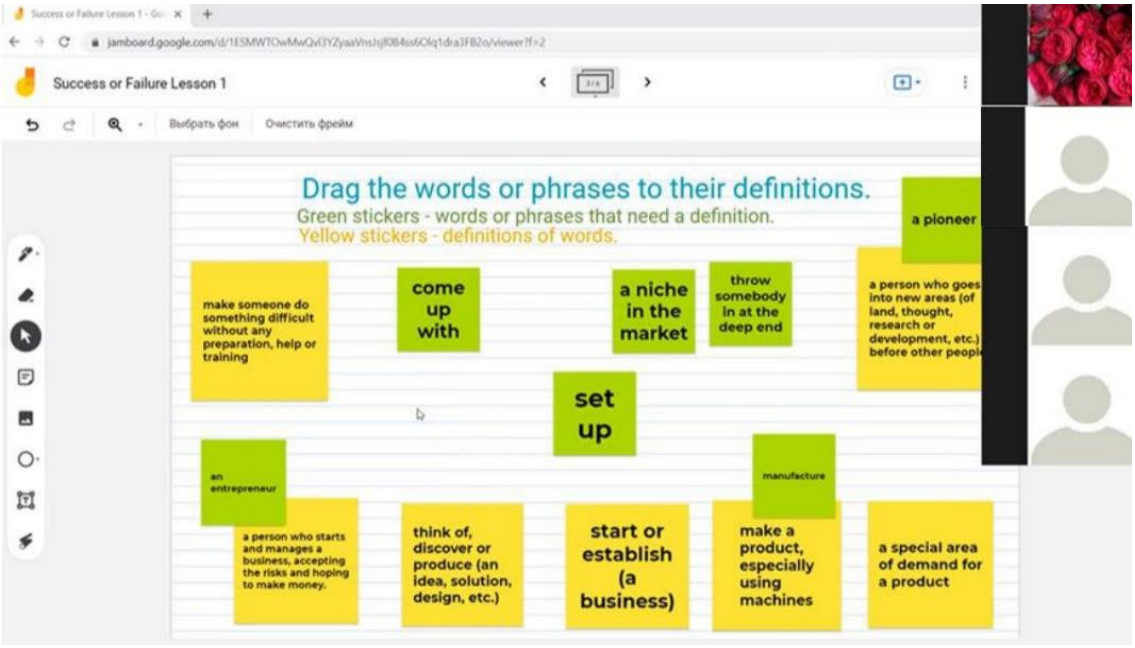
Пропонується обговорити наступні питання: 1. What is an entrepreneur? 2. Would you like to start your own business when you grow up? If so, why? If not, why? 3. What kind of business would it be? (див. малюнок 1).



Малюнок 3.2.1. Організація методу «Discussion» на онлайн-дошці Google Jamboard

Демонстрація питань може створюватися за допомогою платформи Zoom та інтерактивної онлайн-доски Google Jamboard. Візуальне подання інформації на онлайн-дошці дозволяє організувати більш якісне та продуктивне застосування методу «Discussion», що має ефективний вплив створення інтерактивності на уроці.

2. *Презентація лексичного матеріалу*. Інший, не менш складний та продуктивний спосіб використання онлайн-дошки Google Jamboard – це запровадження нової лексики на тему уроку. Нова лексика вводиться за допомогою інструменту «Стікери» на Google Jamboard. Стікери можна легко пересувати по дошці, а також змінювати їх колір, тому їх можна представити в двох кольорах: зелені стікери – нові слова, жовті стікери – їх визначення. Завдання учнів: спільно подумати та правильно співвіднести зелені стікери з жовтими (див. малюнок 2).



Малюнок 3.2.2. Введення нової лексики за допомогою онлайн-дошки Google Jamboard

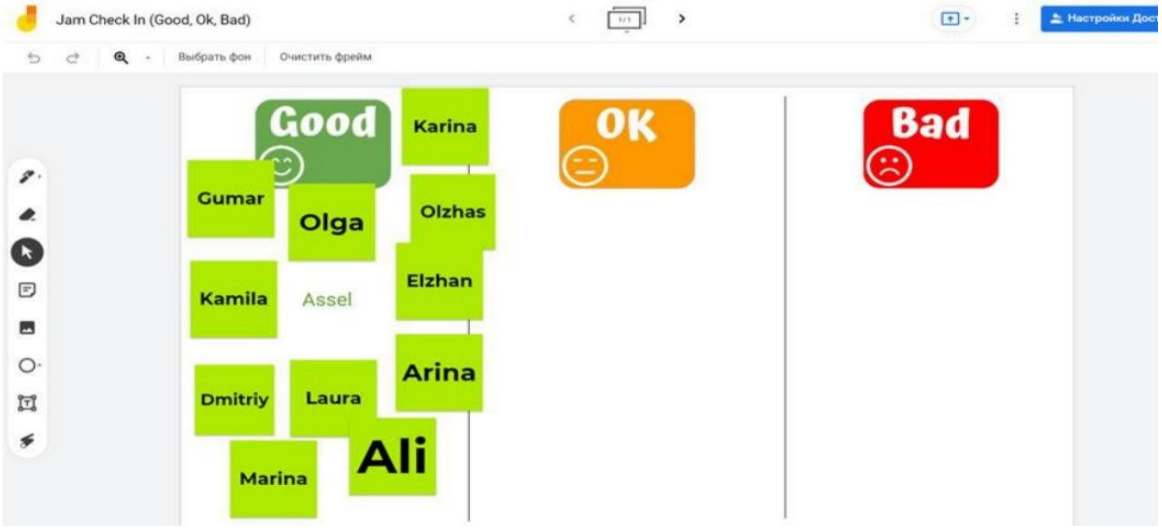
Вчитель може об'єднувати учнів у групи за допомогою функції «Сесійні зали» онлайн-платформи Zoom, а також надати кожній із груп особисте посилання на дошку Google Jamboard. Після закінчення завдання вчитель порівнює відповіді учнів, демонструючи їх у «спільній кімнаті» платформи Zoom.

Даний спосіб презентації нової лексики за допомогою онлайн-дошки Google Jamboard дозволяє організувати інтерактивне навчання на уроці та підвищити залученість учнів у процес уроку, оскільки це завдання активізує їх аналітичне і творче мислення, підвищує мотивацію до вивчення англійської мов. До того ж, можливість переміщення стікерів на дошці спрощує і прискорює процес виконання завдання, на відміну від того, якби таке завдання було представлено у письмовій формі. Така організація нового матеріалу на уроках не лише зручніша, а й сприяє розвитку командних навичок учнів, оскільки завдання розраховано на активну взаємодію.

3. *Організація рефлексії чи зворотний зв'язок.* Ще одним корисним та важливим інтерактивним методом є рефлексія чи зворотний зв'язок. Зворотній

зв'язок є найважливішою функцією поточного контролю, необхідний для успішного засвоєння навчального матеріалу.

На основі виконання завдання «Tree of success» учням пропонується висловити свою думку, відобразивши її на дошці Google Jamboard. Учні використовують стікери, щоб показати свої знання відповідно до теми заняття, де «Зелений стікер» означає – «Все зрозуміло», «Жовтий стікер» – «У мене є кілька питань», «Червоний стікер» – «Мені потрібна допомога». Результат зворотного зв'язку можна побачити малюнку 3.



Малюнок 3.2.3. Організація зворотного зв'язку на онлайн-дошці Google Jamboard

Виходячи з результатів, можна констатувати, що інтерактивність, створена серед учнів за допомогою онлайн-дошки Google Jamboard, допомогає їм оцінити свої знання, а також переконатися, що матеріал під час уроку був зрозумілим та доступним через те, що всі відзначили свої імена на стікерах зеленого кольору.

Використані методи, представлені за допомогою онлайн-сервісу Google Jamboard, відповідають всім критеріям інтерактивного навчання: залучають учнів до процесу навчання, розвивають їх комунікативні та мовленнєві навички, розвивають навички командної та парної роботи, толерантність та повагу один до одного. Даний онлайн-сервіс надає доступ для обміну інформацією та простий у використанні. Отже, дозволяє організувати не лише інтерактивне навчання на

уроках з англійської мови, а також впроваджувати різні форми навчально-пізнавальної діяльності учнів, зробити їх дії активними та цілеспрямованими.

Розглянемо ще один приклад інтегрування цифрового інструменту – комп’ютерні ігри, для використання на середньому етапі навчання щодо підвищення мотивації у вивченні англійської мови.

Отже, серед чинників ефективності застосування комп'ютерних ігор у навчанні іноземних мов можна назвати наступні:

1. Подання матеріалу в контексті та його багаторазове повторення. Багатий мовний зміст та його наочність, закладені у комп'ютерній грі, створюють можливість здійснювати ефективне перенесення знань з віртуального у реальний світ, забезпечуючи надійність його запам'ятовування. Спеціалізована лексика рясніє у всіх елементах більшості комп'ютерних ігор: діалогах персонажів, інвентарі, налаштуваннях тощо. Наочність подачі матеріалу також сприяє його кращому запам'ятовуванню. Наприклад, безліч ігор передбачають взаємодію з сотнями різних предметів, які візуалізовано, дозволяючи розвивати мовну здогад та інтуїтивно розуміти їх значення.

2. Інтерактивність. Впровадження комп'ютерних ігор у процес навчання іноземних мов сприяє інтерактивному взаємодії учнів із віртуальними співрозмовниками та однокласниками. Комп'ютерні ігри іноземною мовою дозволяють імітувати реальну діяльність комунікантів.

3. Різноманітність. Сеттинги (світи) комп'ютерних ігор дуже різноманітні. Тематика майже безмежна: від вестерну до космосу. Різні комп'ютерні ігри в залежності від їх жанру, наповнюваності та характеристик дозволяють удосконалювати різні аспекти мови.

4. Задоволення. Позитивні емоції, які отримують під час гри, сприяють кращому запам'ятовуванню інформації.

Важливо відзначити, що використання певної комп'ютерної гри для розвитку рецептивних та/або продуктивних видів мовленнєвої діяльності має бути обумовлено доцільністю використання даної комп'ютерної гри для розв'язання конкретних навчальних завдань. Наприклад, для розвитку навичок

письма можна застосовувати онлайн-ігри з наявністю чатів, де учні можуть брати участь у мережевих обговореннях певної комп'ютерної гри.

3.3. Особливості використання цифрових інструментів на старшому етапі навчання

Заняття з іноземної мови у старшій школі на основі інтеграції цифрових інструментів (ЦІ) в освітній процес організуються таким чином [25]:

1. Побудова діалогової взаємодії з носіями іноземної мови для розвитку діалогічного і монологічного мовлення.

2. Застосування навчальних програм. Такі програми дозволяють відпрацювати навички вимови, розширити словниковий запас, сформувати навички граматичної побудови речень та фраз іноземною мовою. За допомогою ЦІ можна повторити та закріпити правила побудови граматичних конструкцій.

3. Використання інформаційної частини ЦІ. Інформаційні сайти застосовуються для пошуку цікавого текстового матеріалу та інформації для виконання творчих завдань.

4. Інтерактивні SMART дошки. Це дозволяє наочно подати інформацію, продемонструвати написання, прокоментувати текстовий матеріал, виділивши головне в ньому, доповнити теорію картинками та схемами.

5. Презентації різного типу. Для цього, як правило, використовується інтерактивна дошка, ПК та програма Power Point. Програма дозволяє створювати різного типу презентації: із застосуванням анімації, орієнтовані на закріплення нової теми, класичні презентації для подання нового матеріалу.

1) Що стосується використання у навчанні презентацій, то вони можуть включати застосування наступних методів: Метод проблемних кейсів – аналіз певних ситуацій, представлених наочно, на основі фактів – картинок, відео уривків з реального життя. Учні формують своє бачення цієї проблеми.

2) Спрінгборди – малюнки, картинки, фото з певної теми. Вони орієнтовані на стимулювання до пізнання та розвиток розмовних навичок іноземною мовою

у формі інтерв'ю. Інтерв'ю розвиває в учня допитливість, мислення, найголовніше – робить заняття цікавим та захоплюючим.

3) Метод кластерів – написане ключове слово на тему вивчення доповнюється асоціативними словами, встановлюються зв'язки між усіма асоціаціями та формується кластер. Це дозволяє підбити підсумки вивчення теми та закріпити її у свідомості.

Існує велика різноманітність сучасних мультимедійних програм. Наприклад, програма Bridge to English – Doki English – це мультиплікаційний світ, де можна вивчати англійську мову в ігровій формі. «Movie Talk. Англійська. Інтерактивний відеокурс» допоможе удосконалити сприйняття англійської мови на слух. «English in action. The royal family» – це комп'ютерний курс на основі відеоматеріалів із життя британської королівської родини.

Іншим прикладом є використання програми «English Practice». Це мультимедійна програма, яка дозволяє швидко отримувати переклад вибраних фраз і слів під час читання тексту, а також аудіофайли для кожного слова.

Перевагами програми є наступні: містить велику кількість творів англійської та американської класики, і навіть безліч сучасних текстів; інтерактивна та спрямована на комплексний розвиток мовних знань; розвиває навички самоконтролю, самонавчання та вміння самостійно працювати з інформацією.

У процесі роботи з програмою учні розвивають фонетичні навички та вимови, збільшують словниковий запас.

Ще один приклад – використання сервісу LearningApps.org. З його допомогою можна створювати власні вправи, відбирати та використовувати готові вправи у навчальному процесі, організовувати самостійну роботу учнів шляхом створення віртуального класу.

Сервіс має застосунки: «Вибір» (Selection) - завдання з множинним вибором; «Послідовність» (Sequence) – вправи, у яких потрібно розмістити тексти, картинки, відео чи аудіо у правильному порядку; «Співвіднесення» (Matching) – традиційні завдання для мовного заняття на співвіднесення,

зіставлення, сортування лексико-граматичного матеріалу; «Лист» (Writing) – завдання, такі як кросворд, текстіз перепустками та вікторини; «Гравці» (Multi-player) - ігри на пошук скарбів, вікторини тощо, де можливі варіанти гри як із комп'ютером, так і з іншими гравцями.

Розглянемо можливості використання сервісу Genial.ly у процесі навчання школярів старших класів англійської мови. Сервіс Genial.ly є цифровим ресурсом, який сприяє розвитку умінь здійснювати пошук та відбір отриманої інформації, її аналіз та синтез (розвиток логічного мислення). Ця платформа представляє собою універсальний онлайн-інструмент для створення презентацій, інтерактивних зображень (плакатів), відеопрезентацій, проектів з використанням гейміфікації, вікторин, інструкцій, інфографіки, таблиць, різних видів звітів, тестів, персональних портфоліо.

Сервіс Genial.ly дозволяє організувати самостійну та групову роботу над створенням нового продукту у процесі виконання проєкту. Створений сервісом Genial.ly проєкт пожвавлюється шляхом використання інтерактивних та анімаційних ефектів (наприклад, додавати коментарі до об'єктів, створювати гіперпосилання на слайди всередині ресурсу та використовувати зовнішні сайти). Зазначимо, що як тексти, так і зображення можна перевести в інтерактивні. Гіпертекстові технології дають змогу це зробити.

Так, для зручності навігації, можна зробити інтерактивні стрілки, які допоможуть учням «пройти» через розроблений контент у режимі мікросайту, що є лінійним способом. Genial.ly містить великий архів фотографій. Зареєстровані користувачі, які працюють на платформі, можуть додавати власні фотографії. Можна скачати відео та аудіо файли, анімацію з YouTube, Google Drive, Wikipedia та інших платформ.

Створеним у Genial.ly контентом можна поділитись у різних соціальних мережах, інтегрувати його в контент особистого блогу, додати до Moodle, Google Classroom, Microsoft Teams. Розроблений продукт, наприклад, презентацію, легко завантажити у форматі PDF або JPG для друку або у форматі HTML для перегляду в автономному режимі.

Освоєння інструментів сервісу, що розглядається, не вимагає великих зусиль, тому що в особистому кабінеті містяться розроблені шаблони, що допомагають вирішити педагогічні завдання.

Методичний потенціал сервісу дозволяє наступне: підібрати будь-який матеріал з навчально-виховних цілей; організувати дискусії щодо сучасних молодіжних та соціальних проблем; здійснювати проектну діяльність учнів під час уроків англійської мови; розвивати творчі здібності учнів, їх ерудицію та інтелектуальний потенціал; − активізувати самостійну роботу старшокласників на уроках англійської мови.

Сервіс Genial.ly сприяє перетворенню традиційного уроку на мультимедійний урок з використанням цифрових технологій, на якому активізується робота учнів, забезпечується постійна інформаційна підтримка.

Цифрові технології використовуються паралельно з іншими освітніми технологіями, вони супроводжують перебіг уроку, але не займають більшу його частину. Цифрові інструменти допомагають зробити урок видовищним, додаючи анімацію, звук, відео, аудіо та графіку. Крім того, для оцінювання проведеної роботи використовуються тести в режимі онлайн та інтерактивні, практико-орієнтовані, завдання.

Зазначимо, що застосування сервісу, змінює традиційну роль вчителя, який стає наставником, помічником, фасилітатором. Активізується самостійна робота учнів: не просто шукати інформацію, але й аналізувати її та узагальнювати.

Таким чином, використання сервісу Genial.ly у навчанні англійської мови на старшому ступені загальноосвітньої школи є невід'ємною частиною навчально-виховного процесу, дозволяє реалізувати системно-діяльнісний та компетентнісний підходи, формуючи іншомовну комунікативну компетенцію.

У 8-11 класах методисти рекомендують використовувати блог-технологію у дидактичних цілях [4, с.261].

Виділяючи основні переваги блог-технології у процесі навчання іноземної мови наголосимо на таких дидактичних характеристик блогів: відкритість блогу для коментування та відвідування всіма учасниками; можливість вносити

безпосередні зміни у зміст та структуру блогу; можливість висловлювати власне авторське бачення, особисту оцінку чи думку про події, що відбуваються у просторі блогу; можливість наповнення блогу необхідним мультимедійним контентом, який надаватиме позитивний вплив на вдосконалення мовної компетенції через текст, ілюстрацію, відео чи аудіозапис.

Блог-повідомлення варіюються відповідно до контенту або наповнення, яке міститься в тому або іншому повідомленні.

Отже, класифікація видів повідомлень блогу включає [19, с. 64-70]:

1. Текстове повідомлення блогу.

Текстові повідомлення спираються насамперед на текстову інформацію. Тексти, як правило, більш короткі за своїм обсягом, піддаються інтерактивній взаємодії (їх можна виділити та скопіювати у буфер обміну, перенести до текстового редактора без змін). Крім цього, у текстовому повідомленні також можуть міститися інтерактивні посилання на зовнішні інтернет-ресурси. До текстових форм також відноситься пошукове поле по сайту, календар, відповідно до якого можна відстежити періодичність появи записів блогу.

2. Подкаст. Подкаст – це своєрідне повідомлення, яке містить аудіофайли та мультимедійні ресурси. До подкасту відносяться, наприклад, інтерактивні поля для логіну і пароля, ряд відео-і аудіоматеріалів, згрупованих за єдиними ознаками, інтерактивні програвачі та вікна для здійснення віртуальної комунікації, для завантаження та відтворення відеозаписів.

3. Фото-повідомлення. Ілюстрації та фотографії є одними з найпоширеніших ресурсів, які є в рамках блогу. Фотографії супроводжуються короткими коментарями та описами та групуються відповідно до дати їх завантаження в мережу.

4. Відео-повідомлення. Відеозаписи також часто використовуються у структурі блогу. Як правило, відео повідомлення можуть представляти від 1 до 4-5 відеозаписів, а також припускати наявність письмової інструкції. Відео-повідомлення ефективно розвивають навичку аудіювання при супроводі письмових завдань до переглядом відеофайлу.

5. Мультимедійне повідомлення. Мультимедійне повідомлення є комплексом тих чи інших повідомлень в одному. Як правило, вони можуть містити текст, ілюстрації, відео, з якими необхідно ознайомитися для виконання завдань. Мультимедійні повідомлення можуть використовуватися як комплексна підготовка до тесту, контрольної роботи.

Блог-технологія поєднує в собі риси соціальної мережі, тому що дає можливість створювати особисті профілі та вступати у віртуальну комунікацію за допомогою різноманітних ресурсів, а також дозволяє включити засоби педагогічного сценарію, розмістивши на ресурсі необхідні навчальні матеріали та програми. Окрім цього, блог-технологія також залишається доступною для учнів в умовах віддаленого доступу, і вони можуть зайти на сайт і ознайомитися з матеріалами не тільки в контексті безпосередньо уроку, а й для виконання домашнього завдання.

Дослідники пропонують використовувати три види блогів для навчання говорінню на уроці іноземної мови: а) класний веб-простір з розміщенням оголошень, домашніх завдань, додаткових до уроку фрагментів, що розширюють лінгвокраїнознавчі знання учнів; б) об'єднана зона віртуальної комунікації для безпосереднього уявлення прогресу учнів з іноземної мови; в) особистий блог для виконання індивідуальних завдань та організації власної сторінки іноземною мовою [4, с.267].

Таким чином, різні типи блогів можуть однаково позитивно впливати на формування в учнів мовної компетенції, орієнтуючись насамперед на комунікаційну складову. Розглянемо можливості формування навички говоріння відповідно до типів блогів, вказаних вище.

1. Блог викладача. Даний вид блогу є особистим простором вчителя, який може розробляти та пропонувати дидактичні матеріали для відвідувачів свого профілю – учнів. Тут можуть бути представлені поточне домашнє завдання, додаткова навчальна інформація, джерела, які вчитель рекомендує до виконання завдання, посилання на необхідні ресурси для відпрацювання навчальних навичок.

У разі виникнення будь-яких труднощів або для уточнення матеріалу учні можуть встановити відеоконференцію з вчителем і, спілкуючись лише іноземною мовою, одночасно підвищити свою мовну компетентність, а також дізнатися про необхідний для них матеріал.

2. Особисті блоги учнів. Створення та ведення особистих блогів учнів – ще один ефективний спосіб підвищення мовної компетенції школярів. Під час створення власного блогу учні орієнтуються на блог викладача як основну модель. У рамках свого блогу учні можуть завантажувати створені ними відеозаписи у рамках домашнього завдання, складати та викладати тексти, що розкривають особливості їх діяльності, успіхів у навчанні, інтересів та захоплень іноземною мовою.

3. Блог навчальної групи. Блог навчальної групи є спільнотою, що об'єднує учнів одного класу, в якому вчитель може влаштовувати групові обговорення іноземною мовою, курирувати виконання навчальних проектів, організовувати та проводити відеоконференції за участю самих учнів.

Орієнтація на комунікацію, а також використання засобів іноземної мови для вирішення необхідних питань формують в учнів уявлення про важливість вивчення іноземної мови як засобу безпосередньої міжособистісної комунікації.

Висновки до третього розділу

1. Розглянуто застосування цифрових інструментів у навчанні англійської мови у початковій школі. Зазначено, що за допомогою різноманітних цифрових засобів навчання, які містять ігрові елементи, можна зацікавити та мотивувати учнів до вивчення іноземної мови. Визначено, що інтеграція цифрових інструментів на початковому етапі навчання повинна відповідати певним критеріям: доступність, інформативність, ілюстративність, ігровий характер. Цифровий контент можна запроваджувати для формування будь-якого виду мовленнєвої діяльності, а саме навчанню алфавіту, лексики, лексико-граматичним зразкам мовлення, читанню. Представлено цифрові продукти, які

можна використовувати у навчанні англійської мови на початковому етапі: Європейський проєкт AlphaEU. Проаналізовано як використовувати додатки до цього проєкту.

2. Описано можливості інтеграції цифрових технологій у навчання на середньому етапі навчання: способи використання інтернет-сервісу Google Jamboard та комп'ютерних ігор.

3. Встановлено особливості використання цифрових інструментів у старшій школі: побудова діалогу з носіями іноземної мови, застосування навчальних програм, текстового формату, інтерактивної цифрової дошки, створення презентацій. Розглянуто основні цифрові інструменти для використання: Bridge to English – Doki English, «English Practice», LearningApps.org., Genial.ly, YouTube, Google Drive. Описано як використовувати блог-технологію у навчанні.

РОЗДІЛ 4. ВПРОВАДЖЕННЯ ДІДЖИТАЛІЗАЦІЇ ВИКЛАДАННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

4.1. Інтеграція цифрових інструментів у навчання англійської мови в середній школі

1. Початкова школа. Розроблено урок для 4 класу початкової школи на тему: «Let's protect animals» із застосуванням цифрових інструментів (Jamboard, Google Classroom, Google Slides, YouTube, Google Images, Google Docs).

У початковій школі крім навчальної діяльності, переважною є ігрова діяльність як провідний спосіб пізнання навколишнього світу, тому організація навчання іноземної мови з використанням ігрових методів, безпосередньо – технології веб-квесту на основі застосування цифрових інструментів, може сприяти інтенсифікації навчально-виховного процесу.

Зауважимо, що технологія веб-квест використовується як сценарій організації проектної діяльності учнів з будь-якої теми з використанням ресурсів мережі Інтернет. Веб-квест є як формою навчання, так і формою контролю знань, умінь та навичок учнів.

Враховуючи когнітивні та психофізіологічні особливості учнів початкової школи, а також рівень володіння іноземною мовою, реалізація технології веб-квесту на уроці іноземної мови включатиме чотири основних етапи, два з яких є підготовчими (етапи 1-2), один етап – операційним (етап 3) і останній етап – контрольно-рефлексивним (4 етап).

На першому етапі вчитель визначає цілі та завдання застосування веб-квесту на уроці іноземної мови, обирає тему веб-квест. На другому етапі здійснюється робота зі створення веб-квесту. Вчитель розробляє зміст веб-квесту: відбирає завдання, розширює зміст додатковими вправами з інтернет-ресурсів.

Далі вчитель описує сценарій та план роботи над веб-квестом, а саме проектує онлайн-вправи, форми навчальної взаємодії та контролю для кожного

завдання, розробляє роздатковий матеріал, розподіляє ролі та прописує інструкції для учнів. На цьому етапі відбувається текстове оформлення веб-квесту: вчитель формулює проблему, визначає етапи її вирішення; знайомить учнів із критеріями оцінки кожного етапу веб-квесту. Як винагорода за проходження кожного етапу квесту учні можуть отримувати бали, символічні призи, монети тощо. На четвертому етапі відбувається реалізація веб-квесту на уроці іноземних мов. У той час як учні виконують завдання веб-квесту, вчитель здійснює контроль виконання завдань, а також забезпечує педагогічні умови, необхідні для здійснення ефективної ігрової діяльності школярів.

На заключному – п'ятому етапі – здійснюється рефлексія. Вчитель та учні спільно обговорюють результати ігрової діяльності: чи сподобався учням такий вид роботи, чи зіткнулися вони з труднощами проходження веб-квесту, чи допоміг їм веб-квест у засвоєнні мовного матеріалу.

Далі розглянемо на окремому прикладі дидактичні можливості використання технології веб-квесту на уроці англійської мови для 4 класу початкової школи на тему: “Let’s protect animals”.

Це комбінований урок із застосуванням елементів веб-квесту, інтерактивною роботою у групах з використанням смартфонів та Google Classroom.

Мета уроку:

Комунікативна мета: учні навчаються як описати свою улюблену дику тварину, її середовище існування, особливості, і пояснити, чому її важливо захищати.

Навчальна (лінгвістична): 1) Ознайомити учнів із новою лексикою за темою “Animals and Wildlife”. *2)* Ввести базову лексику. *3)* Повторити побудову речення у Present Simple (для опису звичок тварин), закріплення граматичної конструкції “There is / There are”.

Розвивальна; 1) розвиток мовленнєвих навичок: Listening: сприймання аудіо чи відео про тварин / дикої природи. Reading: тексти, статті про тварин. Speaking: обговорення, презентації. Writing: написання короткого опису + листа-

заклику до збереження природи. *2) розвиток цифрових навичок:* навчити учнів працювати з інтернет ресурсами, добувати інформацію, дотримуватись достовірності, співпрацювати групами, презентувати результати цифровими засобами.

Виховна: Виховувати любов до природи, відповідальне ставлення до навколишнього середовища. Формувати екологічну свідомість.

Обладнання та ресурси: Смартфони з доступом до інтернету. Проєктор / інтерактивна дошка/Jamboard (для виводу презентацій та відео). Google Classroom – для завдань та збору результатів. Google Slides – для міні-презентацій груп. YouTube – для перегляду короткого відео. Google Images – для пошуку фото тварин. Google Docs – для збереження результатів роботи групи.

Джерела для використання: National Geographic Kids – Animals: https://kids.nationalgeographic.com/animals/ ; WWF Kids: https://www.worldwildlife .org/ initiatives/ wildlife-kids; BBC Earth Kids – відео і статті про тварин; YouTube канал: National Geographic Kids або BBC Earth Kids – короткі відео про endangered animals; Quizlet – для створення флешкарток нової лексики; Kahoot – вікторини на закріплення лексики або фактів про тварин.

Очікувані результати: учні зможуть описати тварину (habitat, diet, behaviour), використовуючи Present Simple та “There is / There are”; знатимуть, що значить “endangered”, “threats”, “protect” і вмітимуть використати ці слова; практично попрацюють з джерелами інформації в інтернеті, навчаються вибирати релевантне; підвищать мотивацію до навчання через цікаву тему; сформулюють власні думки щодо збереження природи.

Структура уроку

1.*Організаційний момент:* привітання та коротка бесіда “What is your favourite wild animal? Why?” Учні знаходять картинки з улюбленими дикими тваринами на мобільних пристроях. Завдання спрямовані на розвиток говоріння та аудіювання. Використовується Google Classroom / Jamboard. Вчитель демонструє слади із запитаннями, учні додають картинки або слова. Google Images використовується для прикладів.

2. Введення нової лексики та граматики. Вчитель представляє нові слова: *habitat, endangered, protect, threaten, behaviour, diet, forest, desert, ocean*, тощо. Демонструється коротке відео про тварину, яка знаходиться під загрозою зникнення. Завдання спрямовані на розвиток навичок читання, аудіювання, говоріння. Пропонується застосовувати такі цифрові інструменти: відео з YouTube (наприклад, National Geographic Kids або BBC Earth Kids). Слайди в Google Slides. Інтерактивні вправи через Quizlet або Kahoot (для перевірки лексики).

3. Вчитель проводить веб-квест. Для роботи учні розподіляються на групи по 2-3 дитини. Кожна група отримає різні завдання квесту: Обрати одну тварину із попереднього списку та зібрати інформацію: 1) Habitat (де живе); 2) Diet (чим харчується); 3) Behaviour/interesting facts; 4) Threats / why endangered; 5) What to do to protect this animal? Учні працюють з планшетами або смартфонами, користуючись наступними сайтами: 1) National Geographic Kids – секція Animals; 2) WWF Kids; 3) World Wildlife Fund – сайт про «endangered species»; 4) BBC Earth Kids; 5) прості відео на YouTube з описами. Учні можуть скористатися Google Docs або Slides для запису інформації, яку знайшли групи. Вчитель пояснює як використовувати ці ресурси.

4. Презентація групових результатів. Учні презентують свою тварину по групам, обговорюють загрози та способи їх захисту. Формуються навички говоріння, аудіювання, читання.

5. Письмова робота. Учням пропонується написати короткий лист до друзів або звернення до громади з закликом до порятунку диких тварин (“Dear friends, we need to protect … because …”). Такий можна розмістити у блозі класу. Формуються навички говоріння на рівні обговорення листа, письма та читання. Використовуються цифрові інструменти Google Docs або Classroom assignment, де звернення про захист може бути представлено як шаблон для заповнення учнями.

6. Рефлексія допомагає визначити, що дізналися учні, що їм сподобалося, що було складним.

7. Підсумок і домашнє завдання. Згадується лексика, яка запам'яталась. Формулюється домашнє завдання: обрати одну тварину та підготувати міні-портфоліо (4-5 речень+ фото) або переглянути відео з YouTube і написати три факти про тварину.

Отже, урок з теми *«Let's Protect Animals!»* побудовано з активним використанням цифрових технологій, які органічно інтегруються у всі етапи уроку. Їх застосування є педагогічно доцільним, функціональним та мотивуючим, оскільки сприє реалізації освітніх цілей та формуванню ключових компетентностей.

2. Середній етап навчання. Розроблено урок із використанням комп'ютерної квет-ігри «Samorot 3» для 5 класу на тему «Adventure in Space with Samorost 3».

Розглянемо як може відбувається інтегрування цифрового інструменту – комп'ютерні ігри, у навчання англійської мови на середньому етапі навчання.

Наведемо короткий конспект уроку із використанням квет-ігри «Samorot 3» для 5 класу на тему «Adventure in Space with Samorost 3».

Тема: Подорож у космос разом із грою *Samorost 3.*

Мета уроку: 1. Ознайомити учнів із новою лексикою, пов'язаною з космосом, природою та предметами. 2. Розвивати навички говоріння (команди, описи, прості діалоги). 3. Формувати уміння описувати предмети та створювати короткі письмові висловлювання. 4. Використати комп'ютерну гру як інтерактивний інструмент навчання.

Очікувані результати: 1) Учні вивчають 10-12 нових англійських слів. *2)* Навчаються давати прості команди англійською мовою, описувати предмети за допомогою прикметників. 3) Створюють короткі творчі тексти. 4) Підвищення мотиваці і інтересу до вивчення англійської мови через інтерактивні ігри.

Обладнання: смартфони з грою *Samorost 3*, проектор або інтерактивна дошка, картки з лексикою, роздаткові матеріали (worksheet).

Структура уроку.

1. Організаційний момент та мотивація. Учитель демонструє головного героя гри – маленького гнома. Учні здогадуються, хто він, де живе та що може робити. Це налаштовує їх на тему «пригоди у космосі».

Питання вчителя: *Who is this? Where does he live? What can he do?*

На інтерактивній дошці створюється «словникове дерево» з відомими словами: *planet, tree, dog, bird, space*.

2. Введення та закріплення нової лексики. Учитель демонструє картки із зображеннями предметів на інтерактивні дошці (*spaceship, telescope, mushroom, flute, dog, bird, tree, planet*). Учні повторюють слова разом. Міні-завдання: намалювати планету і розмістити на ній предмети, які були у списку. Учні презентують: *This is my planet. There is a tree and a dog.*

3. Робота з грою (короткий уривок з гри). Учитель запускає *Samorost.* Учні по черзі керують героєм. Решта класу бере участь у мовленнєвих завданнях.

Завдання: 1) **Look & Find** – *Find a mushroom. Find a telescope*. 2) **Command Game** – учні дають команди: *Go left! Open the door! Talk to the dog!* 3) **Describe and Guess** – учень описує предмет: *It is round. It is in the sky at night*. – Клас відгадує (The moon).

4. Післяігрові завдання. Учні працюють із роздатковим аркушем (worksheet).

Worksheet – Adventure in Space

Part 1. Vocabulary.

Match the word with the picture (teacher shows or attaches images): spaceship; telescope; mushroom; flute; dog; bird; tree; planet.

Write 3 more words connected with space:

Part 2. Look & Find

While playing the game, tick the objects when you see them: spaceship*;* mushroom*;* dog*;* telescope*;* bird.

Part 3. Command Game

Work in pairs. Give instructions to your partner:

Example:

A: Go left!

B: (acts with hand or draws arrow)

Write your best 3 commands here:

Part 4. Describe and Guess

Describe the object. Your partner guesses.

Example: *It is small. It can fly. It is blue. → Bird*

Part 5. True or False

Read and circle.

1. The gnome lives on a planet. (True / False)
2. He plays the piano. (True / False)
3. There is a telescope in the game. (True / False)
4. The gnome has a flute. (True / False)

Part 6. Creative Writing

Write 4–5 sentences: Imagine you have a magic flute. What can you do with it?

5. Обговорення: Speaking in pairs: *Which object do you like most in the game? Why? Would you like to visit another planet?*

6. Підсумок уроку. Обговорення: що нового учні дізналися, які слова запам'ятали. Учитель відзначає активність та креативність.

7. Homework: Draw your own planet. Write 5 sentences about it. Use new words from the lesson.

3. Інтеграція блог-технології та технології подкастів у навчання англійської мови на старшому етапі навчання

Оскільки блог-технологія та технологія подкастів є поліцільовими та можуть бути використані для вирішення кількох завдань одночасно, їх використання здатне інтенсифікувати процес розвитку мовної компетенції і зробити його ефективнішим.

Як було зазначено у теоретичному аналізі застосування цифрових інструментів на основі блог технології (підрозділ 2.3), блог-технологія дозволяє розвивати вміння в читанні та письмі шляхом використання вже існуючих в мережі Інтернет блогів, а також шляхом створення особистих блогів учнів у

вигляді щоденників або журналів, що дозволяють розміщувати як текстовий, так і медіа-матеріал (фото, аудіо- та відеозаписи, посилання на ресурси мережі Інтернет). Відвідувачі блогу, ознайомившись зі змістом сайту, можуть висловити свою реакцію за допомогою функції коментарів.

Комплексне використання блог-технології та технології подкастів запропоновано для формування мовленнєвої компетенції учнів у рамках вивчення теми «English as the language of international communication» (10 клас).

Для організації мережевої діяльності учнів обрано Інтернет-платформу Padlet. В першу чергу проводиться організаційна бесіда і роз'яснення алгоритму дій. Потім на електронну пошту учням направляється посилання на сервіс з детальною інструкцією з реєстрації та подальших дій. Після реєстрації всіх учнів надається доступ до сторінки групи з вже розміщеним на ній вітальним словом вчителя та інформаційною базою. Технічна база сервісу дозволяє забезпечити учням режим необхідної, але обмеженої функціональності, залишаючи можливість редагувати та керувати чужими постами лише вчителю, але дозволяючи учням робити власні публікації на сторінці, ділитися інформацією.

Далі учням пропонується робота з технологією подкастів. На сторінці групи розміщається пряме посилання на завдання з платформи ESLvideo.com, спрямоване на розвиток умінь аудіювання. У рамках досліджуваної теми «English as the language of international communication» після перегляду короткого мультиплікаційного ролика за мотивами п'єси Вільяма Шекспіра «Гамлет» (https://www.youtube.com/watch?v=OtNMjZoZNbM&utm_source=chatgpt.com) учням пропонується пройти квіз. Квіз спрямований на розвиток умінь аудіювання з вибірковим вилученням інформації (ключові слова, події, факти) та складається з 10 тестових завдань на альтернативний вибір. Цей вид аудіювання для старшокласників звичний, проте якщо текст важкий, то використовується відеоряд, що супроводжує аудіоматеріал, що значно полегшує сприйняття інформації (Додаток 1).

Наступним етапом є робота з блог-технологією. В рамках теми, що вивчається старшокласникам запропоновано прочитати блог-пост про вивчення

англійської мови людьми з різних країн, які розповідають про те, коли, де та чому вони почали вивчати англійську мову (Додаток 2). Пост містить 6 невеликих історій, всі вони написані реальними людьми і відображають їхню точку зору. Крім цього, учні виділяють та коротко формулюють основні складності, які виникають у вивченні англійської мови згідно з цим блог-постом, використовуючи відповіді на питання. Таким чином, дане завдання спрямовано на розвиток умінь переглядового читання, крім того, текст для читання у блог-пості є повністю автентичний та відбиває реалії інших культур. Після прочитання тексту старшокласникам пропонується написати свою невелику історію на цю тему. На сторінці групи розміщена довідкова інформація з корисними виразами та підказками на допомогу при написанні тексту. Обов'язковою умовою є розміщення своєї історії на спільній блог-сторінці, де у всіх учасників є можливість прочитати історії своїх однокласників і, можливо, навіть дізнатися про них щось нове. Таким чином, дане завдання спрямовано на розвиток умінь писемного мовлення за допомогою інтерактивної взаємодії, тобто спілкування іноземною мовою в мережі.

Ще одним можливим завданням є підготовка до обговорення проблемної ситуації в рамках досліджуваної теми. На сторінці групи розміщається список корисних фраз та виразів для підготовки до роботи у класі. Завдання учнів полягає в підготовці усного виступу про те, як викладається іноземна мова в їхній школі, які завдання є найцікавішими, щоб вони хотіли змінити у викладанні мови, якби у них була така можливість.

Корисні фрази для усного виступу, розміщені у груповому блозі:

1. Introduction: *My presentation is about how we learn foreign languages in our school. I would like to share my opinion about English lessons in our school.*

2. General information: *In our school we study English (or another foreign language)… We usually have … lessons per week. Our lessons are taught by … We use textbooks, workbooks and online resources.*

3. Activities and tasks: *We often read texts and answer questions. We listen to recordings and do listening tasks. Sometimes we act out dialogues. We learn*

grammar rules and do exercises. We write short stories, letters or essays. We play games and quizzes in class. My favourite activity is … because … The most interesting task for me is …

4. What I like: *I like working in groups / pairs. I enjoy watching short videos in English. Speaking tasks are fun because we can practice real communication. I think our lessons are useful and interesting/ not interesting and useful because…. .*

5. What I would change: *If I had a chance, I would add more … (games/videos/projects). I would like to have…. I think we need less…. It would be great …. I would change the way we do …*

6. Conclusion: *To sum up, learning English at school is … In my opinion, the best way to improve lessons is … Thank you for listening to my presentation.*

Для організації дискусії у груповому блозі було надано корисні вирази для дискусії:

1. Agreeing: *I agree with you. That's true. I think the same. Yes, you are right. Good idea!*

2. *D*isagreeing: *I'm not sure about that. I don't think so. Maybe, but I have a different opinion. I see your point, but I think…*

3. Adding ideas: *And also… Another good idea is… We could also… Don't forget about…*

4. Asking for opinion: *What do you think? Do you agree? How about you? What's your idea?*

5. Expressing opinion: *In my opinion… I think… I would say… For me, the best idea is…*

6. Showing interest: *That's interesting. Really? Tell me more. Wow, nice idea. Oh, I didn't think about that.*

Другою частиною завдання є участь у спільній бесіді на тему «If I were an English teacher…».

Наведемо приклади відповідей учнів з дискусії.

Учень 1: *If I were an English teacher, I would play more games in class. Games make lessons more interesting and less boring.*

Учень 2: *If I were an English teacher, I would give less homework. Sometimes we have too much. We need more time for speaking practice.*

Учень 3: *If I were an English teacher, I would show films in English with subtitles. We could learn new words and hear real pronunciation.*

Учень 4: *If I were an English teacher, I would invite native speakers to talk with us online. Wow, that would be amazing! We could hear British and American accents.*

Учень 5: *If I were an English teacher, I would organize group projects. We could prepare presentations or short plays. It's more creative.*

Учень 6: If I were an English teacher, I would use songs in lessons. It's easier to remember vocabulary when we sing.

Представимо також методичні матеріали та план уроку, розроблені на основі блог-технології, на тему «Using Artificial Intelligence (AI) in English Language Learning» у рамках вивчення загальної теми «English and Technology» (10 клас).

Урок на зазначену тему має на меті: 1) навчити учнів ефективно використовувати AI для розвитку навичок письма англійською мовою; 2) розвивати критичне мислення та вміння редагувати власні тексти; 3) ознайомити з принципами академічної доброчесності при роботі з технологіями.

Урок є узагальненням попередньої роботи, яка відбувалася у блогах.

Відповідно до кожного типу блогу (блог вчителя, блог групи, індивідуальний блог) попередньо сформульовано та опубліковано наступні завдання:

1. **Блог вчителя** (модель і ресурс для учнів). **1) *Пост-завдання*:** вчитель публікує коротку статтю *"5 AI tools for learning English"* з прикладами та поясненнями. Учні повинні залишити коментар англійською мовою: *Which tool do you find the most useful and why?* ***2) Щотижневе завдання "Question of the Week"***: Викладач ставить відкрите запитання, наприклад: *"How will AI change schools in 10 years?"*. Учні відповідають у коментарях (4–5 речень англійською). *3)* ***Інтерактивне завдання:*** Учитель викладає уривок тексту з

помилками (граматичними чи стилістичними). Учні у коментарях мають запропонувати виправлення.

2. **Варіанти завдань для індивідуальних блогів учнів.** Завдання для розвитку аналітичного письма: 1) ***"My Experience with AI in Learning":*** Учень пише пост (150–200 слів) про власний досвід роботи з будь-яким онлайн-інструментом (Google Translate, Grammarly, ChatGPT). Він має описати переваги та недоліки. 2***) "AI vs. Human Teachers" (mini-essay).*** Порівняти роль викладача та технології. Використати нові сліва з теми "Technology". 3) ***Creative Task:*** Написати вигадану історію *"A day when robots replaced teachers"*. Додати ілюстрацію, мем або відео. 4) ***Peer Commenting*****:** Учень повинен залишити принаймні 2 коментарі до блогів однокласників (мінімум 3–4 речення англійською).

3. **Варіанти завдань для колективного блогу:** 1) ***Collaborative Post:*** Група створює пост *"Top 10 Tips for Using AI in Learning English"*. Кожен учасник додає 1–2 поради англійською. 2) ***Survey + Blog Report*****:** Група проводить онлайн-опитування серед однокласників (*Do you use AI for studying English? How often?*). У блозі публікують результати з діаграмами та коментарями англійською. 3) ***Debate in Blog Format*****:** Дві підгрупи пишуть по черзі аргументи "For" та "Against" теми *"Should students use AI for writing essays?"*. Всі інші залишають коментарі з власної позиції. 4) ***Weekly News Digest*****:** Кожного тижня одна мікрогрупа публікує короткий огляд новин англійською з теми "Technology & Education". Решта групи обговорює у коментарях.

Підсумковий урок тему «Using Artificial Intelligence (AI) in English Language Learning»**.**

1. Motivation / Warm-up. Вчитель ставить проблемне питання: *"How can AI help us learn English more effectively?"***.** Коротке обговорення. Учні діляться власним досвідом (якщо користувалися перекладачами, чат-ботами тощо).

2. Introduction of the Technology. Учитель презентує можливості AI для навчання англійської (приклади: Grammarly, ChatGPT, Quillbot). Демонстрація

включає вивчення принципів роботи одиного із сервісів (наприклад, ChatGPT — створення короткого есе “The pros and cons of social media”).

3. Guided Practice.

Завдання: 1) Учні у групах генерують короткий текст (80–100 слів) на тему *“The role of technology in modern education”*. 2) Використовують AI-інструмент для перевірки граматики і стилю. 3) Порівнюють: власний варіант + відредагований AI. 4) Обговорюють: які помилки були виправлені, чи покращився текст.

4. Independent Practice. Індивідуальне завдання: Написати абзац на тему *“My future profession and English”*. Використати AI для: перевірки граматики; пошуку синонімів; удосконалення структури речень. Учні відмічають, які зміни зробив AI, і самостійно вирішують, які з них прийняти.

5. Critical Thinking & Reflection. Обговорення: Does AI always suggest the right option? What are the risks of using AI in education (e.g. plagiarism, loss of one’s own style)?

Міні-дискусія: *“AI – our helper or our enemy?”*

7. ***Homework.*** Написати есе (150–180 слів) на тему *“The influence of AI on our lives”*. Використати AI для перевірки тексту, але обов’язково здати обидві версії.

4.2. Аналіз ефективності застосування цифрових технологій на уроках англійської мови на різних етапах навчання

1. ***Аналіз ефективності застосування цифрових технологій у проведенні уроку з теми «Let’s Protect Animals!» у початковій школі (4 клас).***

На етапі «мотивація» застосувався інструмент Google Forms для проведення опитування «Дикі тварини» - інтерактивне голосування через смартфон, що сприяло залученню учнів у роботу та розвитку взаємодії із цифровими формами.

На етапі «ознайомлення з темою» застосовувалось відео про диких тварин з YouTube, що стало основою для колективного обговорення, візуалізації нової лексики, підвищення інтересу до теми уроку та розвитку навичок сприйняття тексту на слух.

На етапі пошуку інформації (Веб-квест) використовувалися інструменти Google Slides, Google Seach, Google Images для організації роботи у групах із використанням смартфонів. Учні працювали з реальними джерелами, що було спрямовано на розвиток інформаційної грамотності та критичного мислення.

На етапі презентації результатів використовувався цифровий інструмент Google Slides для групових презентацій – усна доповідь з візуальним супроводом, що сприяло розвитку умінь усного спілкування, навичок публічного виступу та використання мультимедійних інструментів.

На етапі рефлексії за допомогою Google Forms було проведено опитування, на основі якого учні мали змогу проаналізувати особисті результати. Це сприяло формуванню навичок самооцінки та встановленню зворотного зв'язку з вчителем.

Оцінюючи результати використання цифрових технологій на уроці, можна зазначити наступні позитивні зміни, такі як: підвищення мотивації, покращення мовленнєвих навичок. Учні із задоволенням взаємодіяли з гаджетами, сприймаючи завдання як гру або виклик. Цифрові технології підтримували розвиток всіх видів мовленнєвої діяльності: аудіювання (через відео), читання (пошук фактів), письмо (створення звернень, заповнення форм), говоріння (презентації тварин).

Завдяки Google Classroom, всі учні мали доступ до матеріалів, завдань та відео.

Крім того набіли розвитку елементи цифрової компетентності учнів. Вони вчилися шукати інформацію в інтернеті, створювати прості презентації, працювати з Google Forms, завантажувати роботи в Google Classroom.

Діти отримали досвід командної роботи та критичного мислення.

Використання цифрових інструментів показало учням, що вивчення мови пов’язано з реальним світом, наприклад, з проблемами довкілля.

За оцінкою вчителів-методистів школи, розробка уроку є ефективним прикладом інтеграції цифрових технологій у початковій школі з дотриманням вікових та психолого-педагогічних особливостей учнів. Завдяки використанню цифрових технологій, смартфонів та відкритих онлайн-ресурсів, урок має динамічний, змістовний характер, сприяє розвитку мовленнєвої, цифрової, соціальної та екологічної компетентностей учнів.

2. ***Аналіз ефективності інтеграції цифрового інструменту «комп’ютерні ігри» на уроці для 5 класу на тему «Adventure in Space with Samorost 3» з використанням мобільних пристроїв.***

Застосування даного цифрового інструменту має певні методичні переваги, які включають можливість застосування широкого спектру навчальних матеріалів, починаючи від звичайних вправ, що виконуються в режимі змагання, і закінчуючи рольовими стратегіями.

Завдяки комп'ютерній грі «Samorot» школярі ознайомилися з англійською мовою у контексті космічних подорожей. Інтерактивна структура та багаті ресурси комп'ютерної гри надали учням доступ до англомовної практики з реальними (однокласники) або віртуальними співрозмовниками (герої гри), індивідуалізуючи траєкторію навчання іноземної мови.

Учня навчилися здійснювати пошук, відбір, узагальнення, класифікацію та оцінку нової інформації, що сприяло розвитку самостійності у навчальній діяльності.

Створення учасниками гри розповідей англійською мовою за сюжетом гри, показало, що комп’ютерна гра стає механізмом розвитку мовленнєвих навичок школярів, розвиває пам'ять, увагу і мислення в ігрових умовах. Зручний інтерфейс ігри викликав зацікавленість учнів, вони могли самостійно впливати на сюжет гри, дізнаватися про нову лексику та граматику, розвивати навички аналітичного читання.

Спостереження та аналіз отриманих результатів із підвищення мотивації учнів 5 класу до вивчення англійської мови, засвідчили, що в результаті навчально-ігрової діяльності учні набули знання, розвиваючи свої мовленнєві навички та вміння з англійської мови. Мотивом такої діяльності виступала зацікавленість гравців, а також емоційна та інтелектуальна напруженість, що виникла у процесі комп'ютерної гри.

Отже, можна констатувати, що комп'ютерні ігри можуть бути успішно реалізовані як інноваційний цифровий навчальний засіб для стимулювання мотивації учнів до вивчення мови та формування їх іншомовної комунікативної компетенції.

3. Аналіз інтеграції блог-технології та технології подкастів у навчання англійської мови на старшому етапі навчання на тему «English as the language of international communication» (10 клас).

Робота з даними технологіями на основі застосування цифрових інструментів є корисною для розвитку окремих компонентів мовної компетенції старшокласників (умінь у читанні, письмі та говорінні). Використання блогу для дискусії дозволяє учням краще дізнатися про думки один одного, обмінятися думками про те, що вони дізналися або прочитали. Ведучи особистий блог, учні розвивають вміння виділяти та отримувати необхідну інформацію, оцінювати її важливість; навчаються використовувати необхідні мовні засоби у письмовій формі інформації, висловлювати та аргументувати свою точку зору, використовувати необхідні для цього мовленнєві засоби (при коментуванні блогу однокласника); писати листи особистого характеру, різного типу есе, рецензії.

Організація підготовчої роботи у блогах має підготувати школярів до серйознішої роботи, будучи способом накопичення матеріалу та необхідної аргументації, на що не завжди є час у класі. Така робота є ресурсом для підготовки монологічного висловлювання та групової дискусії.

Формування власної позиції учня відбувається шляхом ознайомлення з думками кожного учасника обговорення. Отже, залучається максимальна кількість учнів класу.

За оцінкою вчителів, які використовували таку технологію, технологія подкастів дозволяє розвивати вміння аудіювання та говоріння шляхом прослуховування вже існуючих в мережі Інтернет подкастів, а також шляхом створення власних подкастів школярів, тобто аудіо- та відеозаписів епізодичного характеру, доступних для прослуховування або перегляду у мережі.

На рівні прослуховування подкастів учні розвивають наступні комунікативно-мовленнєві вміння: виділяти необхідну інформацію, аналізувати зміст аудіо-тексту, визначати відносини між комунікантами, визначати тему обговорення, прогнозувати розвиток подій, виділяти факти та аргументи відповідно до питання, розуміти основний зміст аудіо-тексту.

На рівні розвитку умінь говоріння (запис учнями власних подкастів), даний вид роботи дозволяє розвинути наступні комунікативно-мовленнєві вміння: передавати мету повідомлення, описувати факти, події, дійові особи, викладати основний зміст прослуханого/побаченого/прочитаного, давати оцінку отриманої інформації.

Отже, інтеграція даного цифрового інструменту у процесі навчання англійської мови у 10 класі, виявляє ефективність комплексного використання блог-технології та технології подкастів для формування мовної компетенції учнів. За оцінкою вчителів-методистів, це сприятиме підвищенню рівня мовної компетенції загалом та окремих її складових. Застосовані цифрові інструменти підвищують ступень індивідуалізації процесу навчання під час використання блог-технологій. Їх багатофункціональність моделює та змінює процес навчання відповідно до існуючих умов для підвищення його ефективності. Крім того, робота з блог-технологіями та подкастами є привабливим форматом для старшокласників, що також сприятиме підвищенню їх мотивації до вивчення іноземної мови, підвищенню рівня індивідуалізації та інтерактивності освітнього процесу.

У процесі дослідження ефективності інтеграції цифрових технологій у викладання англійської мови було проведено анкетування вчителів (Додаток 3) та учнів (Додаток 4).

Метою опитування вчителів було оцінити рівень інтеграції цифрових технологій у викладання англійської мови, визначити популярні інструменти та виявити ключові труднощі, з якими стикаються педагоги.

В опитуванні прийняли участь вчителі англійської мови різних освітніх рівнів. Усього в анкетуванні взяли участь 10 респондентів.

За рівнем використання цифрових інструментів: 85% опитаних вчителів регулярно або періодично використовують цифрові інструменти у своїй практиці; 10% — рідко, 5% — не використовують.

Це свідчить про те, що вчителі вважають за необхідне використовувати цифрові технології у викладанні іноземної мови, хоча існує незначна частка педагогів, які все ще не залучені до цього процесу.

Серед найбільш використовуваних цифрових інструментів вчителі використовують Google Classroom (72%), YouTube (68%), Google Slides (60%), Kahoot (55%), Quizizz (52%), Padlet (45%), Jamboard (42%), Google Docs (36%), TED-Ed (30%), Grammarly (28%), Duolingo (26%), Google Images (25%), Memrise (15%), Блог-технології (10%), Технології подкастів (7%).

Отже, найпопулярнішими залишаються платформи Google, відеоконтент (YouTube, TED-Ed) та інтерактивні ігрові інструменти (Kahoot, Quizizz).

Зазвичай вчителі використовують цифрові технології для пояснення матеріалу – 68%, аудіювання / перегляд відео – 65%, інтерактивні вправи – 60%, тестування / вікторини – 55%, проєктна робота – 40%, мотивація учнів – 38%, самостійна робота – 33%.

До основних труднощів вчителі віднесли: нестабільний інтернет / технічні проблеми – 52%, низька цифрова грамотність учнів – 35%, брак часу на підготовку матеріалів – 30%, недостатня цифрова компетентність вчителя – 18%, відсутність технічної підтримки – 15%.

Оцінюючи інтеграцію цифрових інструментів у викладання іноземної мови, 65% вчителів вважають, що цифрові інструменти суттєво підвищують мотивацію учнів, 25% – помічають часткове зростання мотивації, 10% – не спостерігають змін.

Опитування також пройшли 56 учнів 4-9 класів. Метою опитування було визначити ставлення учнів до використання цифрових технологій на уроках англійської мови.

57% учнів дуже подобаються такі уроки, для 23% - це цікаво, але не завжди. 11% учнів виявили байдуже ставлення до цього питання і 9% - це не подобається.

Учні назвали наступні цифрові інструменти, які добре їм знайомі: YouTube, Kahoot, Quizizz, Google Classroom, Padlet.

Серед активностей на уроці учні визначили наступне: грати у вікторини (Kahoot, Quizizz), дивитися відео англійською, робити проєкти або презентації, слухати пісні або подкасти, виконувати онлайн-тести.

34 учня із 56 відповіли «так» на запитання «Чи допомагають цифрові технології краще вивчати англійську?», 5 учнів відповіли, що не допомагає. 41 учень вважає, що їм легше розуміти теми через слайди, відео, картинки. 50 учнів вважають, що використання телефону або планшету на уроках цікаво і зручно. 46 учнів відповіли, що хочуть більше технологій на уроках англійської мови. Вони не так часто їх використовують.

Серед побажань щодо використання нових цифрових форматів учні написали: «грати в Kahoot», «створювати свої підкасти», «слухати пісні англійською», «працювати з чатботами», «більше інтерактивних презентацій».

З проведеного анкетування можна зробити наступні висновки та рекомендації:

1. Цифрові інструменти широко інтегровані в процес викладання англійської мови в контексті візуалізації матеріалу, аудіювання, оцінювання та ігрового навчання. Учні позитивно сприймають використання цифрових технологій. Найефективнішими вважають візуальні та ігрові формати. Вони вважають, що цифрові інструменти підвищують мотивацію, розуміння матеріалу та бажання вчитися. Для деяких учнів не вистачає регулярності або різноманітності у використанні цифрових технологій.

2. Варто зосередити увагу на підтримці вчителів, які не використовують або рідко використовують цифрові ресурси.

3. Необхідно розвивати цифрову грамотність учнів та забезпечити стабільність технічного середовища (інтернет, цифрові пристрої).

4. Доцільно організовувати короткострокові тренінги або майстер-класи з практичного використання популярних платформ (Kahoot, Google Workspace, Padlet тощо).

5. Варто підтримувати обмін досвідом між педагогами (наприклад, через внутрішні освітні блоги, подкасти, спільноти в Google Classroom або Padlet).

Висновки до четвертого розділу

1. Представлено шляхи інтеграції цифрових інструментів у навчання англійської мови на різних етапах навчання. Для реалізації даного завдання розроблено уроки:

1) для 4 класу початкової школи на тему: «Let’s protect animals» із застосуванням цифрових інструментів (Jamboard, Google Classroom, Google Slides, YouTube, Google Images, Google Docs);

2) для 5 класу із використанням комп’ютерної квест-ігри «Samorot 3» на тему «Adventure in Space with Samorost 3»;

3) для 10 класу старшої школи тему «Using Artificial Intelligence (AI) in English Language Learning» у рамках вивчення загальної теми «English and Technology». Описано етапи реалізації блог-технології та технології подкастів у старшій школі у позаурочний час.

2. Проведено аналіз ефективності застосування цифрових технологій на уроках англійської мови у початковій, середній та старшій школі. Встановлено чинники формування мовної, соціолінгвістичної, цифрової компетентностей та підвищення мотивації до вивчення мови на різних етапах навчання.

ВИСНОВКИ

У процесі дослідження на тему «Діджиталізація процесу викладання англійської мови на різних етапах навчання» ми дійшли наступних висновків.

1. Відповідно до першого завдання кваліфікаційної роботи вивчено теоретичні основи діджиталізації у викладанні англійської мови.

Встановлено підходи до визначення поняття «діджиталізація». Науковці визначають, що діджиталізація це: 1) педагогічна технологія на основі впровадження у навчальний процес нових інноваційних технологій та засобів їх використання (методики, прийомів та засобів); 2) електронна освіта із застосуванням цифрових технологій; 3) новий формат освітнього середовища, який поєднує он-лайн та оф-лайн освіту, із впровадженням новітніх технологій та методів навчання.

Визначено наступні компоненти діджиталізації: 1) он-лай і оф-лайн освіта (e-learning, m-learning, blended-learning); 2) електронне освітнє середовище; 3) комп'ютеризація освітнього процесу; 4) застосування інноваційних методів навчання; 5) формування компетентностей у цифровому світі; 6) формування м'яких навичок.

В основі впровадження діджиталізації лежать принципи цифрової дидактики: інтерактивність (застосування інтерактивних програм, веб-сайтів, мультимедійних матеріалів); індивідуалізація (урахування індивідуальних потреб учнів, персоналізація навчальних програм); колаборація (співпраця і комунікація через онлайн-платформи); використання мутимедіа (візуалізація для покращення сприйняття навчального матеріалу та стимулювання інтересу до навчання); впровадження електронних навчальних матеріалів, застосування он-лайн та веб-ресурсів для гнучкого засвоєння матеріалу і розширення знань.

Отже, на основі аналізу науково-методичної літератури встановлено: 1) застосування цифрових освітніх технологій значно розширює асортимент засобів навчально-методичного супроводу, при цьому проектування цифрового освітньо-розвиваючого середовища на уроках з іноземної мови створює в учнів

потенційно вищу можливість перенесення знань, умінь та досвіду діяльності з навчальної ситуації у реальну; 2) впровадження цифрових технологій у навчання іноземної мови забезпечує цифрове освітньо-розвивальне середовище, що сприяє формуванню спрямованості на творчу діяльність та розвиває як критичне, так і креативне мислення учнів; 3) реалізація діджиталізації навчання іноземної мови з використанням цифрових освітніх ресурсів орієнтує учнів на розкриття у них прихованих резервів особистості, прояв їх здібностей; 4) різноманітність засобів та прийомів роботи на основі цифрових технологій призводить до підвищення стійкого інтересу в учнів до вивчення іноземної мови та високої якості оволодіння іншомовною діяльністю; 5) інтерактивне освітнє середовище, спроектоване за допомогою цифрових технологій, сприяє досягненню ефективної комунікації іноземною мовою.

Встановлено, що застосування цифрових технологій диктує відбір якісного навчального матеріалу. Визначено критерії відбору навчального матеріалу цифрових інструментів: тематичний критерій, критерій автентичності, методичної цінності, збільшення навчальної автономії учнів, прагматичної спрямованості, принцип навчання через розвиток досвіду.

Отже, сучасний вчитель іноземної мови має не тільки володіти цифровими компетенціями та допомагати учням розвивати їх, а й вміти використовувати діджиталізацію так, щоб сформувати навичках спільної роботи і прийняття рішень, нестандартний і творчий підхід до вирішення навчальних завдань.

В цьому відношенні узагальнено поняття «компетентність вчителя іноземних мов», яке включає: мотиваційно-особистісну компетенцію, базову цифрову компетенцію, загально-педагогічну цифрову компетенцію та предметну цифрову компетенцію.

2. На виконання другого завдання схарактеризовано існуючи цифрові інструменти діджиталізації для викладання англійської мови.

Цифрові інструменти за можливістю їх використання розподіллено на: педагогічні інструменти (*Duolingo, Rosetta Stone, Babbel, Busuu, Memrise),* металінгвістичні інструменти (*Grammarly, Oxford English Dictionary Online,*

Linguee, WordReference, LanguageTool) та дидактичні інструменти (*Anki, Quizlet, Lang-8, WeChat, FluentU).*

Підкреслено останні тенденції застосування web-сайтів під час викладання іноземної мови: перехід від знання до вміння, трансформація завдань, збільшення інтерактивності, прогресивна інтеграція автономної обробки мови та мовлення, збільшення ступеню інтеграції у навчання, зміна концентрації навчання на побудову знання учнем. Проаналізовано навчальний контент навчальних сайтів: *BBC Learning English, Real English, Tune into English.* Визначено переваги їх використання для створення методичного цифрового інструментарію нового покоління.

Розглянуто характеристики та особливості використання Jamboard – сервісу, який допомагає вчителю залучити всіх учнів до активної роботи та урізноманітнити завдання за рахунок використання різних вбудованих додаткових цифрових інструментів.

Вивчено можливості розширення діяльності вчителя за допомогою мобільних пристроїв. Проаналізовано потенціал мовних програм мобільних додатків (Quizlet, Lingualeo, Duolingo) для покращення процесу навчання англійської мови та індивідуалізації навчання.

3. Виконуючи третє завдання кваліфікаційної роботи, визначено особливості діджиталізації процесу викладання англійської мови на різних етапах навчання у середній школі.

Встановлено, що інтегрування цифрових інструментів у викладання англійської мови у початковій школі повинно відповідати наступним критеріям: доступність і відповідність контенту віковим особливостям дітей, ілюстративна та інформаційна насиченість цифрового продукту, наявність ігрової комунікації цифрової програми. Проаналізовано як можна використовувати мультимодальний контент проєктів Alphabets of Europe і AlphaEU для розвитку всіх видів мовленнєвої діяльності на основі методики CLIL.

З’ясовано, що середній етап навчання потребує різноманітності та цікавих інтерактивних форм презентації матеріалу, оскільки у цьому віці увага і

мотивація легко може змінюватися. На цьому етапі рекомендується використання таких цифрових інструментів: платформ для інтерактивного навчання (Kahoot, Quizizz), онлайн-сервісів для тренування мовленнєвих навичок (Duolingo, Lyricstraining), відеоресурсів (YouTube, TED-Ed), інструментів для спільної роботи (Google Classroom, Padlet) та мобільних додатків для самостійного навчання (Memrise, Grammarly).

Визначено особливості використання цифрових технологій на старшому етапі навчання: застосування мультимедійніх програм (Bridge to English, English in action (The royal family), English Practice); використання цифрових сервісів (LearningApps.org, Genial.ly).

Описано етапи застосування блог-технології на основі цифрових інструментів для розвитку комунікативної компетентності старшокласників.

4. Відповідно до четвертого завдання кваліфікаційної роботи розглянуто питання впровадження цифрових інструментів у викладання англійської мови у середній школі.

Для здійснення інтеграції діджиталізації в навчальний процес, нами розроблено: 1) урок для початкової школи на тему: «Let’s protect animals» із застосуванням цифрових інструментів (Jamboard, Google Classroom, Google Slides, YouTube, Google Images, Google Docs) для 4 класу; 2) урок з використанням комп’ютерної квет-ігри «Samorot 3» на тему «Adventure in Space with Samorost 3» для 5 класу; 3) урок на тему «Using Artificial Intelligence (AI) in English Language Learning» для 10 класу. Крім того, описано етапи реалізації блог-технології та технології подкастів у старшій школі у позаурочний час, як підготовчий етап до уроку «Using Artificial Intelligence (AI) in English Language Learning».

На основі спостереження та анкетування учнів і вчителів, проведено аналіз ефективності застосування цифрових технологій на уроках англійської мови на різних етапах навчання. Встановлено чинники формування мовної, соціолінгвістичної, цифрової компетентностей та підвищення мотивації до вивчення мови.

Отже, навчання англійської мови на основі діджиталізації у наші дні вважається однією з найперспективніших технологій у зв'язку зі своєю універсальністю та доступністю. Цифрові технології викладання англійської мови полегшують засвоєння навчального матеріалу учнями за рахунок нелінійної, модульної, багатовимірної подачі навчальної інформації комплексно, і стають сьогодні одним із сучасних освітніх трендів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Беребенюк І.О. Діджиталізація освіти – компетенції XXI століття. URL: https://science.epa.karazin.ua/wp-content/uploads/2021/04/DIGITAL -1.pdf

2. Бірюкова М. Діджиталізація вищої освіти – особливості моменту. Збірник наукових праць Таврійського державного університету імені Д. Моторного, 2024. №123. С. 123-127.

3. Буйницька О., Варченко-Троценко Л., Грицеляк Б. Цифровізація закладу вищої освіти. Освітологічний дискурс. 2020. № 1 (28). URL: https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/31370/1/O_Buinytska_L_Varchenko_B_Hrytseliak_OD_28_NDLIO.pdf

4. Биконя О.П., Шевченко Ю. В., Вітязь А.В., Іванишина В. П. Використання інтернет-блогів у навчанні міжкультурного англомовного спілкування. SCIENTIFIC COLLECTION «INTERCONF». 2025. № 49. С.260-268

5. Варжанский І. Виклики діджиталізації для закладів вищої освіти URL: https://confmanagement-proc.kpi.ua/article/view/201149

6. Головатенко Т.Ю. Шляхи використання Google Jamboard при підготовці вчителів початкових класів до застосування сучасних технологій навчання іноземних мов. Open educational e-environment of modern University. 2022. № 13. С.19-31. URL: https://openedu.kubg.edu.ua/journal/index.php/openedu/article/view/2414-0325.2022.132

7. Гулян Б.І., Януш Х.М., Зубрицький Р.Я. Використання інтерактивних технологій у викладанні іноземної мови. 2024. Закарпатські філологічні студії. Випуск 37. С. 87-90. URL: http://zfs-journal.uzhnu.uz.ua/archive/37/16.pdf

8. Діджиталізація в освіті – що саме змінюють в українських школах. URL: https://acmc.com.ua/didzhytalizacziya-vosviti-shho-same-zminyuyut-v-ukrayinskyh-shkolah/

9. Діджиталізація освітнього процесу в закладах вищої освіти. URL: https://science.uepa.karazin.ua/wp-content/uploads/2021/04/DIGITAL-1.pdf

10. Дроздова В.В., Рудніцька К.В., Росквас І.А. Інноваційні технології викладання іноземних мов в умовах зростаючого впливу технологій штучного інтелекту на освітні процеси. 2023. Академічні Візії. Випуск 26. С.1-15. URL: https://www.researchgate.net/publication/390479943_INNOVATIVE_TECHNOLOGIES_OF_FORMING_FUTURE_ENGINEERS'_ENGLISHLANGUAGE_COMMUNICATIVE_COMPETENCE

11. Жерновникова О. А. Діджиталізація в освіті/ Психолого-педагогічні проблеми вищої і середньої освіти в умовах сучасних викликів: теорія і практика: матеріали III Міжнародної науково-практичної конференції (Харків, 10 квітня 2018 р.). Х., 2018. С. 88-90. URL: https://dspace.hnpu.edu.ua/items/29b4d38c-6df2-49b6-8ec1-c67139eebb45

12. Жила Г. В. Цифрові технології і викладання іноземних мов. Стратегічні напрямки розвитку науки: фактори впливу та взаємодії : матеріали міжнародної наукової конференції (м. Суми, 22 травня 2020 р.). Суми, 2020. С. 52–53. URL: https://repository.hneu.edu.ua/jspui/bitstream/123456789/23277/1/%D0%A1%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%82%D1%8F__%D0%96%D0%B8%D0%BB%D0%B0_%D0%93.%D0%92._%D0%9A%D0%BE%D0%BD%D1%84%D0%B5%D1%80%D0%B5%D0%BD%D1%86i%D1%8F_22.05.2020_128-495-PB-%D1%81%D1%82%D1%80%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%86%D1%8B-1-7,50-54-%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%80i%D0%BD%D0%BA%D0%B8-1-7,11-12.pdf

13. Іваненко Н. В., Денека М. Т., Сидоренко О. М. Цифровізація освітнього процесу в галузі філологічної науки (українські реалії). Академічні візії. 2023. № (18). URL : https://academy-vision.org/index.php/av/article/view/296

14. Кан О. Сучасний стан та перспективи розвитку підготовки філологів у закладах вищої освіти України. Перспективи та інновації науки. 2021. № 5(5). С. 345–353. URL: https://dspace.ksaeu.kherson.ua/handle/123456789/7468

15. Концепція «Індустрія 4.0»: проблеми впровадження і окремі правові аспекти її реалізації в Україні монографія / за ред. С. В. Глібка. Харків: НДІ прав. забезп. інновац. розвитку НАПРН України. 2021. URL: https://ndipzir.org.ua/wp-content/uploads/2022/02/monografiya-industriya_2021.pdf

16. Костікова І.І., Черненко А.В. Диджиталізація викладання англійської мови: метод. рек. для здобувачів першого (бакалавр.) та другого (магістер.) рівня вищ. освіти. Харків: ХНПУ імені Г.С. Сковороди, 2022. URL: https://dspace. hnpu.edu.ua/server/api/core/bitstreams/d5b7736e-cfc4-49f9-8c41 3bc41bbb9c84/content

17. Кучерак І. Цифровізація та її вплив на освітній простір уконтексті формування ключових компетентностей. Теорія і методика професійної освіти. URL: http://www.innovpedagogy.od.ua/archives/2020/22/part_2/22.pdf

18. Мартинова І. Діджиталізація в освіті – що саме змінюють в українських школах. Донеччина. ЗмІнИ. 2020. URL : https://www.aphn-journal.in.ua/ archive/71_2024/part_1/47.pdf

19. Набока О.Г., Демченко М.О. Освітній блог як засіб професійної підготовки майбутніх вихователів закладів дошкільної освіти. Інформаційні технології і засоби навчання, 2019, Том 69, No1. С.64-77. URL: https://www.researchgate. net/publication/351177639_VIKORISTANNA_INTERNET-BLOGIV_U_NAVCANNI_MIZKULTURNOGO_ANGLOMOVNOGO_SPILKUVANNA

20. Національний комітет IFAP при ЮНЕСКО: перші досягнення та перемоги України у сфері медіа в рамках ЮНЕСКО. URL: https://webportal.nrada.gov.ua/natsionalnyj-komitet-ifap-pry-yunesko-pershi-dosyagnennya-ta-peremogy-ukrayiny-u-sferi-media-v-ramkah-yunesko/

21. Національний тест на цифрову грамотність для вчителів https://mon.gov.ua/news/uchiteli-mozhut-proyti-natsionalniy-test-na-tsifrovu-gramotnist

22. Петренко О.Я., Бондаренко В. Цифрові інструменти Google: Навчальний посібник. К. ІПДО, 2022. URL: https://dspace.nuft.edu.ua/server/api/core/bitstreams/71d1d043-2858-4065-b778-39579a3d45e8/content

23. Про Національну програму інформатизації. Офіційний вебпортал парламенту України. https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/74/98-вр/ed20160801

24. Сліпухіна І. А., Поліхун Н. І., Чернецький І. С. Педагогіка XXI століття: формування цифрової дидактики. Збірник наукових праць «Педагогічні науки». 2018. Вип. LXXXIII, Т. 1. С. 231–237.

25. Сергеєва С.М. Освітній блог. Поняття, особливості, різновиди. Алгоритм створення блогу викладача. Лисичанськ, 2016. URL: https://ldmu.ucoz.ua /0206/visnik/1algoritm_stvorennja_blogu-1_.pdf

26. Синекоп О.С., Корсун Г.О. Перспективи цифрової педагогіки у викладанні іноземної мови у вищих навчальних закладах. URL: http://confesp.fl.kpi.ua/node/1264

27. Сухонос В.В. Діджиталізація освіти в Україні: зарубіжний досвід та вітчизняна перспектива впровадження. URL: https://www.pdau.edu.ua/sites/default/files/node/6983/materialyzbirnyk2021_0.pdf

28. Фамілярська Л. Діждиталізація процесу педагогіки партнерства в умовах нової української школи/ Матеріали науковопрактичної конференції «Педагогіка партнерства як основа розвитку суб'єктів освітньої діяльності в умовах НУШ»/ URL: https://conf.zippo.net.ua/?p=152

29. Філіпова С. В. Цифрові інструменти для викладання англійської мови у 5-7 класах: огляд та поради. URL: https://urok-ua.com/tsyfrovi-instrumenty-dlya-vykladannya-anglijskoyi-movy-u-5-7-klasah-oglyad-ta-porady/

30. Цифрова компетентність сучасного вчителя нової української школи: зб. тез доповідей учасників всеукр. наук.-практ. семінару (Київ, 28 лютого 2018 р.). За заг. ред. О. Е Коневщинської, О. В.Овчарук. К. : Інститут інформаційних технологій і засобів навчання НАПН України, 2018. URL: https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/715564/1/%D0%A6%D0%B8%D1%84%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B0%20%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D0%B5%

D1%82%D0%B5%D0%BD%D1%82%D0%BD%D1%96%D1%81%D1%82%D1%8C%20%D1%81%D1%83%D1%87%D0%B0%D1%81%D0%BD%D0%BE%D0%B3%D0%BE%20%D0%B2%D1%87%D0%B8%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8F%20%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D0%BE%D1%97%20%D1%83%D0%BA%D1%80%D0%B0%D1%97%D0%BD%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%BE%D1%97%20%D1%88%D0%BA%D0%BE%D0%BB%D0%B8%202019.pdf

31. Черненко А. В. Інтеграція цифрових інструментів у процес викладання іноземних мов в умовах дистанційного навчання. 2025. Проблеми сучасних трансформацій. Серія: педагогіка та психологія. № 8. URL: https://reicst.com.ua/pmtp/article/view/2025-8-06-01

32. Черненко А. В. Інформаційно-цифрова компетентність майбутніх учителів іноземної мови як ключова вимога Нової української школи. Теорія та методика навчання та виховання. 2019. № 47. С. 169–178. URL: DOI:10.34142/23128046. 2019.47.15

33. Чернишова Я.С. Принципи навчання іноземної мови на основі технологій штучного інтелекту. Тенденції розвитку філологічної освіти в контексті інтеграції у європейський простір: матеріали XI Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції. 24-25 квітня 2025 року. Миколаїв: НУК ім. адмірала Макарова, 2025. С.288-292.

34. Чернишова Я.С. Кейс-метод і цифрові технології у формуванні комунікативної компетентності старшокласників. The II International scientific and practical conference «Problems of modern education and old technologies», September 08-10, 2025, Zaragoza, Spain. С. 43-45.

35. Чернишова Я.С. Цифрові комунікативні технології як засіб формування іншомовної комунікативної компетенції. Матеріали V Міжнародної науково-практичної конференції «Modern scientific problems and ways to solve them» 29 вересня - 01 жовтня 2025 р., Мюнхен, Німеччина. С. 114-118.

36. Черньонков Я.О. Діджиталізація як якісна характеристика навчання іноземних мов: теоретичний підхід. Наукові записки. Серія: Педагогічні науки. 2019. № 182. URL: https://pednauk.cusu.edu.ua/index.php/pednauk/article/view/187

37. Юрів А. Ю., Генсерук Г. Р. Цифрова грамотність вчителів англійської мови // Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання: досвід, тенденції, перспективи : матеріали III Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції (м. Тернопіль, 5 квітня, 2019). Тернопіль : ТНПУ ім. В. Гнатюка, 2019. С. 32–34. URL:http://dspace.tnpu.edu.ua/handle/123456789/14530

38. Язловицька О., Птушка А., Байбекова Л., Прудніkова Н. Вивчення іноземної мови у рамках процесу діджиталізації освіти. Сучасні дослідження з іноземної філології. 2023. № 1(23). С.348-355.

39. AlphaEU // www.alphaeu.org

40. Al-Qallaf, Charlene L.; Al-Mutairi, Afaf SR Digital literacy and digital content supports learning. URL: DOI: 10.1108/EL-05-2015-0076

41. Alsaleem B.I.A. The effect of "WhatsApp" electronic dialogue journaling on improving writing vocabulary word choice and voice of EFL undergraduate Saudi students // Arab World English Journal. 2013. № 4(3). P. 213-225. URL: https://www.awej.org/images/AllIssues/Volume4/Volume4Number3Sept2013/18.pdf

42. Becta. ImpaCT2 ICT The Impact of Information and Communication Technologies on Pupil Learning and Attainment. Schools Research and Evaluation Series. No.7. URL: https://dera.ioe.ac.uk/id/eprint/1572/7/becta_2002_ImpaCT2_Strand1_report_Redacted.pdf

43. Benedek A.,, Molnar G. E-teaching_and_Digitalization_at_BME URL: https://www.researchgate.net/publication/280742233_Eteaching_and_Digitalization_at_BME

44. Beatty K. Mobile language learning: the world in our hands. URL: https://kenbeatty.ca/2017/04/20/mobile-language-learning/

45. Blyznyuk T., Yatsiv S. Digital tools flipgrid and kahoot in teaching english in primary school. Освітні обрії. 2024. 1 (58). С.50-55.

46. Brennen J. S., Kreiss D. Digitalization. The International Encyclopedia of Communication Theory and Philosophy, 2016. URL: https://doi.org/10.1002/9781118766804.wbiect111

47. Bui T. English teachers' integration of digital technologies in the classroom. International Journal of Educational Research Open. 2022. 3. 100–204. URL:https://www.researchgate.net/publication/363506939_English_teachers'_integration_of_digital_technologies_in_the_classroom

48. Almenara C., Castillo J., Gutiérrez J., Palacios-Rodríguez A., Osuna J. University of SevilleDevelopment of the Teacher Digital Competence Validation of DigCompEdu Check-In Questionnaire in the University Context of Andalusia (Spain) URL: DOI:10.3390/su12156094

49. Campos J. Manuel. Innovations in English Language Teaching. URL: https://englishpost.org/innovations-in-english-language-teaching/

50. Chernionkov Y. O. Digitalization as the qualitative characteristic of teaching foreign languages: theoretical approach. Наукові записки. 2019. Серія: Педагогічні науки. Випуск 182. С. 138-141.

51. Chetty K., Wenwei L., Josie J., Shenglin B. Bridging The Digital Divide: Measuring Digital Literacy. 2017. URL: hwww.g20-insights.org/wp-content/uploads/2017/04/Digital_Bridging-the-Digital-Divide-Measuring-Digital-Literacy.pdf.

52. Crompton H., Edmett A., Ichaporia N., Burke D. AI and English language teaching: Affordances and challenges. British Journal of Educational Technology. 2024. P. 1-27. URL: https://doi.org/10.1111/bjet.13460

53. Darling-Hammond L., Flook L., Cook-Harvey Ch., Barron B., Osher D. Implications for educational practice of the science of learning and development // Applied Developmental Science. 2020. № 24(2). P. 97-140. URL: DOI: 10.1080/10888691.2018.1537791

54. Donohue C. Technology and Digital Media in the Early Years. Tools for Teaching and Learning. NY, USA: «Routledge, Taylor and Francis Group», 2014. URL: https://www.routledge.com/Technology-and-Digital-Media-in-the-Early-Years-Tools-for-Teaching-and-Learning/Donohue/p/book/9780415725828?srsltid=AfmBOorG4BhmSgst_cosBU9MaS917cD8pig0VfpBIUZDbByb2WvjPUhb

55. Farr F.; Murray L. Digital Literacies for Language Learning and Teaching: developing a national framework 2nd International Conference on Higher Education Advances, HEAd'16 Universitat Politecnica de Val`encia, Val`encia, 2016. DOI: http://dx.doi.org/10.4995/HEAd16.2016.2802.

56. Fominykh M., Shikhova E., Soule M. V., Perifanou M., Zhukova D. Digital Competence Assessment Survey for Language Teachers. In: Zaphiris P., Ioannou A. (eds) Learning and Collaboration Technologies: New Challenges and Learning Experiences. HCII 2021. Lecture Notes in Computer Science, vol 12784. Springer, Cham. URL: https://doi. org/10.1007/978-3-030-77889-7_18.

57. Frank V.M., Freynik S., Richardson D.L. Technologies for foreign language learning: a review of technology types and their effectiveness // Center for Advanced Study of Language, University of Maryland, College Park, MD. 2014. №1. T. 27. URL: https://www.learntechlib.org/p/153571

58. Hockly N. Artificial Intelligence in English language teaching: the good, the bad and the ugly. RELC Journal. 2023. Vol. 54. Issue 2. P. 445-451. URL: https://doi.org/10.1177/00336882231168504

59. Hsieh J. Digital Storytelling Outcomes and Emotional Experience among Middle School EFL Learners: Robot-Assisted versus PowerPointAssisted Mode. TESOL Q. 2021. 55. 994–1010. URL: https://doi.org/10.3390/ educsci11100649

60. Kozubai I. Comprehensive analysis of the impact of artificial intelligence on teaching and learning foreign languages. Humanities Science Current. 2023. Issues, 1(63). 210– 214. URL: https://doi.org/10.24919/2308-4863/63-1-32.

61. Kukulska-Hulme, A., Shield, L. An overview of mobile assisted language learning: From content delivery to supported collaboration and interaction. ReCALL. 2008. № 1. 20. P. 271-289. URL: https://www.researchgate.net/publication/42795774_An_Overview_of_Mobile_Assisted_Language_Learning_From_Content_Delivery_to_Supported_Collaboration_and_Interaction

62. Moybeka A., Syariatin N. et al. Artificial Intelligence and English classroom: the implications of AI toward EFL students' motivation. Edumaspul: Jurnal

Pendidikan. 2023. Vol. 7. № 2. P. 2444-2454. URL: https://doi.org/10.33487/edumaspul.v7i2.6669

63. Liu L., Zhang L., Pinghao Y., Liu Q. Influence Factors of Satisfaction with Mobile Learning APP: An Empirical Analysis of China. iJET. 2018. 13. P. 87-99. URL: https://online-journals.org/index.php/i-jet/article/view/8381

64. Mahdi H.S. Effectiveness of Mobile Devices on Vocabulary Learning: A Meta-AnalysisJ. Educ. Comput. Res. 2017, 56. Pp. 134-154. URL: https://www.researchgate.net/publication/315692290_Effectiveness_of_Mobile_Devices_on_Vocabulary_Learning_A_Meta-Analysis

65. Nation P. Principles guiding vocabulary learning through extensive reading. Reading in a Foreign Language. 2015. № 27(1). Pp. 136-147. URL: https://scispace.com/pdf/principles-guiding-vocabulary-learning-through-extensive-3j0raftj32.pdf

66. Negroponte N. Being Digital. New York: Alfred A. Knopf. URL: https://web.stanford.edu/class/sts175/NewFiles/Negroponte.%20Being%20Digital.pdf

67. Pavlik J.V. Fueling a Third Paradigm of Education: The Pedagogical Implications of Digital, Social and Mobile Media. URL: https://www.researchgate.net/publication/339278166_Fueling_a_Third_Paradigm_of_Education_The_Pedagogical_Implications_of_Digital_Social_and_Mobile_Media

68. Sadykova G., Vafina A. & Kayumova A. Promoting dialogue of cultures in digital learning objects for young bilingual learners. URL: https://library.iated.org/publications/EDULEARN18/start/750

69. Segers E., Verhoeven L. Long-term effects of computer training of phonological awareness in Kindergarten. URL: https://www.researchgate.net/publication/220663151_Long-term_effects_of_computer_training_of_phonological_awareness_in_Kindergarten

70. Siemens G. Connectivism: Learning as Network Creation. e-Learning Space.org website. URL: http://www.elearnspace.org/Articles/networks.htm .

71. Sumakul D.T.Y.G., Hamied F.A., Sukyadi D Artificial Intelligence in EFL Classrooms: Friend or Foe? URL: https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1336138.pdf

72. Sweeney P., Moore. C. Mobile Apps for Learning Vocabulary: Categories, Evaluation and Design Criteria for Teachers and Developers. URL: https://ideas.repec.org/a/igg/jcallt/v2y2012i4p1-16.html

73. Critical Digital Pedagogy: a Definition. URL: https://hybridpedagogy .org/critical-digital-pedagogy-definition/

74. Wang S., Smith S. Reading and grammar learning through mobile phones. URL: http://llt.msu.edu/issues/october2013/wangsmith.pdf

75. Wang Y.H., Shih S.K.H. Mobile-assisted language learning: Effects on EFL vocabulary learning // International Journal of Mobile Communications. 2015. 13(4). P. 358-375. http://dx.doi.org/10.1504/IJMC.2015.070060

76. Williams A. Meet Alpha: Meet Alpha: The Next 'Next Generation'. The New York Times. 2015. September 19. URL: https://www.nytimes.com/2015/09/19/fashion/meet-alpha-the-next-next-generation.html

ДОДАТОК 1

Hamlet Quiz (Listening Comprehension)

1. Who appears first in the video?
   A) The Ghost of King Hamlet
   B) Horatio
   C) Claudius
   D) Polonius
2. Why does the Ghost call Hamlet aside?
   A) To ask for recognition
   B) To reveal the truth about his death
   C) To make Hamlet king
   D) To punish Claudius
3. What method does Hamlet use to test Claudius's guilt?
   A) A play performed before the court
   B) A long monologue
   C) A secret conversation with Polonius
   D) A written message
4. What happens to Ophelia in the story?
   A) She supports Hamlet
   B) She rejects Hamlet
   C) She enters a convent
   D) She goes mad
5. What is prepared for the duel between Hamlet and Laertes?
   A) Normal swords
   B) Poisoned weapons
   C) A staged fight without danger
   D) Wooden practice swords
6. Who dies accidentally from poison during the duel?
   A) Queen Gertrude
   B) Polonius
   C) Claudius
   D) Horatio
7. How does Hamlet react when he learns the truth about his father's murder?
   A) He immediately kills Claudius
   B) He isolates himself
   C) He plans revenge
   D) He flees Denmark
8. What happens to Queen Gertrude?
   A) She escapes from the kingdom
   B) She drinks poisoned wine meant for Hamlet
   C) She joins Claudius's plot
   D) She dies of illness
9. How does Hamlet make Claudius reveal his guilt?
   A) By accusing him openly in front of the court
   B) By sending him a secret letter
   C) By staging a play showing the murder
   D) By praying to the gods
10. What is Hamlet's final fate in the video?
    A) He survives and becomes king
    B) He dies from a wound
    C) He renounces the throne
    D) He is sent into exile

ДОДАТОК 2

Блог-пост про вивчення англійської мови людьми з різних країн

1. Maria from Spain

Hi everyone! I started learning English when I was about 10. Our teacher was from the UK, and she made us sing songs and play games — I loved it! But later grammar lessons got sooo boring and difficult. My biggest problem now is speaking. I know the words, but when I try to talk, I freeze and get nervous. I always worry people will laugh at my mistakes.

Questions:

1. How did Maria's teacher make English fun at the beginning?
2. What is Maria's biggest difficulty now?
3. Why does she feel nervous when speaking?

2. Kenji from Japan

For me, English started with video games and movies. I was crazy about Hollywood action films, but I didn't understand the dialogues at all. That's why I decided to learn. The hardest part? Definitely pronunciation. "R" and "L" sound the same to me sometimes, and people don't always understand. It's a bit embarrassing, but I keep practicing with YouTube.

Questions:

1. What made Kenji want to learn English?
2. Which sounds are difficult for him?
3. How does he practice pronunciation?

3. Amina from Egypt

I wanted to study abroad, so I joined an evening English course. At first, learning new words was okay, but listening was terrible. Native speakers talk so fast, like a train! During my first listening test, I almost cried because I understood nothing. 😅 Now I watch the news and Netflix with subtitles every day — it helps a lot.

Questions:

1. Why did Amina decide to study English?
2. What was her biggest problem at first?
3. How does she practice listening now?

4. Lucas from Brazil

My dad always told me: "English will give you opportunities." He was right. At school, I was not a top student, but later I made online friends and we started chatting in English. That's when I really improved. My weak point is writing — I think in Portuguese and then translate, and the sentences sound weird. Still learning how to think directly in English.

Questions:

1. Who motivated Lucas to learn English?
2. When did his English really start to improve?
3. What is his main difficulty now?

5. Olga from Ukraine

I learned English at university because I wanted to travel. I thought I was good… until I went to London! I couldn't understand a single word. The accent was nothing like my teacher's. It was so frustrating. But after that trip I started listening more to podcasts and real conversations. Slowly it got better.

Questions:

1. Why did Olga learn English at university?
2. What shocked her when she went to London?
3. How did she try to improve after her trip?

6. Ahmed from Morocco

I work in tourism, so English is super important. At first I only knew phrases like “Do you need a taxi?” or “Can I help you?” but it was enough to talk to tourists. My biggest nightmare is grammar, especially tenses. Past Perfect, Present Perfect… ahhh, why so many?! But I use English every day at work, so little by little I’m improving.

Questions:

1. Why does Ahmed need English for his job?
2. What was the first type of English he learned?
3. What grammar topic is very difficult for him?

ДОДАТОК 3

АНКЕТА ДЛЯ ВЧИТЕЛІВ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

Тема: Інтеграція цифрових інструментів у процес викладання англійської мови

Інструкція:

Будь ласка, дайте відповіді на запитання. Анкета є анонімною. Ваші відповіді будуть використані виключно в аналітичних та дослідницьких цілях для підвищення якості навчального процесу.

1. Укажіть рівень, на якому ви викладаєте (можна обрати кілька варіантів):

☐ Початкова школа

☐Середня школа

☐ Старша школа

2. Як часто ви використовуєте цифрові інструменти на уроках англійської мови? (підкресліть або обведіть відповідь)

- Щодня
- 2–3 рази на тиждень
- Раз на тиждень
- Рідко
- Не використовую

3. З якою метою ви найчастіше використовуєте цифрові інструменти? (можна обрати до 3-х варіантів)

☐ Пояснення нового матеріалу

☐ Організація інтерактивних вправ

☐ Аудіювання / перегляд відео

☐ Перевірка знань (тести, вікторини)

☐ Робота над проєктами

☐ Самостійна робота учнів

☐ Мотивація учнів

☐ Інше (вкажіть):

4. Які з наступних цифрових інструментів ви використовуєте у своїй роботі? (позначте ті, які використовуєте регулярно або періодично)

☐ Jamboard

☐ Google Classroom

☐ Google Slides

☐ Google Docs

☐ Google Images

☐ YouTube

☐ TED-Ed

☐ Kahoot

☐ Quizizz

☐ Duolingo

☐ Lyricstraining

☐ Padlet

☐ Memrise

☐ Grammarly

☐ Блог-технології

☐ Подкасти / технології подкастів

☐ Інші (вкажіть):

5. Наскільки зручно вам працювати з цифровими інструментами?

- Дуже зручно
- Переважно зручно
- Маю певні труднощі
- Часто виникають складнощі
- Не використовую через складність

6. Які з вказаних інструментів є, на вашу думку, найбільш ефективними для вивчення англійської мови учнями? (вкажіть 3 найбільш ефективні на вашу думку)

7. З якими труднощами ви найчастіше стикаєтеся при використанні цифрових технологій на уроках? (оберіть або допишіть)

☐ Відсутність технічної підтримки

☐ Нестабільний інтернет

☐ Низький рівень ІКТ-компетентностей учнів

☐ Відсутність часу на підготовку

☐ Особисті труднощі з цифровими технологіями

☐ Інше:

8. Чи проходили ви курси / тренінги щодо використання цифрових інструментів у викладанні англійської мови?

- Так, регулярно
- Один або кілька разів
- Ні, але хотів/ла б
- Ні, і не планував/ла

9. Чи помічаєте ви зростання мотивації учнів до навчання завдяки використанню цифрових інструментів?

- Так, суттєве зростання
- Частково
- Нейтрально
- Скоріше ні
- Ні, взагалі не помічаю

10. Які цифрові інструменти або формати ви хотіли б спробувати в майбутньому? (відкрита відповідь)

Дякуємо за ваш час та участь в опитуванні!

ДОДАТОК 4

АНКЕТА ДЛЯ УЧНІВ

Тема: Твоє ставлення до використання цифрових технологій на уроках англійської мови

Інструкція:

Будь ласка, обери або напиши відповіді на запитання. Ця анкета анонімна — твоє ім'я писати не потрібно.

1. У якому ти класі? (підкресли або обведи) 4 / 5 / 6 / 7 / 8 / 9

2. Чи подобається тобі, коли на уроках англійської мови використовують комп'ютер, телефон, інтерактивну дошку, відео або ігри?

☐ Так, дуже подобається

☐ Мені цікаво, але не завжди

☐ Мені все одно

☐ Не подобається

Які цифрові інструменти ти пам'ятаєш із уроків англійської мови? (можна обрати кілька варіантів)

☐ YouTube

☐ Kahoot

☐ Quizizz

☐ Padlet

☐ Google Classroom

☐ Google Slides

☐ Duolingo

☐ Lyricstraining

☐ Grammarly

☐ TED-Ed

☐ Подкасти (аудіо або відео)

☐ Інше (напиши):

4. Що тобі найбільше подобається робити на уроці за допомогою цифрових інструментів? (можна обрати кілька варіантів)

☐ Дивитись відео англійською

☐ Грати у вікторини або ігри

☐ Робити проєкти / презентації

☐ Слухати пісні або подкасти

☐ Виконувати тести онлайн

☐ Інше: _

5. Чи допомагають цифрові технології краще вивчати англійську мову?

☐ Так, дуже допомагають

☐ Трохи допомагають

☐ Не допомагають

☐ Навпаки — заважають

6. Чи легше тобі зрозуміти нові слова або теми, коли вчитель показує відео, слайди, картинки тощо?

☐ Так

☐ Частково

☐ Ні

7. Як ти ставишся до використання телефону або планшета на уроці англійської мови (за дозволом учителя)?

☐ Це цікаво і зручно

☐ Можна, але не завжди

☐ Я проти — відволікає

☐ Ми не використовуємо телефони на уроках

8. Чи хотів/хотіла б ти більше вивчати англійську з допомогою сучасних технологій?

☐ Так, це дуже цікаво

☐ Можна трохи більше

☐ Ні, мені більше подобається без них

9. Як часто ви використовуєте цифрові інструменти на уроках англійської?

☐ Майже на кожному уроці

☐ 2–3 рази на тиждень

☐ Іноді

☐ Дуже рідко або ніколи

10. Що б ти хотів/хотіла спробувати з цифрових технологій на уроках англійської мови? (відкрита відповідь)

Дякуємо за участь у нашому опитуванні!

SUMMARY

This research is devoted to the investigating the topic "Digitalization of the English Language Teaching Process at Different Stages of Learning".

1. The theoretical foundations of digitalization in English language teaching were studied.

Approaches to defining the concept of "digitalization" were established. Scientists define digitalization as: 1) pedagogical technology based on the introduction of new innovative technologies and means of their use (methodologies, techniques and tools) into the educational process; 2) electronic education using digital technologies; 3) a new format of the educational environment that combines online and offline education with the introduction of the latest technologies and teaching methods.

The following components of digitalization were identified: 1) online and offline education (e-learning, m-learning, blended-learning); 2) electronic educational environment; 3) computerization of the educational process; 4) the use of innovative teaching methods; 5) formation of competencies in the digital world; 6) formation of soft skills.

The implementation of digitalization is based on the principles of digital didactics: interactivity (use of interactive programs, websites, multimedia materials); individualization (taking into account the individual needs of students, personalization of curricula); collaboration (cooperation and communication through online platforms); use of multimedia (visualization to improve the perception of educational material and stimulate interest in learning); introduction of electronic educational materials, use of online and web resources for flexible assimilation of material and expansion of knowledge.

Thus, based on the analysis of scientific and methodological literature, it was established: 1) the use of digital educational technologies significantly expands the range of means of educational and methodological support, while the design of a digital educational and developmental environment in foreign language lessons creates a potentially higher possibility for students to transfer knowledge, skills and experience

from an educational situation to a real one; 2) the introduction of digital technologies in foreign language teaching provides a digital educational and developmental environment that contributes to the formation of a focus on creative activity and develops both critical and creative thinking of students; 3) the implementation of digitalization of foreign language teaching using digital educational resources orients students to the disclosure of their hidden personal reserves, the manifestation of all students' potential and abilities; 4) the diversity of means and methods of work based on digital technologies leads to an increase in students' sustained interest in learning a foreign language and high quality mastery of foreign language activities; 5) an interactive educational environment designed using digital technologies contributes to achieving effective communication in a foreign language. It has been established that the use of digital technologies dictates the selection of high-quality educational material. The criteria for selecting educational material for digital tools have been determined: thematic criterion, criterion of authenticity, methodological value, increasing students' educational autonomy, pragmatic orientation, the principle of learning through the development of experience.

Therefore, a modern foreign language teacher must not only possess digital competencies and help students develop them, but also be able to use digitalization in such a way as to form collaborative and decision-making skills, a non-standard and creative approach to solving educational tasks.

In this regard, the concept of “competence of a foreign language teacher” is generalized, which includes: motivational and personal competence, basic digital competence, general pedagogical digital competence and subject-specific digital competence.

2. Existing digital tools of digitalization for teaching English are characterized.

Digital tools are divided into: pedagogical tools (Duolingo, Rosetta Stone, Babbel, Busuu, Memrise), metalinguistic tools (Grammarly, Oxford English Dictionary Online, Linguee, WordReference, LanguageTool) and didactic tools (Anki, Quizlet, Lang-8, WeChat, FluentU).

The latest trends in the use of websites in teaching a foreign language are highlighted: the transition from knowledge to skills, the transformation of tasks, increased interactivity, progressive integration of autonomous language and speech processing, an increase in the degree of integration into learning, a change in the focus of learning on the construction of knowledge by the student. The educational content of educational sites is analyzed: BBC Learning English, Real English, Tune into English. The advantages of their use for creating a new generation of methodological digital tools are determined.

The characteristics and features of using Jamboard are considered - a service that helps the teacher to involve all students in active work and diversify tasks through the use of various built-in additional digital tools.

The possibilities of expanding the teacher's activities using mobile devices have been studied. The potential of language programs mobile applications (Quizlet, Lingualeo, Duolingo) to improve the process of learning English and individualize learning are described.

3. The features of the digitalization of the process of teaching English at different stages of education in secondary school were identified.

It was established that the integration of digital tools into teaching English in primary school should meet the following criteria: accessibility and compliance of content with the age characteristics of children, illustrative and informational richness of the digital product, the presence of game communication of the digital program. It was analyzed how the multimodal content of the Alphabets of Europe and AlphaEU projects can be used to develop all types of speech activity based on the CLIL methodology.

It was found that the secondary stage of education requires diversity and interesting interactive forms of presentation of the material, since at this age attention and motivation can easily change. At this stage, the use of the following digital tools is recommended: platforms for interactive learning (Kahoot, Quizizz), online services for training speaking skills (Duolingo, Lyricstraining), video resources (YouTube, TED-

Ed), tools for collaboration (Google Classroom, Padlet) and mobile applications for self-study (Memrise, Grammarly).

The features of the use of digital technologies at the senior stage of learning are identified, which are considered in the use of multimedia programs (Bridge to English, English in action (The royal family), English Practice); the use of digital services (LearningApps.org, Genial.ly).

The stages of using blog technology based on digital tools for the development of communicative competence of pupils are described.

4. The issue of introducing digital tools in teaching English in secondary school is considered.

To integrate digitalization into the educational process, we developed: 1) the lesson for elementary school on the topic: “Let’s protect animals” using digital tools (Jamboard, Google Classroom, Google Slides, YouTube, Google Images, Google Docs) for grade 4; 2) the lesson using the computer puzzle game “Samorot 3” on the topic “Adventure in Space with Samorost 3” for grade 5; 3) the lesson on the topic “Using Artificial Intelligence (AI) in English Language Learning” for grade 10. In addition, the stages of implementing blog technology and podcast technology in high school after school hours are described, as a preparatory stage for the lesson “Using Artificial Intelligence (AI) in English Language Learning”. Based on observation and questionnaires of pupils and teachers, an analysis of the effectiveness of the use of digital technologies in English lessons was conducted. The factors of formation of linguistic, sociolinguistic, digital competences and increase of motivation to learn a language at different stages of education are established.

Thus, teaching English based on digitalization is nowadays considered one of the most promising technologies due to its versatility and accessibility. Digital technologies of teaching English facilitate the assimilation of educational material by pupils due to nonlinear, modular multidimensional presentation of educational information in a comprehensive manner, and today they are becoming one of the modern educational trends.