



МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
РАДА ДИРЕКТОРІВ ЗАКЛАДІВ ФАХОВОЇ ПЕРЕДВИЩОЇ
ОСВІТИ ВІННИЦЬКОЇ ОБЛАСТІ
ФАХОВИЙ КОЛЕДЖ ЕКОНОМІКИ І ПРАВА ВКІ
ОБЛАСНЕ МЕТОДИЧНЕ ОБ'ЄДНАННЯ ВИКЛАДАЧІВ ІНОЗЕМНИХ МОВ



МАТЕРІАЛИ

*обласного методичного об'єднання викладачів іноземних мов
закладів фахової передвищої освіти
Вінницької області*

**Методичний семінар: «Освітній симпозіум
з використання цифрових технологій на
заняттях з англійської мови. STEM-технології»**

ВІННИЦЯ
14 травня 2025 рік

Матеріали обласного методичного об'єднання викладачів іноземних мов закладів фахової передвищої освіти Вінницької області. Методичний семінар: «Освітній симпозіум з використання цифрових технологій на заняттях з англійської мови. STEM-технології» з підвищення кваліфікації викладачів іноземних мов закладів фахової передвищої освіти Вінницької області / Л.В. Дибчук, О.Г. Марценюк / Фаховий коледж економіки і права Вінницького кооперативного інституту. Вінниця. 2025. 53 с.

Укладачі:

Л.В. Дибчук, кандидат історичних наук, доцент, проректор з науково-методичної роботи Вінницького кооперативного інституту;

О.Г. Марценюк, голова ОМО викладачів іноземних мов, кандидат педагогічних наук, доцент, викладач англійської мови КЗВО «Вінницький гуманітарно-педагогічний коледж»

Збірник містить тези доповідей учасників обласного методичного об'єднання викладачів іноземних мов закладів фахової передвищої освіти Вінницької області, в яких розглянуто використання імерсивних технологій у викладанні англійської мови, використання STEM-технологій на заняттях з англійської мови, можливості хмарних технологій, платформи Classtime та Wordwall на заняттях англійської мови, використання штучного інтелекту на заняттях англійської мови; створення іншомовної атмосфери шляхом використання дієвих гейміфікаційних інструментів при викладанні англійської мови.

Для викладачів іноземних мов закладів фахової передвищої освіти Вінницької області. Статті збірника подано в авторській редакції мовою оригіналу.

ЗМІСТ

<i>ПРОГРАМА ОБЛАСНОГО МЕТОДИЧНОГО ОБ'ЄДНАННЯ ВИКЛАДАЧІВ ІНОЗЕМНИХ МОВ ЗФПО ВІННИЦЬКОЇ ОБЛАСТІ</i>	<i>4</i>
<i>ПРОГРАМА ПІДВИЩЕННЯ КВАЛІФІКАЦІЇ ВИКЛАДАЧІВ ІНОЗЕМНИХ МОВ ЗФПО ВІННИЦЬКОЇ ОБЛАСТІ.....</i>	<i>7</i>
<i>ІСТОРІЯ ТА СЬОГОДЕННЯ ВІННИЦЬКОГО КООПЕРАТИВНОГО ІНСТИТУТУ.....</i>	<i>10</i>
<i>Марценюк О.Г., Ободянська Н.П. ВИКОРИСТАННЯ ІМЕРСИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ВИКЛАДАННІ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ.....</i>	<i>14</i>
<i>Ткачук Н.П. ВИКОРИСТАННЯ STEM-ТЕХНОЛОГІЙ НА ЗАНЯТТЯХ З АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ У ФАХОВОМУ КОЛЕДЖІ ЕКОНОМІКИ І ПРАВА ВІННИЦЬКОГО КООПЕРАТИВНОГО ІНСТИТУТУ.....</i>	<i>32</i>
<i>Мазур А.В. МОЖЛИВОСТІ ХМАРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ. ПЛАТФОРМИ CLASSTIME AND WORDWALL НА ЗАНЯТТЯХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ.....</i>	<i>35</i>
<i>Вихованець Н.Д. ВИКОРИСТАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ НА ЗАНЯТТЯХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ</i>	<i>40</i>
<i>Степанишина О.І. СТВОРЕННЯ ІНШОМОВНОЇ АТМОСФЕРИ ШЛЯХОМ ВИКОРИСТАННЯ ДІЄВИХ ГЕЙМІФІКАЦІЙНИХ ІНСТРУМЕНТІВ ПРИ ВИКЛАДАННІ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ...</i>	<i>45</i>

**ПРОГРАМА ОБЛАСНОГО МЕТОДИЧНОГО ОБ'ЄДНАННЯ
ВИКЛАДАЧІВ ІНОЗЕМНИХ МОВ**

14 травня 2025 р.

Методичний семінар: «Освітній симпозіум з використання цифрових технологій на заняттях з англійської мови. STEM- технології»

13:45 – 14:00 Реєстрація учасників методичного об'єднання

14:00 – 14:30 Вітальне слово

ЯКОВЕЦЬ Олени Володимирівни, директорки Фахового коледжу економіки і права ВКІ;

Вступне слово

ВАСИЛЮК Світлани Михайлівни, директорки базового закладу фахової передвищої освіти, директорки Вінницького технічного фахового коледжу;

Вступне слово

МОТОРНОЇ Лесі Володимирівни, методиста базового закладу фахової передвищої освіти Вінницької області;

Настановче слово

МАРЦЕНЮК Олени Георгіївни, голови обласного методичного об'єднання викладачів іноземних мов.

14:30- 16:30 Використання імерсивних технологій у викладанні англійської мови

МАРЦЕНЮК Олена Георгіївна, голова ОМО викладачів іноземних мов, кан.пед.н., доц., викладач англійської мови КЗВО «Вінницький гуманітарно-педагогічний коледж»

Використання STEM- технологій на заняттях з англійської мови

ТКАЧУК Наталія Петрівна, викладач англійської мови Фахового коледжу економіки і права ВКІ

Можливості хмарних технологій. Платформи Classtime та Wordwall на заняттях англійської мови

МАЗУР Алла Василівна, викладач англійської мови ВСП «Ладизинський фаховий коледж ВНАУ»

Використання штучного інтелекту на заняттях англійської мови

ВИХОВАНЕЦЬ Наталія Дмитрівна, викладач англійської мови Іллінецького аграрного фахового коледжу

Створення іншомовної атмосфери шляхом використання дієвих гейміфікаційних інструментів при викладанні

англійської мови

СТЕПАНИШЕНА Олена Іванівна, викладач англійської мови КЗВО
«Барський гуманітарно-педагогічний коледж ім. М. Грушевського»

- 16:30-17:00** **Обговорення результатів проведення творчого конкурсу з іноземних мов серед здобувачів освіти ЗФПО «Світ мов і мови світу» та перспективи його організації у наступному навчальному році**
- 17:00-17:30** **Підведення підсумків роботи за 2024-2025н.р. та планування роботи на 2025-2026 н.р.**

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
РАДА ДИРЕКТОРІВ ЗАКЛАДІВ ФАХОВОЇ ПЕРЕДВИЩОЇ ОСВІТИ
ВІННИЦЬКОЇ ОБЛАСТІ
ФАХОВИЙ КОЛЕДЖ ЕКОНОМІКИ І ПРАВА ВКІ**

ЗАТВЕРДЖУЮ

директорка Фахового коледжу
економіки і права ВКІ



Олена ЯКОВЕЦЬ

14.05.2025

ПРОГРАМА

**підвищення кваліфікації викладачів іноземних мов
закладів фахової передвищої освіти Вінницької області**

**Методичний семінар: «Освітній симпозіум з використання цифрових
технологій на заняттях з англійської мови. STEM- технології»**

Термін навчання – 14 травня 2025 року

Форма навчання – дистанційна

Вид навчання – семінар-практикум

Кількість слухачів – 80

<i>№ з/п</i>	<i>Опрацьовані методики семінару</i>	<i>Год.</i>	Модератори
1.	Особливості освітньої діяльності викладачів іноземних мов ЗФПО Вінницької області	0,5	<i>Леся МОТОРНА</i> , методист базового закладу ФПО Вінницької області, кан.пед.н., методист Вінницького фахового технічного коледжу
2.	Використання імерсивних технологій у викладанні англійської мови	0,5	<i>Олена МАРЦЕНЮК</i> , голова ОМО викладачів іноземних мов, кан.пед.н., доц., викладач англійської мови КЗВО «Вінницький гуманітарно-педагогічний коледж»
3.	Використання STEM-технологій на заняттях з англійської мови	1	<i>Наталія ТКАЧУК</i> , викладач англійської мови Фахового коледжу економіки і права ВКІ

4.	Можливості хмарних технологій. Платформи Classtime та Wordwall на заняттях англійської мови	1	Алла МАЗУР, викладач англійської мови ВСП «Ладизинський фаховий коледж ВНАУ»
5.	Використання штучного інтелекту на заняттях англійської мови	1	Наталія ВИХОВАНЕЦЬ, викладач англійської мови Іллінецького аграрного фахового коледжу
6.	Створення іншомовної атмосфери шляхом використання дієвих гейміфікаційних інструментів при викладанні англійської мови	1	Олена СТЕПАНИШЕНА, викладач англійської мови КЗВО «Барський гуманітарно-педагогічний коледж ім. М. Грушевського»

Розробники:

Марценюк Олена Георгіївна – кандидат педагогічних наук, доцент, голова ОМО викладачів іноземних мов закладів фахової передвищої освіти Вінницької області, викладач англійської мови КЗВО «Вінницький гуманітарно-педагогічний коледж».

Дибчук Людмила Василівна – кандидат історичних наук, доцент, проректор з науково-методичної роботи Вінницького кооперативного інституту.

Спікери:

Моторна Леся Володимирівна – кандидат педагогічних наук, методист базового закладу освіти Вінницької області, голова ОМО методистів та голів обласних методичних об'єднань закладів фахової передвищої освіти Вінницької області.

Марценюк Олена Георгіївна – кандидат педагогічних наук, доцент, голова ОМО викладачів іноземних мов закладів фахової передвищої освіти Вінницької області, викладач англійської мови КЗВО «Вінницький гуманітарно-педагогічний коледж».

Мета проведення семінару:

- науково-методичний супровід професійного розвитку викладачів іноземних мов з питань впровадження у ході викладання та використання англійської мови традиційних та авторських методик і підходів відповідно до вимог сьогодення;

- розгляд наукових та методичних питань цифровізації суспільства і освіти, обговорення сутності та інноваційності імерсивних технологій для розвитку освіти, зокрема STEM, розкриття аспектів використання віртуальної та доповненої реальності, штучного інтелекту в освітній практиці педагогів, зокрема у ході викладання англійської мови;

- розвиток професійної мовленнєвої та психолінгвістичної компетентності викладачів іноземних мов через опрацювання прикладних аспектів розвитку іноземної комунікативної компетенції здобувачів фахової передвищої освіти;

- залучення викладачів іноземних мов ЗФПО Вінницької області до науково-методичного опитування та аналізу результатів своєї педагогічної діяльності

Напрямок семінару:

Підвищення кваліфікації та обмін досвідом викладачів іноземних мов ЗФПО Вінницької області.

Зміст семінару: обмін досвідом педагогів щодо викладання та використання англійської мови відповідно до вимог сьогодення шляхом застосування традиційних та авторських підходів та методик у викладанні; дотримання основних принципів Концептуальних засад вивчення англійської мови в системі освіти, законопроекту щодо визнання англійської мови мовою міжнародного спілкування в Україні та стандартів мовних рівнів згідно із Угодою про стандартизацію STANAG 6001 НАТО, Методичних рекомендацій МОН України щодо якісного викладання та вивчення англійської мови; обговорення та напрацювання підходів до викладання англійської мови з використанням імерсивних технологій.

Опис досягнутих результатів навчання

У процесі опанування програми підвищення кваліфікації слухачі оволодіють таким комплексом компетентностей:

загальні компетентності:

- здатність до перманентного професіогенезу фахівця з іноземних мов відповідно до вимог сьогодення;
- здатність та визнання культурної та мовленнєвої багатоманітності та плюралізму думок, світоглядів і іноземних практик, корисних для майбутніх фахівців (здобувачів освіти), які сприяють їхньому лінгвосоціокультурному збагаченню;
- здатність до самопізнання (самоспостереження, самоаналізу, самооцінки, самовираження та самореалізації) та аналізу як власної діяльності, так і всього здійснюваного освітнього процесу.

фахові компетентності:

- здатність застосовувати авторські та традиційні технології і методики викладання англійської мови відповідно до сучасної нормативної бази;
- здатність використовувати імерсивні технології у ході викладання англійської мови для здобувачів фахової передвищої освіти;
- здатність діяти як мовний посередник під час міжкультурного обміну, мати навички перекладу, інтерпретування та пояснення;

- здатність застосовувати різні цифрові платформи, штучний інтелект та хмарні технології на заняттях англійської мови, що підвищують рівень мотивації та гарантують включення здобувачів освіти в навчальну діяльність.

Обсяг семінару – 12 годин /0,4 кредиту ЄКТС (організатори, модератори та спікери); 6 годин / 0,2 кредиту ЄКТС (учасники).

Цільова аудиторія викладачі іноземних мов закладів фахової передвищої освіти Вінницької області.

Документ, що видається: Сертифікат.

Місце виконання програми: м. Вінниця, вул. Академіка Янгеля, 59, тел. 61-65-63, email: admin@vki.vin.ua

ІСТОРІЯ ТА СЬОГОДЕННЯ ВІННИЦЬКОГО КООПЕРАТИВНОГО ІНСТИТУТУ

Історія Вінницького кооперативного інституту нараховує майже сто років, протягом яких заклад перетворився з кооперативної школи, заснованої 1 жовтня 1925 році, у колиску кооперативної освіти Вінниччини.

Новостворений навчальний заклад очолив професійний педагог Павло Якимович Поліщук. Навчання 284 учнів проводилося у чотирьох кабінетах та одній лабораторії у дві зміни. Навчальний процес забезпечували 35 працівників



Перша будівля Вінницького кооперативного технікуму, 1930 р.
м.Вінниця, вул. Свердлова, 115 (будівля не збереглася)

технікуму (з них – 25 викладачів), функціонувала власна бібліотека з фондом 3533 книги, діяв студентський кооператив, що займався організацією харчування студентів.

У 1931 році ВКТ здійснив перший випуск фахівців громадського харчування і розпочав роботу над створенням власної матеріально-технічної бази.

У 1933 році технікум було закрито, а на його базі організовано фабрично-заводське училище для підготовки фахівців громадського харчування.

У 1957 році правлінням Укоопспілки було відновлено діяльність Вінницького кооперативного технікуму. Першим директором відновленого навчального закладу став Володимир Степанович Чередниченко. З моменту відновлення технікум розташовувався за адресою: м. Вінниця, вул. Горького, 27.



З обранням головою правління Вінницької облспоживспілки Івана Каленовича Ладаняка було прийнято рішення про розширення матеріальної бази технікуму. У 1976 році за рахунок кооперативних коштів за дольовою участю райспоживспілок області було побудовано нове приміщення ВКТ по вулиці Фрунзе, 59, де 1 вересня 1976 року пролунав урочистий перший дзвінок. У 2002 році відповідно до постанови Правління Вінницької облспоживспілки від 27.11.2002р. за №43-К Кооперативний технікум було реорганізовано в Кооперативний коледж економіки і права.

У квітні 2008 року був створений Вінницький кооперативний інститут шляхом реорганізації Вінницького кооперативного коледжу економіки і права згідно з постановою Правління Укоопспілки від 09.04.08р. за №137 та ЦК Профспілки працівників споживчої кооперації України від 09.04.08р. за №П-10/Р-12 «Про створення Вінницького кооперативного інституту», постанов

правління Вінницької ОСС від 29.12.07р. за №57-К «Про створення Вінницького кооперативного інституту» та від 07.04.08р. за №20-К «Про реорганізацію Вінницького кооперативного коледжу економіки і права».

Вінницький кооперативний інститут – навчальний заклад, історія якого сягає у глибину минулого століття. Декілька разів змінювалася його назва, закривалися одні спеціальності та відкривалися інші. Але він завжди виконував свою функцію – сприяв розвитку споживчої кооперації та кооперативної освіти на Поділлі. За роки свого існування навчальний заклад підготував понад 40 тисяч спеціалістів.

Діяльність навчального закладу базується на впровадженні особливої моделі навчання, яка відповідає сучасним процесам у галузі споживчої кооперації та інших сферах економіки України. Освітні послуги інституту є основою для розробки та обґрунтування рішень з управління виробництвом і господарською діяльністю у системі споживчої кооперації України, яка входить до Міжнародного кооперативного альянсу.

Кооперативний інститут визначив своїми орієнтирами входження до освітянського та наукового простору Європи і модернізує освітню діяльність згідно з європейськими вимогами. Потенціал інституту дозволяє формувати основи багатоступеневої підготовки фахівців, впроваджувати сучасні технології та новітні методики освіти у навчальний процес.

Місія діяльності інституту полягає в якісному задоволенні потреб населення в освітніх послугах найвищого рівня, забезпеченні підприємств та організацій споживчої кооперації кваліфікованими кадрами, всебічному розвитку людини, як особистості, завдяки системному використанню в навчально-виховному процесі передових освітніх технологій.

Під впливом загальних змін постійно відбуваються інтенсивні пошуки шляхів підвищення ефективності наукових досліджень. Відкриття нових спеціальностей в інституті вимагає створення нових структур, покращення координації наукової діяльності, перегляду тематики досліджень, зміцнення

інтелектуального потенціалу, вдосконалення інформаційного та фінансового забезпечення, адаптації наукової діяльності до нових умов.

У перспективі діяльності навчального закладу – відкриття нових спеціальностей, будівництво нового навчального корпусу, конференц-залу, реконструкція гуртожитку, створення нових лекційних аудиторій та проведення модернізації комп'ютерних лабораторій.



Сьогодні у стінах Вінницького кооперативного інституту, що має високий рейтинг і сталий авторитет у регіоні, формується світоглядна позиція та ціннісні орієнтири тисяч майбутніх громадян України, молодим людям надаються широкі можливості для оволодіння основами наук, створено умови для гармонійного розвитку та професійного самовдосконалення, а освіта спрямована на виховання нового покоління українців і створення умов для повного розкриття та утвердження національної самосвідомості через творчу й активну особисту ініціативу.

На сьогодні структурними підрозділами Вінницького кооперативного інституту є Фаховий коледж економіки і права та Польський ліцей гуманітарних наук та інформаційних технологій ім. Януша Корчака.

Марценюк Олена Георгіївна, кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри германської філології, декан філологічного факультету Комунального закладу вищої освіти «Вінницький гуманітарно-педагогічний коледж», м. Вінниця, тел.: (097) 211-64-54, e-mail: heorhiivna@gmail.com, <https://orcid.org/0009-0000-6332-6081>

Ободянська Ніна Петрівна, старший викладач кафедри германської філології Комунального закладу вищої освіти «Вінницький гуманітарно-педагогічний коледж», м. Вінниця, тел.: (067) 66-43-633, e-mail: ninatchk@gmail.com, <https://orcid.org/0009-0001-5891-6105>

ВИКОРИСТАННЯ ІМЕРСИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ВИКЛАДАННІ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

Анотація. Дана стаття присвячена особливостям впровадження інноваційних технологій у ході викладання англійської мови. У статті обумовлені обставини та виклики, спричинені подіями у сучасному світі, такими як пандемія, війни, які потребують негайного та ефективного вирішення. Розкрита та охарактеризована законодавча база впровадження імерсивних технологій в освіті, яка існує в Україні та у всьому світі. Звернута увага на актуальність впровадження імерсивних технологій в освіті з відповідним аналізом результатів останніх наукових конференцій.

Авторки статті здійснили дефінітивний аналіз терміну «імерсивні технології», детально охарактеризували різницю та кореляцію між поняттями, які входять до лексико-семантичного поля імерсивних технологій. Зокрема, була прописана різниця між віртуальною реальністю, доповненою реальністю, змішаною та розширеною. У статті зацентрована увага на результатах розробки та впровадження віртуальної лабораторії для освітніх цілей та окреслені переваги, які вже дали відчутний результат в одному з українських освітніх закладів у Вінниці.

У статті проаналізовані програми віртуальної реальності із відповідними покликаннями на джерела для використання у ході викладання англійської мови. Іноземна мова представлена у статті не як мета навчання, а як засіб задля розвитку соціокультурних та лінгвістичних навичок. Авторки даної наукової розвідки окреслили труднощі та ризики у ході впровадження імерсивних технологій у викладанні англійської мови, до яких зокрема віднесли психологічні та фінансові. Загалом, у даній роботі визначені конкретні кроки та можливості для ефективного використання імерсивних технологій у викладанні англійської мови.

Серед запропонованих програм віртуальної реальності для вивчення англійської мови були описані інструменти таких платформ: Art and Culture Expedition, Virtual Orator, Mondly VR, History View VR. Кожна із запропонованих віртуальних програм має свій унікальний англomовний інтерфейс, постійне оновлення за рахунок генерації ідей із застосуванням штучного інтелекту. Загалом, масове використання імерсивних технологій у викладанні англійської мови стане реальним разом із можливостями реалізації законодавчої бази, пов'язаної із реформування старшої профільної освіти.

Ключові слова: імерсивні технології, віртуальні платформи, тематичні англomовні програми віртуальної реальності, викладання англійської мови, банк віртуальних програм

Martseniuk Olena Heorhiivna, Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Associate Professor of the Department of German Philology, Dean of the Philological Faculty of the Vinnytsia Humanitarian and Pedagogical College, Vinnytsia, tel.: (097) 211-64-54, e-mail: heorhiivna@gmail.com, <https://orcid.org/0009-0000-6332-6081>

Obodianska Nina Petrivna, senior teacher of the Department of German Philology of the Vinnytsia Humanitarian and Pedagogical College, Vinnytsia, tel.: (067) 66-43-633, e-mail: ninatchk@gmail.com, <https://orcid.org/0009-0001-5891-6105>

USE OF IMMERSIVE TECHNOLOGIES IN TEACHING ENGLISH

Abstract. This article is devoted to the features of the introduction of innovative technologies in the course of teaching English. The article determines the needs and challenges caused by such events in the modern world as the pandemic, war, which require an immediate and effective solution. The legislative framework for the introduction of immersive technologies in education, which exists in Ukraine and around the world, is revealed and characterized. Attention is drawn to the relevance of the introduction of immersive technologies in education with a corresponding analysis of the results of recent scientific conferences.

The authors of the article carried out a definitive analysis of the term "immersive technologies", described in detail the difference and correlation between the concepts that are included in the lexical and semantic field of immersive technologies. Thus, the difference between virtual reality, augmented reality, mixed and extended reality was specified. The article focuses on the results of the development and implementation of a virtual laboratory for educational purposes and highlights the advantages that have already been noticeably felt in one of the Ukrainian educational institutions in Vinnytsia.

The article analyzes virtual reality programs with relevant references to sources for use in teaching English. A foreign language is presented in the article not as a goal of learning, but as a means for developing sociocultural and linguistic skills. The authors of this scientific investigation outlined the difficulties and risks in the implementation of immersive technologies in teaching English, including psychological and financial ones. In general, this work identifies specific steps and opportunities for the effective use of immersive technologies in teaching English.

Among the proposed virtual reality programs for learning English, the following platform tools are described: Art and Culture Expedition, Virtual Orator, Mondly VR, History View VR. Each of the proposed virtual programs has its own English-language interface, constant updating due to the generation of ideas using artificial

intelligence. In general, the mass use of immersive technologies in teaching English will become real together with the possibilities of implementing the legislative framework related to the reform of higher specialized education.

Keywords: immersive technologies, virtual platforms, thematic English programs of virtual reality, teaching English, a set of virtual programs

Постановка проблеми. Стираються межі та кордони завдяки знайденим рішенням задля подолання викликів сьогодення. Через неочікувану та загрозливу для всього людства пандемію COVID-19 та втягнення пів світу у воєнні дії через повномасштабне вторгнення росії до України, воєнні зіткнення на Близькому Сході та інше, особливо вразливою сферою людської діяльності, після питань, пов'язаних з життям та смертю людей і піклуванням про психофізичний стан, стала освіта. Саме освіта сьогодні виконує місію – врятувати та забезпечити людство у майбутньому.

Освіта третього тисячоліття вийшла зі стін освітніх закладів, вона зітерла межі між реальним і віртуальним просторами: сучасне освітнє середовище може бути організоване офлайн та дистанційно, синхронно і асинхронно, з використанням мультимедійних засобів навчання та цифрових платформ, за допомогою або з частковим використанням штучного інтелекту, у віртуальній або доповненій реальності. І ці всі процеси настільки швидко змінюють портрет сучасного здобувача освіти та педагога, що термін «тривалості» в освіті сьогодні характеризується принципом «Навчання впродовж усього життя», до того ж цей принцип охоплює усіх учасників освітнього процесу: здобувачів освіти, їхніх батьків, педагогів та стейкхолдерів. І ось у такому швидко змінюваному освітньому середовищі з'являються нові технічні можливості та інноваційні технології, які потребують тісної кореляції з існуючими традиційними ефективними методами та підходами у навчанні.

Імерсивні технології активно впроваджуються у сучасну освіту. Вивчення освітніх компонентів сьогодні важко уявити без використання цифрових платформ та мультимедійних засобів навчання. Занурення у віртуальний

простір з використанням технологій віртуальної та\або доповненої реальності робить процес вивчення хімії, фізики, біології, географії та інших загальноосвітніх дисциплін більш ефективним та прикладним, наближеним до життя. Англійська мова не є винятком у такому випадку, оскільки занурення у реальне мовне середовище мотивує та інтенсифікує процес засвоєння іноземної мови. До того ж завдяки англomовному інтерфейсу усі дисципліни можуть вивчатись із застосуванням методик Content Language Integrated Learning (CLIL): вивчення освітніх компонентів англійською мовою.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. З огляду на результати IV Міжнародної науково-практичної конференції «Імерсивні технології в освіті», проведеною Національною академією педагогічних наук України 30 квітня 2024 року, ініційовану та організовану Інститутом цифровізації освіти НАПН України, на сьогодні досить детально розроблений науковий апарат даної проблеми: акцентована увага на актуальності використання імерсивних технологій в освіті в цілому; деталізовані основні поняття та терміни з відповідним дефінітивним аналізом, презентований досвід шкіл США щодо використання імерсивних технологій та незначний досвід українських шкіл, однак майже відсутній інструментарій щодо використання банку віртуальних програм та платформ, є потреба у розробці методичних рекомендацій для педагогів-практиків з різних дисциплін щодо викладання занять із застосуванням програм віртуальної та доповненої реальності [1].

На виконання програми розвитку місцевого самоврядування у Вінницькій області «УСПІШНІ СИЛЬНІ ГРОМАДИ» на 2018-2025 роки за результатами відбору проектів Експертною радою присуджено Грант Комунальному закладу вищої освіти «Вінницький гуманітарно-педагогічний коледж»: Розпорядження голови Вінницької обласної Ради від 13.12.22р. № 301. Заклад здобув перше місце в номінації «Заклади фахової передвищої освіти» з проєктом «Віртуальна лабораторія дошкільної, початкової та загальної середньої освіти (практична підготовка здобувачів вищої педагогічної освіти)» [2].

Керівником проєкту виступив директор КЗВО «Вінницький гуманітарно-педагогічний коледж» Войцехівський К. Ф., науковим керівником – канд. пед. наук, доц. Марценюк О. Г.

В умовах воєнного стану й карантинних обмежень важко переоцінити актуальність цього проєкту. Створення на базі КЗВО «Вінницький гуманітарно-педагогічний коледж» віртуальної лабораторії дошкільної, початкової та середньої освіти для практичної підготовки майбутніх педагогів із застосуванням системи віртуальної реальності, покращує якість організації та проведення пасивної та активної педагогічної практики в умовах дистанційного навчання та надає можливість максимального ефекту занурення у навчальну ситуацію за рахунок додатків віртуальної реальності типу TeachVR; створювати свій віртуальний клас з різних шкільних предметів та запрошувати туди своїх учнів, використовуючи програму віртуальної реальності типу mozaBook та mozaWeb. Окрім формування професійних компетентностей майбутнього педагога на основі моделювання навчальної ситуації, створена віртуальна лабораторія дозволяє розвивати та поглиблювати соціокультурну (додаток Google Expeditions) та лінгвістичну компетентність, оскільки освітні програми з використанням віртуальної реальності у більшості випадків мають англomовний контент та стосуються загальних професійних знань педагога, зокрема анатомії та фізіології людського тіла та ін. [1].

Робота віртуальної лабораторії КЗВО «Вінницький гуманітарно-педагогічний коледж» для майбутніх вихователів закладів дошкільної освіти, вчителів початкової школи та вчителів фізичної культури, музичного мистецтва, англійської і української мови, української та зарубіжної літератури, дозволяє оптимізувати вирішення багатьох проблем, пов'язаних із організацією та проходженням різних видів педагогічної практики.

Створення віртуальної лабораторії дошкільної, початкової та загальної середньої освіти для практичної підготовки здобувачів вищої педагогічної освіти на базі КЗВО «Вінницький гуманітарно-педагогічний коледж» дало можливість отримувати такі результати:

1. Оптимізація процесу практичної підготовки майбутніх вихователів закладів дошкільної освіти, вчителів початкової школи та вчителів фізичної культури, музичного мистецтва, української та англійської мов, української та зарубіжної літератури, які здобувають освіту в закладах вищої педагогічної освіти в умовах дистанційного навчання.

2. Активне використання інноваційних методів навчання із залученням високих технологій нового покоління (імерсивні технології): через створення банку панорамних відео навчальних занять та відтворення справжнього навчального заняття у власно створеному віртуальному класі.

3. Розвиток та поглиблення ключових компетентностей майбутнього педагога з використанням системи віртуальної реальності: шляхом застосування під час практичної підготовки майбутніх вчителів програм-додатків віртуальної реальності.

4. Успішна інтеграція та змішання реальної і віртуальної реальності у зміст та форми навчальної діяльності вищої школи [2].

Законодавча база України на сучасному етапі накопичила достатній правовий механізм запровадження імерсивних технологій в освіті, зокрема: «Європейська рамка цифрової компетентності освітян» (DigCompEdu) (2017) [3], «Цифрова адженда України – 2020 (Цифровий порядок денний України-2020)» [4], План дій Європейської Комісії щодо цифрової освіти на 2021–2027 рр. (Digital Education Action Plan (2021–2027)), який є продовженням прийнятого раніше Плану дій цифрової освіти (2018-2022) (Digital Education Action Plan (2018-2022)) [5].

У 2016 році було створено VRARA (Virtual Reality & Augmented Reality Association) – міжнародну некомерційну організацію з метою сприяння розвитку та використанню віртуальної реальності (VR), доповненої реальності (AR) та змішаної реальності (MR) в різних сферах, включаючи освіту, медицину, розваги та бізнес (<https://www.thevrara.com/>).

На міжнародному рівні створено глобальну платформу “Ініціатива освіти (IED)” (<https://immersiveeducation.org/>), що об'єднує зусилля урядів, організацій, експертів та педагогів для покращення освіти дітей у всьому світі.

Отже, на сучасному етапі створений достатній правовий та прикладний бекграунд в Україні для ефективного впровадження імерсивних технологій з окремих освітніх компонентів.

Мета даної статті – охарактеризувати поняття, які входять до лексико-семантичного поля «імерсивні технології»: віртуальна реальність (Virtual Reality - VR), доповнена реальність (Augmented Reality - AR), змішана реальність (Mixed Reality - MR), розширена реальність (Extended Reality - XR); надати методичні рекомендації до використання можливостей імерсивних технологій у процесі викладання англійської мови.

Виклад основного матеріалу. «Імерсивна технологія визначається як технології, які створюють імітацію, яка сприймається користувачем як реальна, наприклад віртуальна реальність, доповнена реальність і змішана реальність. Ці технології використовуються бібліотеками для віртуальних турів, довідкових послуг і надання доступу до таких ресурсів, як гарнітури віртуальної реальності та студії захоплення руху» – це визначення, створене III на основі Довідкового модулю із соціальних наук у 2024 році [6].

Яка різниця між віртуальною реальністю (VR) та доповненою реальністю (AR), змішаною (MR) та розширеною (XR)? Чи усі види цих технологій можливі для активного застосування у викладанні англійської мови?

Відмінності між VR і AR зводяться до пристроїв, які їм потрібні, і самого досвіду: AR використовує налаштування реального світу, тоді як VR повністю віртуальна; користувачі AR можуть контролювати свою присутність у реальному світі; користувачі VR контролюються системою; для віртуальної реальності потрібна гарнітура, але доступ до AR можна отримати за допомогою смартфона; AR покращує як віртуальний, так і реальний світ, тоді як VR покращує лише вигадану реальність. Відчуття присутності, отримане завдяки віртуальній реальності, надає учаснику безпрецедентний доступ до видовищ і

звуків – і навіть до почуттів і емоцій – які супроводжують новини. Замість того, щоб бути спостерігачем, аудиторія може випробувати ситуацію з перших рук [7].

Змішана реальність (MR) – це наступна хвиля обчислень після мейнфреймів, ПК і смартфонів. Змішана реальність стає мейнстрімом для споживачів і компаній. Вона звільняє нас від досвіду, пов'язаного з екраном, пропонуючи інстинктивну взаємодію з даними в нашому житловому просторі та з нашими друзями. Сотні мільйонів онлайн-дослідників у всьому світі відчули змішану реальність за допомогою своїх портативних пристроїв. Mobile AR пропонує найпоширеніші сьогодні рішення змішаної реальності в соціальних мережах. Люди можуть навіть не усвідомлювати, що фільтри доповненої реальності, які вони використовують в Instagram, є змішаною реальністю. Змішана реальність Windows виводить усі ці можливості користувача на новий рівень завдяки приголомшливим голографічним зображенням людей, голографічним 3D-моделям високої точності та реальному світу навколо них.

Змішана реальність – це суміш фізичних і цифрових світів, що відкриває природні та інтуїтивно зрозумілі тривимірні взаємодії людини, комп'ютера та навколишнього середовища. Ця нова реальність базується на прогресі комп'ютерного зору, графічної обробки, технологій відображення, систем введення та хмарних обчислень. Термін «змішана реальність» був введений у статті 1994 року Пола Мілграма та Фуміо Кішіно «Таксономія візуальних дисплеїв змішаної реальності». У статті досліджено концепцію континууму віртуальності та таксономію візуальних дисплеїв. Відтоді застосування змішаної реальності вийшло за межі дисплеїв і включило: розуміння середовища: просторове відображення та прив'язки, розуміння людини: стеження за руками, стеження за очима та введення мови, просторове звучання, розташування та позиціонування як у фізичному, так і у віртуальному просторі, співпраця над 3D-активами в просторах змішаної реальності [8].

Розширена реальність (XR) – це новий загальний термін для всіх технологій занурення, включаючи віртуальну реальність, доповнену реальність і змішану реальність.

Віртуальна реальність (VR) – це технологія, яка створює цифрове моделювання захоплюючого середовища або досвіду для користувачів. Зазвичай це передбачає використання спеціалізованого обладнання та програмного забезпечення для створення згенерованого комп'ютером тривимірного просторового та, можливо, мультисенсорного середовища, з яким можна взаємодіяти, здавалося б, реальним або фізичним способом. VR дозволяє користувачам відчувати та взаємодіяти з цифровим середовищем так, ніби воно було справжнім.

З іншого боку, доповнена реальність (AR) — це технологія, яка накладає цифрову інформацію в реальному середовищі, наприклад: текст, зображення, звук, відеоролики або 3D-моделі. AR покращує реальний світ, додаючи до нього створені комп'ютером елементи.

Системи змішаної реальності (MR) – це технології занурення, які переносять фізичні об'єкти в цифрове середовище або цифрові об'єкти у фізичну реальність. Одним із типів MR є Cinematic Reality, що пропонує захоплюючий огляд на 360 градусів із живими записами з камери.

Технології XR зазвичай покладаються на смартфони, планшети, розумні окуляри або інші пристрої, які можна носити, щоб забезпечити розширений та/або віртуальний досвід. Носимому пристрою також потрібно збирати певну базову інформацію, надану користувачем як відправну точку, а потім безперервний потік нових даних зворотного зв'язку, що генеруються під час взаємодії користувача з віртуальним середовищем, щоб створити ілюзію взаємодії з віртуальними елементами.

Незалежно від того, поєднані чи окремо, ці технології можуть мати багато застосувань [9].

Virtual Speech – це відзначена нагородами платформа для навчання навичкам м'якого спілкування з інтеграцією VR та AI. З 2016 року заснування

вони зосереджуються на таких навичках спілкування, як публічні виступи, продажі та лідерство [10]. Дана платформа презентує широку лінійку онлайн курсів із використанням технологій віртуальної реальності та співрозмовниками згенерованими штучним інтелектом. До можливостей платформи відносяться такі: вдосконалення навичок публічного виступу, рольова гра з аватаром створеним штучним інтелектом, вдосконалення мови у доповненій реальності, онлайн тренування та інше.

Art and Culture Expedition – безкоштовна віртуальна програма [11] із сотнями подорожей країнами, визначними місцями, музеями із відповідними аудіогідами. Обравши програму віртуальної реальності “Talking Tour”, можна вивчати такі теми англійською мовою: “Landmarks”, “Nature”, “Archeology”, “Cultural Institution”, причому на карті світу обирається місце – країна або місто, і об’єкт для візиту: бібліотека, театр, ліс, поле, палац, руїни, річка, море, сади, печери, театри та інше. Віртуальна гра “Mice in the Museum” розвиває уміння опису картин англійською мовою з попереднім відвідуванням художнього музею або віртуальної вставки картин із презентацією творчості митців. Програму “Food Mood” можна використовувати у ході вивчення теми “Food and Drinks”: вона пропонує такі завдання згенеровані ШІ – приготувати суп на три персони з різними смаками зі змішаних з різних кухонь рецептів; приготувати страву з античного рецепту. Віртуальна платформа має досить просту навігацію і постійно оновлюється цікавими темами та згадками про змістовні історичні події.

Virtual Orator [12] – це нова революційна технологія тренування ораторських навичок, це симулятор віртуальної реальності, який створює відчуття перебування перед аудиторією. Віртуальна програма дає можливість тренуватись де, коли і так часто, як потрібно користувачеві. Більше не потрібно змушувати свою родину, друзів чи колег витримувати п’ять раундів практичних презентацій: віртуальні аудиторії займають їх місце. Програма дає можливість налаштувати місце проведення, розмір аудиторії та поведінку відповідно до потреб у навчанні. Програма може генерувати різну аудиторію і

ситуації при публічному виступі, генерує питання слухачів відповідно до теми, що доповідається, наявна можливість записувати власний виступ та корегувати у ході тренування.

National Geographic Expedition – платформа віртуальної реальності [13], яка дозволяє вивчення таких тем із візуальною презентацією та аудіо гідом: Human Anatomy, Physics, Animal Kingdom, Energy Encyclopedia, Chemistry and so on.

Mondly VR унікально доповнює мобільний додаток Mondly для вивчення мов, дозволяючи вдосконалювати свої розмовні навички. Студент отримує миттєвий відгук про свою вимову, пропозиції, які збагатять словниковий запас, і сюрпризи, які перетворюють практику мови з Mondly VR на унікальний досвід. Програма дозволяє брати участь у реалістичних діалогах, натхненних автентичними подіями: завести друзів у поїзді до Берліна; замовити вечерю в іспанському ресторані; поселення в готель в Парижі.

Віртуальну бібліотеку можна знайти на платформі History View VR [14]. Широке різноманіття лексичних тем представлено на цій платформі з англomовним інтерфейсом: наприклад, якщо взяти тему “Military”, то можна опрацювати матеріал, пов’язаний з будь-якою країною, воєнні дії, зброя, яка використовувалась, історичні ремарки та інш. На допомогу викладачеві розроблений ресурс з планами занять до відповідної віртуальної теми.

На заняттях з англійської мови ефективним є використання технологій розширеної реальності (XR) із застосуванням гугл кардбордів (Google cardboard) – це досить економний та фінансово доступний пристрій, який імітує шолом віртуальної реальності і завдяки низькій собівартості передбачений для масового використання. А тому, із застосуванням цього пристрою можна одночасно організувати повноцінне мікрогрупове заняття з англійської мови.

Для організації та проведення такого заняття із застосуванням картонних або пластикових кардбордів, крім самого пристрою, потрібен смартфон на операційній системі Android та доступ до Інтернету. Найефективнішим під час вивчення лексичних тем англійською мовою є занурення у віртуальних простір з відповідним англomовним контентом. Пропонуємо розглянути мінібібліотеку

VR video 360⁰ для кардбордів, яку можна використовувати під час вивчення певних лексичних тем. Для ефективного опанування лексичною темою “Nature” компанія National Geographic пропонує короткі англомовні VR відео на платформі ютуб:

- Lion 360⁰ “Growing up is a struggle, especially if you’re a young male lion. In this VR film by National Geographic Explorer Martin Edström, you will come face to face with Gibson and his mother, as they struggle with their pride’s alpha male. Is leaving the safety of the pride Gibson’s only hope for survival?” [15];

- Elephant 360⁰ “The Okavango Delta is home to almost half of the world’s remaining savanna elephants. Poaching is a growing issue, and it is necessary to empower local communities to protect these wildlife populations. In this 360 video, come face to face with elephants and observe a tense encounter between the expedition team and a migrating herd.” [16];

- the Harp Seal’s Race against time 360⁰ “We head away from land onto the ice floes of the Gulf of St. Lawrence, where thousands of harp seals are giving birth to tiny yellow pups. The adults have come so far south from their feeding grounds that this forms a unique oasis away from their main predator, the polar bear. But there’s a catch. From the minute the pups are born, they enter a race against time. In one of the shortest mammal weaning periods, the pups have just 10 days to drink all the milk possible and start swimming before their mothers abandon them on melting ice. Our changing climate means the stakes couldn’t be higher. If the ice melts before they learn to swim, this generation of pups will drown.” [17].

Подорожувати у віртуальному просторі, не виходячи з навчальної аудиторії, занурюватись у англомовний контент під час відвідування островів, міст та визначних місць, дозволяє також використання ютуб відео 360 з використанням гугл окулярів, наприклад:

- Underwater life, Egypt 360 “Egypt is an interesting destination in many ways: history and culture buffs can explore its ancient civilization, and beach vacationers can relax in its many resorts. One of them, Marsa Alam, is considered the best place in the country for snorkeling.” [18];

- Trip to Tokio 360 “In the 12th century, a fort was built on the southeastern side of Honshu island and later it became a castle. By the 18th century, it had become one of the largest cities in the world, and we are talking about Tokyo, the modern capital of Japan. We invite you to enjoy the flight over this magnificent Japanese city brightened by the illumination!” [19];

- The biggest Tsunami hits the city [20] or Titanic Sinking [21].

Використання усіх вищезазначених віртуальних платформ у ході викладання англійської мови дозволяє сформувати та вдосконалити соціокультурну та лінгвокультурну компетентність, опрацювати та закріпити лексику за темою, розвивати навички ораторського мистецтва, публічного мовлення тощо. Такі програми віртуальної реальності можна використовувати як частково у ході викладання англійської мови, так і розширювати можливості самостійної роботи здобувачів освіти і як проектну діяльність.

Висновки. Таким чином, ми дослідили можливості імерсивних технологій для викладання англійської мови. У такому випадку знання іноземної мови виступає не метою навчання, а засобом для розширення кругозору, розвитку загальних та фахових компетентностей.

До основних переваг застосування AR/VR технологій (технологій доповненої – augmented reality, AR, та віртуальної – virtual reality, VR, реальності) в освіті та зокрема у ході викладання англійської мови віднесемо такі:

– наочність (використовуючи 3D-графіку, можна деталізовано показати хімічні процеси аж до атомного рівня. Причому ніщо не забороняє заглибитися ще далі і показати, як всередині самого атома відбувається поділ ядра перед ядерним вибухом. Віртуальна реальність здатна не тільки надати відомості про саме явище, а й продемонструвати його з будь-якою мірою деталізації);

– безпека (операція на серці, управління надшвидкісним поїздом, космічним шатлом, техніка безпеки під час пожежі – можна занурити глядача в будь-яку з цих ситуацій без найменших загроз для життя);

– залучення (віртуальна реальність дає змогу змінювати сценарії, впливати на хід експерименту або вирішувати завдання в ігровій і доступній для розуміння формі. Під час віртуального заняття можна побачити світ минулого очима історичного персонажа, відправитися в подорож по людському організму в мікрокапсулі або обрати правильний курс на якомусь кораблі);

– фокусування (віртуальний світ, який оточить глядача з усіх боків на всі 360 градусів, дасть змогу цілком зосередитися на матеріалі і не відволікатися на зовнішні подразники); віртуальні заняття (вигляд від першої особи і відчуття своєї присутності в намальованому світі – одна з головних особливостей віртуальної реальності. Це дає змогу проводити заняття цілком у віртуальній реальності).

Попри визначені позитивні сторони, ми маємо окреслити певні труднощі та ризики у впровадженні використання віртуальної реальності у ході викладання англійської мови. До проблем, які можуть виникнути у ході такого процесу ми відносимо психологічний фактор, адже віртуальна реальність може загострити проблеми, пов'язані з відсутністю живого спілкування у реальному середовищі. Наступною складністю є фінансова складова: усі імерсивні технології занадто затратні, тому не кожна державна освітня установа спроможна забезпечити придбання програм, а ті, що є безкоштовними на цьому ринку, можуть лише частково забезпечити освітні потреби. Крім цього, для відкриття такої віртуальної лабораторії є потреба у закупівлі дороговартісного обладнання: систем віртуальної реальності з відповідними технічними додатками у тому числі потужного процесора, кардборди та власне програмне забезпечення для впровадження імерсивних технологій. Тому з огляду на реформу загальної середньої освіти, такий віртуальний простір може бути доступним для опорних ліцеїв повної загальної середньої освіти, які на повну силу запрацюють лише з 2027 року.

Отже, вищевикладене у статті свідчить про високий потенціал імерсивних технологій у викладанні англійської мови. Але наразі через труднощі та ризики впровадження таких технологій, варто у майбутньому зосередити увагу на

розробці детального методичного інструментарію, створення банку платформ задля використання їх зі спеціальною метою у викладанні англійської мови.

Література:

1. Імерсивні технології в освіті : *збірник матеріалів IV Міжнар. наук.-практ. конф.*, Київ, 30 квітня 2024 р. / за заг. ред. Носенко Ю.Г. Київ : ІЦО НАПН України, 2024. 211 с. URL : <https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/742688/1/Proceedingspdf>
2. Марценюк О.Г. Присудження Гранту. URL : <https://vgpk.edu.ua/news/prysudzhennya-hrantu/>
3. Digital Competence Framework for Educators (DigCompEdu). URL : https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en
4. Цифрова адженда України – 2020. URL : <https://ucci.org.ua/uploads/files/58e78ee3c3922.pdf>
5. European Commission. Digital Education Action Plan (2021–2027). URL: <https://education.ec.europa.eu/focus-topics/digital-education/action-plan>
6. Douglas Eriksen, Sarah Barbara Watstein. [Reference Module in Social Sciences](https://www.sciencedirect.com/topics/social-sciences/immersive-technology), 2024 URL: <https://www.sciencedirect.com/topics/social-sciences/immersive-technology>
7. George D. Haddow, Kim S. Haddow. [Disaster Communications in a Changing Media World \(Third Edition\)](https://www.sciencedirect.com/topics/social-sciences/immersive-technology), 2023 URL: <https://www.sciencedirect.com/topics/social-sciences/immersive-technology>
8. What is mixed reality? URL: <https://learn.microsoft.com/en-us/windows/mixed-reality/discover/mixed-reality>
9. Vítor Bernardo. Extended Reality. URL : https://www.edps.europa.eu/data-protection/technology-monitoring/techsonar/extended-reality_en
10. Virtual Speech. URL : <https://virtualspeech.com/about>
11. Art and Culture Expedition. URL: <https://artsandculture.google.com/project/expeditions>

12. Virtual Orator. URL : <https://virtualorator.com/>
13. National Geographic Expedition. URL : <https://www.meta.com/experiences/section/967735875395912>
14. History View VR. URL : <https://historyview.org/>
15. URL : <https://www.youtube.com/hashtag/360video>
16. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=HI7mTlxNotQ>
17. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=BF2TZq-ntRQ>
18. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=eKumVFvGHFA>
19. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=kyN623RzFe0>
20. <https://www.youtube.com/watch?v=D7HNXHYDPw0>
21. <https://www.youtube.com/watch?v=Z4QV22VGfGs&t=249s>

References:

1. Immersive Technologies in Education : Proceedings of the 4th International Scientific and Practical Conference, Kyiv, April 30 2024 / Ed. by Nosenko Yu. Kyiv : IDE NAES of Ukraine, 2024. 211 p.
2. Martsenuik O.H. Prysudzhennia Grantu URL : <https://vgpk.edu.ua/news/prysudzhennya-hrantu/>
3. Digital Competence Framework for Educators (DigCompEdu). URL : https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en
4. Digital Agenda of Ukraine – 2020. URL : <https://ucci.org.ua/uploads/files/58e78ee3c3922.pdf>
5. European Commission. Digital Education Action Plan (2021–2027). URL: <https://education.ec.europa.eu/focus-topics/digital-education/action-plan>
6. Douglas Eriksen, Sarah Barbara Watstein. [Reference Module in Social Sciences](#), 2024 URL: <https://www.sciencedirect.com/topics/social-sciences/immersive-technology>
7. George D. Haddow, Kim S. Haddow. [Disaster Communications in a Changing Media World \(Third Edition\)](#), 2023 URL: <https://www.sciencedirect.com/topics/social-sciences/immersive-technology>

8. What is mixed reality? URL: <https://learn.microsoft.com/en-us/windows/mixed-reality/discover/mixed-reality>
9. Vítor Bernardo. Extended Reality. URL : https://www.edps.europa.eu/data-protection/technology-monitoring/techsonar/extended-reality_en
10. Virtual Speech. URL : <https://virtualspeech.com/about>
11. Art and Culture Expedition. URL: <https://artsandculture.google.com/project/expeditions>
12. Virtual Orator. URL : <https://virtualorator.com/>
13. National Geographic Expedition. URL : <https://www.meta.com/experiences/section/967735875395912>
14. History View VR. URL : <https://historyview.org/>
15. URL : <https://www.youtube.com/hashtag/360video>
16. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=HI7mTlxNotQ>
17. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=BF2TZq-ntRQ>
18. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=eKumVFvGHFA>
19. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=kyN623RzFe0>
20. <https://www.youtube.com/watch?v=D7HNXHYDPw0>
21. <https://www.youtube.com/watch?v=Z4QV22VGfGs&t=249s>

ВИКОРИСТАННЯ STEM-ТЕХНОЛОГІЙ НА ЗАНЯТТЯХ З АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ У ФАХОВОМУ КОЛЕДЖІ ЕКОНОМІКИ І ПРАВА ВІННИЦЬКОГО КООПЕРАТИВНОГО ІНСТИТУТУ

Сучасний етап розвитку освіти вимагає нових підходів до навчання, які забезпечать підготовку конкурентоспроможних, мобільних і гнучких випускників, здатних адаптуватися до викликів глобалізованого світу. Одним із найбільш ефективних шляхів досягнення цього є інтеграція STEM-освіти (Science, Technology, Engineering, Mathematics) у навчальний процес [1], зокрема – у вивчення іноземних мов. Хоча на перший погляд англійська мова може здаватися далекою від технічних наук, насправді вона є невід’ємним інструментом у STEM-галузях: для читання літератури, участі в міжнародних проєктах, написання наукових праць та технічної документації.

STEM-освіта – це міждисциплінарний підхід до навчання, який поєднує чотири основні напрями: науку, технології, інженерію та математику. Принциповою відмінністю є не вивчення кожного напрямку окремо, а створення єдиного освітнього простору, де знання інтегруються для вирішення реальних практичних завдань [2].

Англійська мова в STEM-контексті виступає не як предмет, а як мова науки і технологій, що відкриває доступ до сучасної літератури, онлайн-курсів, міжнародних проєктів, конференцій, а також допомагає студентам формувати навички наукової комунікації [3].

Проектне навчання (Project-Based Learning) є одним із ключових інструментів STEM. Заняття можуть включати:

- STEM-завдання англійською мовою, де студенти досліджують явища і створюють усну або письмову презентацію.

- STEM-дебати на теми “Should I replace human labour?” або “Is nuclear energy safe for the environment?”.

- Розробка прототипу (наприклад, еко-будинку або моста) з технічним описом англійською мовою [4].

Інтеграція з іншими дисциплінами. На заняттях англійської мови можна вводити термінологію з інших предметів:

- Фізика: вивчення явищ (gravity, energy, motion).
- Біологія: опис анатомії або процесів (photosynthesis, respiration).
- Інформатика: створення інструкцій англійською до програмного коду або презентації ІТ-проектів [5].

В процесі вивчення іноземної мови можна використовувати інтерактивні ресурси та цифрові технології:

- Google Science Journal – для ведення електронного щоденника спостережень.

- BBC Bitesize, National Geographic Learning – відео, тексти, інтерактивні вправи [4, 10].

- Tinkercad – створення 3D-моделей із подальшим описом процесу створення англійською [9].

- Kahoot / Quizizz – тестування на основі англійської наукової лексики.

Перевагами впровадження STEM- технологій у вивчення англійської мови є:

1. Зростання мотивації до навчання.
2. Розвиток комунікативних та академічних навичок.
3. Підготовка до майбутніх професій.
4. Інтернаціоналізація освіти.
5. Формування soft skills: креативність, робота в команді, адаптивність [6].

Під час використання STEM- технологій постають певні виклики. Цими викликами є: низький рівень ІКТ-компетентностей у викладачів, обмеженість ресурсів, відсутність інтегрованих матеріалів, складність термінології [7].

Рішенням цих проблем може бути створення міжпредметних команд викладачів, підвищення кваліфікації через платформи, такі як Prometheus [8], використання безкоштовних онлайн-ресурсів, поступове впровадження STEM через міні-проекти.

Інтеграція STEM-технологій у викладання англійської мови дозволяє вивести навчальний процес на якісно новий рівень. Вона забезпечує реалізацію компетентнісного підходу, мотивує студентів до навчання, готує їх до вимог сучасного ринку праці. Застосування проєктної діяльності, цифрових інструментів, міжпредметних зв'язків та автентичних джерел сприяє поглибленню як мовної, так і науково-технічної грамотності студентів.

Список використаних джерел

1. Пахомова О. М. STEM-освіта в контексті розвитку сучасної школи. Київ, 2020
2. Halpern D. F. Critical Thinking and STEM Education. Київ, 2013.
3. Мінаєва В. М. Інтеграція англійської мови з STEM-дисциплінами. Київ, 2021.
4. National Geographic Learning. <https://ngl.cengage.com> (<https://ngl.cengage.com/>)
5. British Council. STEM and English Teaching.
6. Фісун І. А. Методичні рекомендації щодо реалізації STEM-освіти. Київ, 2021.
7. Edutopia. <https://www.edutopia.org> (<https://www.edutopia.org/>)
8. Prometheus: Онлайн-курси для вчителів. <https://prometheus.org.ua> (<https://prometheus.org.ua/>)
9. Tinkercad by Autodesk. <https://www.tinkercad.com> (<https://www.tinkercad.com/>)
10. BBC Bitesize. <https://www.bbc.co.uk/bitesize>

МОЖЛИВОСТІ ХМАРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ. ПЛАТФОРМИ CLASSTIME AND WORDWALL НА ЗАНЯТТЯХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

Сучасний етап розвитку освіти характеризується стрімким проникненням інформаційно-комунікаційних технологій у всі сфери навчального процесу. Викладання іноземних мов не є винятком, адже ефективне оволодіння мовою значною мірою залежить від створення інтерактивного, мотивуючого та доступного навчального середовища. У цьому контексті особливу увагу привертають хмарні технології, які відкривають нові горизонти для організації навчання. Вони забезпечують гнучкість, мобільність та широкі можливості для співпраці та обміну ресурсами.

Серед різноманіття хмарних інструментів для освіти особливої уваги заслуговують платформи Classtime та Wordwall. Classtime є потужним інструментом для проведення інтерактивного оцінювання та миттєвого залучення студентів до навчального процесу, забезпечуючи оперативний зворотний зв'язок та діагностику рівня засвоєння матеріалу. Wordwall, у свою чергу, пропонує велику бібліотеку інтерактивних шаблонів для створення захоплюючих навчальних вправ, що сприяють активізації лексики, граматики та розвитку мовленнєвих навичок у ігровій формі.

Основні переваги хмарних технологій для освітнього процесу:

- **Універсальна доступність:** Студенти та викладачі можуть отримувати доступ до навчальних матеріалів, завдань та інструментів з будь-якого пристрою (комп'ютера, ноутбука, планшета, смартфона) та з будь-якої точки світу, де є підключення до Інтернету. Це забезпечує безперервність навчального процесу та гнучкість у організації навчання.

- **Централізоване зберігання та обмін:** Хмарні платформи забезпечують централізоване зберігання навчальних матеріалів, що полегшує їх організацію,

пошук та обмін між учасниками навчального процесу. Викладачі можуть легко ділитися ресурсами зі студентами, а студенти – співпрацювати над проектами.

- Автоматичне оновлення та підтримка: Провайдери хмарних послуг беруть на себе відповідальність за оновлення програмного забезпечення та технічну підтримку, що звільняє викладачів від необхідності самостійно встановлювати оновлення та вирішувати технічні проблеми.

- Масштабованість ресурсів: Хмарні платформи дозволяють легко масштабувати обсяг використовуваних ресурсів відповідно до потреб навчального закладу або окремого курсу.

- Сприяння співпраці: Багато хмарних платформ мають вбудовані інструменти для спільної роботи над документами, проектами та завданнями, що сприяє розвитку навичок командної роботи та комунікації між студентами.

Вплив хмарних технологій на методику викладання іноземних мов:

- Інтерактивність та залучення: Хмарні інструменти дозволяють створювати більш інтерактивні та захоплюючі навчальні матеріали, що підвищує зацікавленість студентів у вивченні мови.

- Персоналізація навчання: Хмарні платформи можуть надавати можливості для адаптації навчального контенту та завдань до індивідуальних потреб та рівня підготовки кожного студента.

- Миттєвий зворотний зв'язок: Інтерактивні вправи та тести, що проводяться за допомогою хмарних технологій, часто забезпечують миттєвий зворотний зв'язок, що допомагає студентам відстежувати свій прогрес та вчасно коригувати свої помилки.

Основні функції та можливості платформи Classtime:

- Різноманіття типів запитань: Classtime підтримує широкий спектр форматів запитань, включаючи множинний вибір, відкриті запитання, сортування, позначення на зображенні, заповнення пропусків, числові відповіді та інші. Це дозволяє створювати завдання, що відповідають різним навчальним цілям та типам контенту.

- Проведення сесій у реальному часі та асинхронно: Викладачі можуть проводити інтерактивні сесії під час уроку, отримуючи миттєві відповіді та аналізуючи їх у режимі реального часу. Також є можливість задавати завдання для самостійного виконання студентами в асинхронному режимі.

- Візуалізація результатів та зворотний зв'язок: Платформа надає наочні графіки та діаграми, що відображають результати виконання завдань як для окремих студентів, так і для всієї групи. Викладач може оперативно надавати індивідуальний або груповий зворотний зв'язок, коментувати відповіді та пояснювати помилки.

- Анонімна участь: За потреби викладач може увімкнути режим анонімної участі, що може знизити рівень тривожності у студентів та заохотити їх до більш активної відповіді, не боячись зробити помилку.

Практичне застосування Classtime на заняттях англійської мови:

- Перевірка розуміння лексики та граматики: Викладач може створювати інтерактивні тести та вікторини для швидкої перевірки засвоєння нових слів та граматичних правил. Наприклад, завдання на вибір правильного значення слова, заповнення пропусків у реченнях, утворення граматичних форм тощо.

- Актуалізація знань та розминка: На початку уроку можна використовувати короткі інтерактивні опитування для актуалізації раніше вивченого матеріалу або для стимулювання дискусії з нової теми.

- Контрольні роботи та тести: Classtime є зручним інструментом для проведення формативного та сумативного оцінювання. Різноманіття типів запитань дозволяє об'єктивно оцінити рівень володіння мовою.

- Залучення до обговорення: Відкриті запитання в Classtime можуть використовуватися для стимулювання критичного мислення та обговорення різних аспектів вивченої теми. Студенти можуть ділитися своїми думками та бачити відповіді інших.

- Розвиток навичок читання та аудіювання: Можна використовувати запитання на розуміння текстів або аудіозаписів, включаючи завдання на вибір

правильної відповіді, встановлення послідовності подій або позначення інформації на зображенні.

Основні функції та можливості платформи Wordwall:

- Простий та інтуїтивно зрозумілий інтерфейс: Створення власних ресурсів на Wordwall не потребує спеціальних технічних навичок. Інтерфейс є дуже зручним та зрозумілим, що дозволяє швидко створювати якісні інтерактивні вправи.

- Налаштування та адаптація: Більшість шаблонів дозволяють налаштовувати параметри вправ, змінювати кількість запитань, час виконання, рівень складності та інші опції, що дозволяє адаптувати їх до конкретних потреб студентів та навчальних цілей.

- Призначення завдань та відстеження результатів: Створені вправи можна легко призначати студентам для самостійного виконання та відстежувати їхні результати. Платформа надає інформацію про кількість спроб, час виконання та правильні відповіді.

- Можливість друку: Багато створених вправ можна роздруковувати у форматі робочих аркушів, що є корисним для організації роботи в класі без використання пристроїв або для домашніх завдань.

Практичне застосування Wordwall на заняттях англійської мови:

- Активізація лексики: За допомогою шаблонів "Співставлення", "Знайди пару", "Анаграми" можна створювати цікаві вправи для запам'ятовування нових слів та їхніх значень. Ігри "Випадкове колесо" або "Вікторина" можуть використовуватися для повторення лексики в ігровій формі.

- Закріплення граматичних структур: Шаблони "Вікторина", "Заповни пропуски", "Перетягни слова" є ефективними для практики використання граматичних правил та структур. Наприклад, вправи на вживання часів, артиклів, прийменників тощо.

- Розвиток навичок читання та розуміння: Можна створювати вправи на основі текстів для читання, використовуючи шаблони "Правда чи брехня", "Знайди слово", "Кросворд" для перевірки розуміння прочитаного.

- Повторення вивченого матеріалу: Wordwall є чудовим інструментом для організації повторення пройдених тем у цікавій та інтерактивній формі. Різноманіття шаблонів дозволяє уникнути монотонності та підтримувати інтерес студентів.

- Підвищення мотивації: Ігровий формат багатьох вправ на Wordwall сприяє підвищенню мотивації студентів та створює позитивну атмосферу на заняттях.

Підсумовуючи, використання хмарних технологій, зокрема таких потужних та зручних платформ як Classtime та Wordwall, відкриває нові можливості для якісного та ефективного навчання англійської мови. Classtime забезпечує інтерактивне оцінювання та миттєве залучення студентів, надаючи викладачам цінну інформацію про рівень їхнього розуміння та дозволяючи оперативно коригувати навчальний процес. Wordwall, у свою чергу, пропонує безліч інструментів для створення захоплюючих та різноманітних інтерактивних вправ, що сприяють активному засвоєнню лексики, граматики та розвитку мовленнєвих навичок.

Впровадження цих платформ у практику викладання англійської мови сприяє підвищенню залученості студентів, їхньої мотивації до навчання, покращенню розуміння навчального матеріалу та забезпеченню ефективного зворотного зв'язку. Подальші дослідження та активне впровадження можливостей хмарних технологій в освітній процес є перспективним напрямком для модернізації навчання та підвищення його якості.

ВИКОРИСТАННЯ ШТУЧНОГО ІНТЕЛЕКТУ НА ЗАНЯТТЯХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

Сучасний етап розвитку освіти характеризується активним впровадженням інформаційно-комунікаційних технологій, серед яких особливе місце посідає штучний інтелект. Його здатність аналізувати великі обсяги даних, розпізнавати образи та генерувати тексти відкриває нові горизонти для оптимізації навчального процесу, зокрема у сфері викладання іноземних мов. Англійська мова, як одна з найпоширеніших мов міжнародного спілкування, потребує постійного пошуку ефективних методів її вивчення та викладання. Інтеграція інструментів штучного інтелекту в освітній процес може стати потужним каталізатором підвищення якості навчання та залучення студентів.

Основні інструменти штучного інтелекту для навчання англійської мови

Штучний інтелект пропонує широкий спектр інструментів, які можуть бути ефективно використані на заняттях англійської мови:

- **Чат-боти та віртуальні асистенти.** Ці програми, що працюють на основі обробки природної мови (NLP), можуть імітувати реальні діалоги, надаючи студентам можливість практикувати розмовну англійську в інтерактивному форматі. Вони здатні відповідати на запитання, надавати зворотний зв'язок щодо граматики та вимови, а також пропонувати навчальні матеріали відповідно до рівня підготовки студента.

- **Програми для розпізнавання та аналізу мовлення.** Технології розпізнавання мовлення дозволяють студентам покращувати свою вимову, отримуючи миттєвий зворотний зв'язок щодо правильності артикуляції та інтонації. Системи аналізу мовлення можуть оцінювати рівень володіння мовою на основі таких параметрів, як швидкість мовлення, плавність та використання лексики.

- **Системи машинного перекладу.** Хоча машинний переклад часто критикують за неточність, сучасні нейронні мережі значно покращили якість перекладу. Вони можуть бути корисними для розуміння складних текстів, розширення словникового запасу та порівняльного аналізу мовних структур. Важливо наголосити на необхідності критичного осмислення результатів машинного перекладу та використання його як допоміжного інструменту.

- **Персоналізовані навчальні платформи.** Алгоритми машинного навчання можуть аналізувати прогрес та потреби кожного студента, адаптуючи навчальний контент, темп навчання та типи завдань. Це дозволяє створити індивідуальну траєкторію навчання, що сприяє кращому засвоєнню матеріалу та підвищенню мотивації.

- **Інструменти для автоматичної перевірки письмових робіт.** Системи на основі штучного інтелекту здатні виявляти граматичні, лексичні та стилістичні помилки в письмових роботах студентів, надаючи миттєвий зворотний зв'язок. Це звільняє час викладача для більш глибокої роботи над змістом та організацією тексту.

Переваги використання штучного інтелекту

Інтеграція штучного інтелекту в навчання англійської мови має низку значних переваг:

- **Персоналізація навчання.** Штучний інтелект дозволяє адаптувати навчальний процес до індивідуальних потреб та темпу навчання кожного студента.

- **Миттєвий зворотний зв'язок.** Студенти можуть отримувати негайну оцінку своєї роботи, що сприяє швидшому виявленню та виправленню помилок.

- **Підвищення мотивації.** Інтерактивні інструменти штучного інтелекту, такі як чат-боти та гейміфіковані додатки, можуть зробити навчання більш захоплюючим та цікавим.

- **Доступність навчання.** Штучний інтелект – це інструменти, які можуть бути доступні в будь-який час та в будь-якому місці, забезпечуючи гнучкість навчального процесу.

- **Економія часу викладача.** Автоматизація рутинних завдань, таких як перевірка граматики, дозволяє викладачам зосередитися на більш творчих та складних аспектах навчання.

Виклики та обмеження

Незважаючи на значні переваги, використання штучного інтелекту в навчанні англійської мови також пов'язане з певними викликами та обмеженнями:

- **Необхідність критичного оцінювання інформації.** Студенти повинні бути навчені критично оцінювати інформацію, отриману від штучного інтелекту, особливо це стосується машинного перекладу.

- **Ризик деперсоналізації навчання.** Надмірне покладання на штучний інтелект може призвести до зменшення особистої взаємодії між викладачем та студентами.

- **Проблема конфіденційності даних.** Використання онлайн-платформ та інструментів штучного інтелекту вимагає уважного ставлення до питань захисту персональних даних студентів.

- **Потреба в навчанні викладачів.** Викладачі потребують спеціальної підготовки для ефективного використання інструментів штучного інтелекту у своїй педагогічній діяльності.

- **Обмеженість емоційного інтелекту.** Штучний інтелект не може повністю замінити емпатію та розуміння, які є важливими аспектами педагогічної взаємодії.

Використання штучного інтелекту відкриває нові можливості для вдосконалення процесу викладання та вивчення англійської мови. Інструменти штучного інтелекту можуть сприяти персоналізації навчання, забезпеченню миттєвого зворотного зв'язку, підвищенню мотивації студентів та оптимізації роботи викладача. Однак, важливо усвідомлювати існуючі виклики та

обмеження, а також підходити до інтеграції штучного інтелекту в освітній процес зважено та обґрунтовано. Подальші дослідження в цій галузі сприятимуть розробці більш ефективних та етичних підходів до використання штучного інтелекту в навчанні іноземних мов.

Отже, використання штучного інтелекту на заняттях англійської мови відкриває багатообіцяючі перспективи для оптимізації навчального процесу. Завдяки здатності до персоналізації, надання миттєвого зворотного зв'язку та створення інтерактивних навчальних середовищ, штучний інтелект стає цінним інструментом у руках викладача. Він розширює можливості для розвитку всіх мовленнєвих навичок, збагачення словникового запасу та підвищення мотивації студентів.

Водночас, важливо пам'ятати, що штучний інтелект є допоміжним засобом, а не повноцінною заміною викладача. Людська взаємодія, емоційний інтелект та критичне мислення залишаються ключовими елементами ефективного навчання. Тому, збалансоване та педагогічно обґрунтоване впровадження технологій штучного інтелекту, з урахуванням їхніх можливостей та обмежень, є найбільш оптимальним шляхом для покращення якості викладання та вивчення англійської мови в сучасному освітньому просторі. Майбутні дослідження та розробки в цій галузі, безсумнівно, принесуть ще більше інноваційних рішень для збагачення навчального досвіду.

Список використаної літератури

1. Dikli, S., & Bleylevens, R. (2014). Automated essay scoring: Pedagogical perspectives. *Journal of Technology and Teacher Education*, 22(4), 463-479.
2. Fryer, L. K., Ainley, M., Thompson, A., Dumas, D., & Gross, J. (2019). Chatbots and learning: A systematic review and meta-analysis. *Computers & Education*, 139, 69-84.
3. Hutchins, J. (2005). машинный перевод: a brief history. In *Handbook of machine translation* (pp. 19-47). John Benjamins Publishing Company.

4. Hwang, G. J., Xie, H., Zeng, Q., & Abelson, R. (2020). Applying artificial intelligence to improve learning: Barriers, constraints, and recommendations. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 1, 100001.

5. Zhao, Y. (2021). Research on the application of artificial intelligence in college English teaching. *Journal of Physics: Conference Series*, 1813(1), 012060.

СТВОРЕННЯ ІНШОМОВНОЇ АТМОСФЕРИ ШЛЯХОМ ВИКОРИСТАННЯ ДІЄВИХ ГЕЙМІФІКАЦІЙНИХ ІНСТРУМЕНТІВ ПРИ ВИКЛАДАННІ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

Поняття «мотивація», що є ключовою категорією психології мотивації, трактується науковцями як «сукупність, система різноманітних факторів, що детермінують поведінку й діяльність людини». Вона має складну структуру, до основних компонентів якої належать *потреби, мотиви й емоції*.

Мотиви розглядаються в психології як причини, що визначають спрямованість діяльності або поведінки особистості, як опредметнена потреба.

За результатами наукових досліджень, вищою формою вияву мотивів у свідомості людини є особистісний смисл - переживання людиною підвищеної суб'єктивної значущості предмета або події, що знаходяться в полі дії провідного мотиву. Тому під час формування у людини мотивації діяльності важливою виявляється цілеспрямоване формування особистісних смислів.

Будь-яка професійна діяльність завжди полімотивована, оскільки зумовлюється складним переплетінням різноманітних мотивів. При цьому: а) усі мотиви діяльності певним чином ієрархізовані, тобто існує система домінуючих мотивів; в) мотиваційна сфера особистості є динамічною системою. Отже, її можна розвивати та коригувати.

У довідковій психологічній літературі спрямованість особистості визначається як «сукупність стійких мотивів, що орієнтують діяльність особистості та є відносно незалежними від наявних ситуацій» (Мачушник О. Л., 2012).

За результатами наукових досліджень О. Пехоти, Л. Подимової, В.Семиченко та ін. навчальна спрямованість особистості студента

багатоаспектна. Її становлять: *зовнішні мотиви, мотиви престижу, мотиви особистісної самоактуалізації, професійні мотиви* (Зязюн А. І., & Пехота О. М., 2004).

Домінантними у професійній діяльності гуманістичного спрямування виявляються професійні мотиви, стрижнем яких є загальнолюдські цінності. Вони засновані на трьох складових людського існування: духовності, свободи, відповідальності. Тому цінності є гуманістичними, якщо їх зміст наповнений усвідомленими нормами етики, добра, справедливості й гуманізму.

Найважливішими цінностями в гуманістичній педагогіці виступають студент і викладач. Тому до якостей, які мають бути притаманні педагогу, спроможному працювати за особистісно орієнтованими технологіями навчання і виховання, К. Роджерс відносить позитивне ставлення до особистості студента, націленість на її розуміння, відкритість та істинність досвіду (Роджерс К., 2001).

Сучасне осмислення система педагогічних цінностей гуманістичного спрямування отримала в працях І. Беха, О. Пехоти, С. Подмазіна, Є. Степанова та ін.

Учені, визначаючи базові цінності гуманістичної педагогіки, які мають бути сформовані в майбутнього фахівця в процесі навчання у вищому педагогічному навчальному закладі, відносять до них: *загальнолюдські цінності*: студента і викладача як найвищі цінності особистісно орієнтованої освіти; *демократичні цінності*: права людини, свободу, толерантність, справедливість і рівність; *педагогічні цінності*: теоретичні та практичні надбання людства, накопичені в галузі виховання молодого покоління; *особистісні цінності*: професійну і особистісну самоактуалізацію тощо.

Онлайн-навчання стає все більш актуальним і важливим компонентом сучасної освіти, особливо в умовах сучасної реалії, коли світ зіштовхується з викликами глобальних подій, таких як пандемія COVID-19, російсько-українська війна. Україна впроваджує новий підхід до навчання, що передбачає модернізацію освіти та зміну підходів до навчання. У цьому

контексті одним з ключових завдань стає забезпечення ефективного і якісного навчання англійської мови в онлайн-середовищі.

Гейміфікація, як стратегія перетворення освітнього процесу на захопливу гру, виявляється потужним інструментом для покращення навчання в умовах онлайн-середовища. Вона надає можливість створювати зацікавленість та мотивацію студентів, а також сприяє активному залученню до освітнього процесу.

Гейміфікація як педагогічний інструмент є стратегією, що полягає у використанні елементів гри та ігрових механік у навчанні та інших сферах діяльності. Основні принципи гейміфікації включають поінформованість, змагання та досягнення, винагороди та визнання, спільноту, виклики та рівність, а також заохочення до спроб та вдосконалення.

Поінформованість передбачає, що студенти повинні бути ознайомлені з правилами та цілями гри, що допомагає створити зрозумілу та структуровану основу для навчання. Змагання та досягнення включають у себе елементи конкуренції та можливість досягнення певних цілей, що стимулює здобувачів освіти до активної участі та прагнення до досягнень. Винагороди та визнання можуть включати в себе отримання нагород, балів, або визнання за досягнення, що може служити внутрішньою мотивацією для навчання.

Спільнота створюється, коли студенти об'єднуються у команди для спільної роботи над завданнями. Важливо, щоб завдання були відповідні рівню знань та навичок студентів, але водночас створювали виклик для кожного. Гейміфікація також заохочує до спроб та вдосконалення, створюючи атмосферу, в якій помилки розглядаються як частина процесу вдосконалення.

У контексті навчання англійської мови, гейміфікація може бути використана для підвищення мотивації здобувачів освіти, активної участі у навчальному процесі та поліпшення їхнього мовного рівня. Вона створює навчальне середовище, де навчання перетворюється на цікаву подорож, і студенти з радістю вивчають англійську мову.

На заняттях англійської мови, гейміфікація може стати потужним інструментом для підвищення мотивації студентів, створення інтерактивного та захоплюючого навчального середовища, а також поліпшення мовного рівня. Давайте розглянемо методи та приклади використання гейміфікації на заняттях англійської мови.

1. **Лексична гра:** Використовуйте ігри, такі як "Висловлювання пароля" або "Збір слів", де студенти повинні використовувати нові слова або фрази, щоб отримати бали чи перемогти в грі.

2. **Квест-гра:** Створюйте навчальні квести або пригодницькі ігри, де здобувачі освіти розгадують загадки та виконують завдання, розв'язуючи їх англійською мовою.

3. **Інтерактивні онлайн-платформи:** Використовуйте онлайн-інструменти та платформи, що дозволяють створювати групові завдання та змагання між студентами, такі як Kahoot!, Quizlet або Duolingo.

4. **Рольова гра:** Організуйте заняття в формі рольових ігор, де студенти грають ролі та спілкуються англійською мовою, щоб виконати завдання або розв'язати проблему.

5. **Гра "Вчитися через перемоги":** Встановлюйте систему нагород та досягнень, де здобувачі освіти отримують бали або віртуальні винагороди за відповіді, активну участь або завдання.

6. **Мовний турнір:** Організуйте мовні турніри або змагання, де студенти змагаються в англійських викликах та вправах, збільшуючи свої знання та навички.

7. **Настільна гра:** Використовуйте настільні ігри, які сприяють розвитку мови, такі як Scrabble або Bananagrams, де студенти мають формувати слова англійською мовою.

8. **Віртуальні екскурсії та подорожі:** Організуйте віртуальні мандрівки, де студенти вивчають англійську мову, дізнаючись більше про країни та культури, де ця мова є офіційною.

Гейміфікація на заняттях англійської мови може зробити процес навчання більш ефективним, цікавим та відмінним від традиційних методів. Вона сприяє активній участі здобувачів освіти та допомагає їм розвивати мовні навички в природному та захопливому середовищі.

У психології цілеутворення доведено, що мета розглядається суб'єктом діяльності як особистісно значуща лише за умов її включення до мотиваційної сфери. Тому зовнішні норми, вимоги, завдання тощо можуть стати особистісними цілями людини тільки за умов, якщо вони сприяють задоволенню певних потреб особистості.

Результати та позитивні впливи гейміфікації на навчання англійської мови можуть бути вражаючими та значущими. Використання гейміфікації на заняттях англійської мови призводить до ряду значущих результатів:

Збільшена мотивація студентів: Графічно привабливі завдання та можливість змагатися та отримувати нагороди за досягнення стимулюють здобувачів освіти до активної участі у навчанні. Вони більш зацікавлені в процесі вивчення мови.

Залучення до навчального процесу: Гейміфікація робить навчання англійської мови більш інтерактивним та захоплюючим. Студенти відчувають себе активними учасниками, а не пасивними слухачами.

Покращення мовленнєвого рівня: Графічні ігри та завдання сприяють поглибленому вивченню лексики та граматики. Студенти навчаються використовувати англійську мову практично в життєвих ситуаціях.

Розвиток комунікативних навичок: Рольові ігри та спільні завдання створюють можливість для здобувачів освіти спілкуватися англійською мовою, розвиваючи навички аудіювання та говоріння.

Стимуляція конкурентного духу: Змагання та рейтингові системи можуть підштовхнути студентів до прагнення досягати кращих результатів та покращення власних навичок.

Засвоєння матеріалу веселіше і ефективніше: Студенти пам'ятають більше і навчаються краще, коли навчання асоціюється з приємними емоціями та задоволенням від гри.

Більше залучення додому: Використання онлайн-ігор та завдань гейміфікації може спонукати студентів вчитися англійською мовою вдома, поза класом.

Загалом, гейміфікація стає дієвим інструментом для поліпшення навчання англійської мови, мотивації здобувачів освіти та розвитку їхніх мовних навичок. Вона перетворює навчання на цікаву та захопливу подорож, де студенти з радістю долають виклики та розвивають свої здібності.

Використання гейміфікації в онлайн-навчанні англійської мови у навчальних закладах може бути ефективним інструментом для залучення студентів та покращення їхнього мовного рівня. Ось деякі рекомендації щодо впровадження гейміфікації на заняттях англійської мови:

1. Збалансуйте гру та навчання:

- Важливо, щоб гра служила освітнім цілям. Забезпечте баланс між веселим та інтерактивним аспектом гейміфікації та навчанням мови.

2. Використовуйте різноманітні інструменти гейміфікації:

- Ви можете використовувати онлайн-платформи, додатки, настільні ігри, рольові ігри, групові завдання тощо. Різноманітність методів робить заняття цікавішими.

3. Розробіть систему нагород та досягнень:

- Створіть систему балів, значків або віртуальних винагород, які студенти можуть заробити за досягнення на занятті. Це стимулює їхню мотивацію.

4. Плануйте завдання, спрямовані на розвиток навичок:

- Ваші гейміфіковані активності мають сприяти розвитку чотирьох навичок - читання, письма, аудіювання та говоріння. Впевніться, що ваші завдання включають в себе ці аспекти.

5. Залучайте всіх студентів:

- Створіть завдання, які дають можливість кожному студентові брати активну участь та відчувати себе важливим на занятті.

6. Знайомте студентів із правилами гри:

- Поясніть здобувачам освіти правила гри чітко та зрозуміло перед початком заняття. Це допоможе уникнути непорозумінь та конфліктів.

7. Відстежуйте прогрес та надавайте зворотний зв'язок:

- Моніторіть, як студенти впоралися з завданнями та надайте їм конструктивний фідбек для покращення.

8. Робіть заняття цікавими та різноманітними:

- Змінюйте формати гейміфікованих активностей, щоб заняття були цікавими та веселими.

9. Давайте можливість студентам впливати на гру:

- Запитайте студентів, які гейміфіковані активності їм більше подобаються та які ще б вони хотіли випробувати.

10. Вдосконалюйте свої навички:

- Постійно вдосконалюйте свої навички в гейміфікації та вивчайте нові інструменти та методи, щоб зробити ваші заняття ще кращими.

Використання гейміфікації на заняттях англійської мови може покращити якість навчання, зробити процес більш привабливим та зацікавити студентів. Дотримуючись цих рекомендацій, ви можете створити стимулюючий та продуктивний навчальний досвід для вашої групи.

Висновки щодо використання гейміфікації на заняттях англійської мови в онлайн-навчанні в освітніх закладах свідчать про значущий позитивний вплив цього педагогічного інструменту на навчання та розвиток студентів. Гейміфікація сприяє підвищенню мотивації студентів до вивчення англійської мови, створює інтерактивне та захоплююче навчальне середовище, покращує мовні навички та розвиває чотири основні навички мовлення. Також вона стимулює конкурентний дух, сприяючи покращенню академічної успішності студентів.

Використання гейміфікації вимагає від викладачів ретельного планування та усвідомлення технічних, психологічних та методичних аспектів, але при правильному підході воно може зробити процес навчання цікавим та результативним. Гейміфікація є сучасним і дієвим інструментом для підвищення якості навчання англійської мови, і вона може знайти своє застосування в освітніх закладах для стимулювання навчання та розвитку студентів.

Узагальнення сказаного дало підстави для висновку про необхідність включення до комплексу заходів, спрямованих на формування мотиваційної готовності майбутніх фахівців таких складових:

- Заходи, спрямовані на формування у студентів знаннєвих мотивів професійної діяльності гуманістичного спрямування. Вони мають розроблятися з урахуванням механізмів мотиваційного обумовлення та мотиваційного переключення.
- Заходи, спрямовані на формування у студентів дієвих мотивів професійної діяльності гуманістичного спрямування. Вони мають розроблятися з урахуванням основних положень педагогічного стимулювання.
- Заходи, спрямовані на формування у студентів внутрішніх мотивів професійної діяльності гуманістичного спрямування. Вони мають розроблятися з урахуванням механізму автоматизації мотиву.

Список використаних джерел:

1. Бех І. Д. (2003). Виховання особистості. В 2-х книгах.: Книга перша. Особистісно орієнтований підхід: теоретико-технологічні засади. Київ : Наукова думка. 344 с.
2. Горєлов В. Гейміфікація навчання. *Інформаційні технології та комп'ютерне моделювання : матеріали Міжнар. наук.-практ. конф.*, 15–17 трав. 2017 р., Івано-Франківськ / Прикарпат. нац. ун-т ім. Василя Стефаника [та ін.]. Івано-Франківськ, 2017. С. 136–139.
3. Діядкова О. Гра як інструмент: що таке гейміфікація?

URL : <https://mistosite.org.ua/articles/hra-iak-instrumentshcho-take-heimifikatsiia>.

4. Мачушник О. Л. Загальна психологія. Тестові завдання: Навчально-методичний посібник. Житомир: ЖДУ імені Івана Франка, 2012. 76 с.

5. Пехота О. М. Особистісно орієнтована освіта і технології. *Наукові праці МФ НаУКМА*. Т. VII. Миколаїв. 2000. С. 26-28.

6. Подмазін С. (2001). Особистісно-орієнтована освіта. Особливий вид діяльності. *Директор школи. Україна*, № 3. С. 93–95.

7. Столяревська А. Технології освіти 21 століття. URL : Кравець Н. С. Метод відбору ігрових механік для використання в навчальних гейміфікованих системах. *Вісн. Харків. держ. акад. культури. Серія: Соціальні комунікації / Харків. держ. акад. культури*. Харків, 2017. Вип. 51. С. 116–125.

8. <http://www.slidesearchengine.com/slide/stolyarevska-2013>.

9. Що таке гейміфікація. URL : <http://delo.ua/lifestyle/chto-takoe-gejmifikacija-i-kakona-pomogaetrasshevelitsotrudni-202074>.