

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ імені В. Н. КАРАЗІНА
ФАКУЛЬТЕТ ІНОЗЕМНИХ МОВ

Кафедра англійської філології та методики викладання іноземної мови

Рекомендовано до захисту
Протокол засідання кафедри № 6
від «21» листопада 2024 р.
Завідувач кафедри Морозова І. І.
(прізвище та ініціали)

_____ (підпис)

КВАЛІФІКАЦІЙНА МАГІСТЕРСЬКА РОБОТА

**ЗАСТОСУВАННЯ ТЕХНОЛОГІЙ МУЛЬТИМЕДІА В ПРОЦЕСІ
ВИКЛАДАННЯ МОВИ (НА МАТЕРІАЛІ АНАЛІТИЧНОГО ЧИТАННЯ
ДЛЯ СТУДЕНТІВ 4 КУРСУ ЗАОЧНОЇ ФОРМИ НАВЧАННЯ)**

Виконавець:

студентка II курсу магістратури,
групи АМПЗ - 62
Куцанян Цовінар Акопівни

Керівник роботи:

Власова Валерія Павлівна,
доктор філософії

Підсумкова оцінка:

за національною шкалою:
кількість балів: _____

Підпис керівника

Кваліфікаційну магістерську роботу захищено на засіданні Екзаменаційної комісії

Протокол № _____ від «_____» _____ 2024 р.

Голова Екзаменаційної комісії

(підпис)

_____ (прізвище та ініціали)

Харків – 2024

ЗМІСТ

Вступ	3
Розділ 1. ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЇ МУЛЬТИМЕДІА В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ: ІСТОРІЯ, ВИЗНАЧЕННЯ ПОНЯТЬ, СУЧАСНИЙ СТАН	5
1.1 Еволюція поняття технологій мультимедіа.....	5
1.2 Впровадження мультимедійних технологій у процес викладання іноземних мов	13
1.3 Переваги та недоліки використання цифрових додатків.....	21
Висновки за розділом 1	27
Розділ 2. Визначення доцільності використання технологій мультимедіа у процесі викладання аналітичного читання для студентів 4 курсу заочної форми навчання	28
2.1. Деталі проведення та організаційні дослідження	28
Висновки за розділом 2	34
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ	36
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	37
SUMMARY	40

ВСТУП

Актуальність дослідження полягає в необхідності розширення областей використання технологій мультимедіа для вивчення іноземної мови. Спеціалістам сьогодні потребує більше знань про сучасні технології та методи навчання, зрозуміти, як розвивати ту чи іншу тему, як розповісти так, щоб кожен студент зрозумів.

Об'єктом дослідження виступають технології, методи та засоби мультимедіа.

Предметом дослідження є завдання розроблені за допомогою Miro, Canva та Quizlet.

Метою дослідження – визначити ефективність використання технологій в процесі викладання аналітичного читання для студентів 4 курсу

Завданням дослідження є:

1. Дослідити історію та дати визначення поняттю технології мультимедіа.
2. Проаналізувати деталі застосування мультимедійних технологій у навчанні іноземної мови.
3. Визначити переваги та недоліки використання мультимедійних засобів у процесі викладання іноземних мов.
4. Описати організацію та проведення експерименту використанням різноманітних типів мультимедійних інструментів.
5. Довести ефективність застосування мультимедійних засобів на заняттях з аналітичного читання зі студентами 4 курсу заочної форми навчання.

Матеріалом дослідження виступили методичні вказівки з аналітичного читання англійської мови для студентів 4 курсу заочної форми навчання.

Методом дослідження є теоретичний аналіз, опитування, порівняння даних.

Наукова новизна дослідження полягає у комплексному вивченні впливу мультимедійних технологій на процес викладання аналітичного читання в

рамках актуальної робочої програми з іноземної мови а також у розробці рекомендацій для їх оптимального використання в навчальному процесі.

Практичне значення отриманих результатів: матеріалами дослідження можуть бути використані для покращення ефективності навчального процесу вищих навчальних вузах, а також для подальшої розробки методичних матеріалів і курсів, які включають мультимедійні засоби навчання мовам.

Апробація результатів дослідження: матеріалом дослідження апробовано на практиці зі студентами факультету іноземної мови з 4 курсу заочно форми навчання. Аналіз їх ефективності та застосування наведено у поданій роботі.

Магістерська робота складається з вступу, двох розділів, висновків та списку використаних джерел. Загальний обсяг роботи — 53 сторінок, включаючи таблиці та ілюстрації.

РОЗДІЛ 1 ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЙ МУЛЬТИМЕДІА В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ: ІСТОРІЯ, ВИЗНАЧЕННЯ ПОНЯТЬ, СУЧАСНИЙ

1.1 Еволюція поняття технологій мультимедіа

Для виявлення ролі мультимедіа та їхніх можливостей в освіті важливо прослідкувати історію виникнення цих технологій та етапи їх розвитку. Як встановлено, термін «мультимедіа» походить від латинських слів «multum» (багато) та «media, medium» (середовище, засіб, метод). Тому дослівно цей термін можна перекласти як «багато засобів» або «багато середовищ» [13, с. 55].

Перший раз цей термін використав у 1965 році засновник поп-арту Енді Ворхол для просування своїх художньо-музичних вистав [14, с. 11]. Однак, як показали результати досліджень, сучасні мультимедійні технології є результатом тривалого розвитку різноманітних засобів та методів передачі інформації.

У науковій літературі зазначається, що концепція мультимедіа вперше з'явилася ще в домеханічну епоху (3000 р. до н. е. – 1450 р. н. е.). Вже в той час люди почали створювати на стінах печер малюнки магічного і ритуального характеру, що свідчить про знання первісних методів створення та збереження графічної інформації. Ці малюнки, крім ритуальних функцій, виконували роль першої технології передачі та збереження знань. Таким чином, сучасні мультимедійні технології мають свої корені ще в епоху пізнього палеоліту.

З часом обсяг інформації, яку необхідно було передавати, постійно збільшувався, що спричинило потребу в пошуку ефективних методів і засобів її збереження. Це, у свою чергу, призвело до появи перших систем письма, де для вираження слів замість малюнків почали використовувати спеціальні знаки, що відповідають звукам мовлення. Так, близько 3000 року до н. е. шумери, досягнувши високого рівня цивілізації, розробили клинопис — першу відому систему писемності. Згодом інші народи створювали власні унікальні системи

письма, зокрема фінікійці, які близько 1100 року до н. е. розробили перший алфавіт [14;15;16].

Другим етапом розвитку мультимедійних технологій є механічний період (1450–1840 рр.), який ознаменувався активним розвитком механіки. Нижню межу цього періоду визначає винахід Й. Гутенбергом ручного типографського станка. В той час почали розробляти обчислювальні пристрої (наприклад, лічильний годинник Шиккарда, арифмометри Паскаля), які використовували механічні принципи обчислення та виконували прості арифметичні операції. Також було створено перший друкарський станок, що зробило друковані матеріали доступнішими для широкої аудиторії. У результаті з'явилися друковані книги [14;15;16]. У 1714 році Г. Міллом винайшов перший прообраз друкарської машинки — пристрій для відбитку символів, що дозволяв писати листи [12; 18].

Деякі зарубіжні вчені, зокрема Р. Джеффри, А. Мактавіш, Ш. Шарма та інші, період 1800–1869 років визначають як етап «позамультимедійних технологій». Вони підкреслюють важливість цього етапу для розвитку мультимедійних технологій, оскільки в цей час були сформульовані численні ідеї, що стали основою для подальших наукових відкриттів. Зокрема, у 1808 році італієць Т. Пеллегріно створив для своєї сліпої подружки першу в світі друкарську машинку, що дозволяла їй листуватися з близькими [18]. У 1833 році Ч. Беббідж запропонував ідеї для створення обчислювальної машини загального призначення, модель якої вважається першим механічним комп'ютером [14]. Одним із важливих досягнень цього періоду стало також винайдення в 1839 році дагеротипу французьким художником Д. Дагером — першого пристрою для раннього фотографічного процесу [16, с. 70].

З 1840-х до 1940-х років в історії мультимедійних технологій настає електромеханічний період, який пов'язаний із розвитком технічних засобів нового типу, зокрема лічильно-аналітичних комплексів, що дозволяють обробляти інформацію на перфокарткових носіях [22]. Після 1840 року було

винайдено безліч технологій, які стали основою сучасних мультимедійних і інформаційних систем.

Зокрема, у 1844 році американський винахідник С. Морзе розробив телеграф, що дозволяв передавати інформацію на великі відстані, замінюючи старі способи комунікації, такі як димові сигнали або світлові маяки. Телеграф сприяв також створенню азбуки Морзе — системи кодування повідомлень за допомогою символів. Крім того, у 1854 році Дж. Бул запропонував двійковий код, що став основою для розвитку булевої алгебри і, зрештою, для створення комп'ютерних технологій..

Подальшому розвитку мультимедійних технологій сприяло вдосконалення телеграфів, що збільшило ефективність їх використання та дозволило у 1866 році прокласти перший трансатлантичний телеграфний кабель між США та Європою. У 1868 році американські винахідники К. Шоулз і С. Суллі створили та запатентували пристрій Type-Writer, який дозволяв автоматично ставити номери на сторінках та банківських білетах. Ідеї цього пристрою згодом стали основою для розробки нових моделей друкарських машинок [18, с. 70; 71].

Зазначимо, що в 1990-ті рр. термін «мультимедіа» набув сучасного значення, а самі мультимедійні технології перетворилися у важливий об'єкт дослідження фахівців у різних галузях, зокрема педагогів та розробників програмного забезпечення. У свою чергу, це стимулювало появу нових мультимедійних технологій, що стало основою для створення ефективних навчальних й освітньо-розважальних програм на основі поєднання інформації в різних її формах (текст, графіка, звук, відео, мультиплікація тощо). Крім того, у 1990-х рр. з'явилися перші CD-диски з навчальним контентом, як правило у вигляді довідників, енциклопедій та тренажерів [16; 18; 22].

Зауважимо, що в 1990 р. було проведено конференцію Microsoft Multimedia Developers Conference, на якій було оголошено про широку галузеву підтримку мультимедійних обчислювальних стандартів. Зокрема, було визначено такі три важливих пункти спільних дій для розробників мультимедіа: 1) фірма Tandy Corp разом з 9 іншими великими комп'ютерними компаніями оприлюднили спільне

рішення про поставку на ринок інтегрованих мультимедійних ПК на базі Microsoft Windows і програм для оновлення мультимедіа; 2) компанія Microsoft представила специфікацію (технічну характеристику) мультимедійної платформи, розробленої спільно з ІВМ для загального мультимедійного АРІ (Application Programming Interface – набір визначень підпрограм, протоколів взаємодії та засобів для створення програмного забезпечення) і форматів даних, оголосила про ліцензійні угоди з ІВМ щодо мультимедійних розширень для Windows і OS/2; 3) компанія Microsoft озвучила плани щодо організації співпраці з іншими фірмами, зокрема надала доступ до бета-версій більш ніж 600 учасникам конференції, а декілька незалежних постачальників програмного забезпечення отримали можливість створювати засоби розробки мультимедіа для Windows [17].

Як підкреслив на конференції Б. Гейтс, «мультимедійні технології додають надзвичайного багатства персональним комп'ютерам», а це, у свою чергу, дає змогу розширити «сферу застосування та вплив персональних комп'ютерів у бізнесі, освіті та вдома», адже сучасні мультимедійні комп'ютери включають звук, анімацію й зображення [там само]. У 1991 р. було винайдено Gopher – мережевий протокол розподіленого пошуку та передачі документів. У 1992 р. С. Фостером і Ф. Баррі з університету Невади було створено систему Veronica, що являє собою пошукову систему для протоколу Gopher.

У 1993 р. М. Андріссен, будучи студентом університету Іллінойсу та водночас співробітником університетського Національного центру суперкомп'ютерних застосувань у Шампейні (штат Іллінойс), у тому ж році розробив систему NCSA Mosaic – веб-браузер із графічним інтерфейсом користувача та функцією клієнта для декількох більш ранніх інтернет-протоколів, таких як FTP, NNTP і Gopher, що зумовило вибір його назви. У 1993 р. Тім Бернерс-Лі створив HTML (від англ. HyperText Markup Language – «протокол передачі гіпертексту») – стандартизовану мову гіпертекстової розмітки документів для перегляду веб-сторінок, що в силу своєї прогресивності та зручності замінила попередній аналог Gopher.

З 1994 р. Інтернет набуває інтерактивності, коли в режимі онлайн відбувається продаж різних товарів, здійснюються банківські операції, організуються концерти виконавців вживу й починається розсилання спаму.

У 1999 р. Salesforce запустила програму взаємовідносин між клієнтами через Інтернет, започаткувавши «хмарне зберігання інформації» [26; 63]. Сьогодні більшість провідних постачальників хмарних послуг пропонують ряд інструментів машинного навчання, включаючи візуалізацію даних, API, розпізнавання облич, обробку природної мови, прогнозу аналітику та глибоке навчання як частину свого портфолію послуг. Наприклад, AWS дає змогу клієнтам додавати до своїх додатків без потреби в експертних знаннях ШІ/МЛ складні можливості штучного інтелекту, такі як аналіз зображень і відео, природна мова, персоналізовані рекомендації, віртуальні помічники та прогнозування.

Квантові обчислення є наступною важливою еволюційною віхою в розвитку інформаційних технологій. Такі обчислення використовують властивості квантової фізики для зберігання даних і виконання обчислень. Зокрема, у 2019 р. дослідницька група Google стала першою, хто продемонстрував квантову перевагу шляхом виконання лише за 3 хвилини й 20 секунд складного завдання, яке було не під силу навіть найпотужнішому звичайному суперкомп'ютеру, адже на виконання цього завдання йому знадобилося б 10 тис. років [28].

Поступово доступ до послуг квантових обчислень швидко розширюється. Вважають, що саме класично-квантовий гібридний підхід ймовірно стане майбутньою перспективою для розвитку обчислювальної техніки [28].

Комп'ютерна революція, що відбувається сьогодні як наслідок прогресу в квантових обчисленнях, відкриває нові можливості для розвитку сучасних інформаційних і, зокрема, мультимедійних технологій в галузі освіти [16; 28].

Очевидно, що інтенсивний розвиток інформаційних технологій стимулює активне становлення нових мультимедійних технологій. Наприклад, перспективною мультимедійною технологією є «телеприсутність», що дозволяє

створювати ефект присутності людини в місці, відмінному від її справжнього місцезнаходження. Зокрема, відчуття людьми телеприсутності может бути забезпечено під час проведення відеоконференції з телеприсутністю, організації комунікації за допомогою відеотелефонії тощо. Значні можливості, у тому числі в галузі освіти, має також технологія «віртуальна реальність», коли віртуальними засобами створюється певний простір, який людина за допомогою своїх органів чуття сприймає як реальний [14; 16; 28].

Отже, можна підсумувати, що розвиток технологій і засобів мультимедіа, зокрема в царині освіти, має тривалу історію, причому їх становлення тісно пов'язане з науково-технічним прогресом. Застосування мультимедійних технологій в освіті є сьогодні одним із найважливіших напрямків підвищення її якості й ефективності, що досягається шляхом забезпечення оптимального поєднання раціонального й образного способів засвоєння інформації суб'єктами навчання.

Оцінювання передбачає визначення того, чи відповідає мультимедійна програма поставленим цілям, у тому числі чи є вона корисною для цільової аудиторії. Кеннеді та Джадд зазначають, що розробники мультимедійних засобів мають очікування щодо того, як вони будуть використовуватися, які можуть бути функціональними (зосереджені на інтерфейсі) або освітніми (пов'язаними з навчальним дизайном, процесами та результатами навчання).

Важливо зазначити, що існують різні методи оцінювання мультимедійних засобів, і більшість оцінювань передбачають експерименти, порівняння та опитування. Основна мета полягає в тому, щоб збалансувати достовірність оцінки з ефективністю процесу оцінювання.

Опитувальне дослідження має дві спільні ключові риси - анкетування (або інтерв'ю) та вибірку, і ідеально підходить для збору даних від населення, яке занадто велике для безпосереднього спостереження, а також є економічним з точки зору часу, витрат і зусиль дослідника порівняно з експериментальним дослідженням. Однак опитувальне дослідження схильне до упереджень, зумовлених дизайном анкети та вибіркою, включаючи відсутність відповідей,

соціальну бажаність та пригадування, і може не дозволити дослідникам отримати глибоке розуміння основних причин поведінки респондентів. [12; 15; 16; 21].

Як правило, порівняльні дослідження проводяться у форматі порівняння результатів експериментальної групи, яка використовує оцінюванні мультимедійні засоби, з контрольною групою. Цей метод критикували, зокрема, за неадекватне визначення лікування, неточне визначення всіх аспектів лікування та нездатність виміряти реалізацію лікування.

Зважаючи на суб'єктивний характер опитувань та обмеження порівняльних досліджень, стеження за очима та іншою поведінкою студентів, наприклад, емоційною реакцією, надає інформацію, яка не контролюється свідомо студентом або дослідником, і використовується як об'єктивна техніка збору даних.

Дослідження з відстеження руху очей - це міждисциплінарна галузь, яка відстежує рухи очей у відповідь на візуальні стимули. Дані відстеження руху очей дозволяють дослідникам емпірично та об'єктивно перевірити, як учні сприймають мультимедійний контент, увагу учня під час аналізу мультимедійного контенту та когнітивний попит на контент. Відстеження руху очей є досить цікавим, оскільки забезпечує корисне джерело інформації у випадку дітей. Це пов'язано з тим, що збір інформації за допомогою традиційних методів є складнішим, особливо коли йдеться про інтереси та вподобання дітей. [12; 15; 16; 21].

Попередні спроби проаналізувати поведінку студентів під час роботи з онлайн-матеріалами включали аналіз журналів доступу студентів до комп'ютерів, а також частоту і тривалість їхньої участі (Morris et al., 2005). Nie та Zhe (2020) продемонстрували, що традиційний метод ручного аналізу поведінки студентів поступово стає менш ефективним порівняно з візуальним відстеженням в онлайн-класі. Вони виявили, що візуальне відстеження поведінки в онлайн-класі можна розділити на кілька компонентів: відбір,

презентація, картографування, аналіз і збір, а також аналіз за виразом обличчя студентів .

Існує кілька робіт, які використовують відстеження поведінки студентів для вивчення того, як студенти взаємодіють з мультимедійними засобами навчання. Наприклад, Agulla та ін. (2009) включили в систему управління навчанням (LMS) відстеження поведінки студентів, яке надавало інформацію про те, скільки часу студент провів перед комп'ютером, вивчаючи контент. Вони робили це за допомогою відстеження обличчя, відбитків пальців і верифікації голосу. Алемдаг і Кагілтай провели систематичний огляд досліджень з відстеження руху очей у мультимедійному навчанні і виявили, що, хоча цей метод дослідження перебуває на підйомі, його здебільшого використовують для розуміння наслідків використання мультимедійних засобів серед студентів вищих навчальних закладів. [12; 15; 16; 21].

Також було виявлено, що хоча рухи очей пов'язані з тим, як учні відбирають, організовують та інтегрують інформацію, представлену за допомогою мультимедійних технологій, метапізнання та емоції рідко досліджували за допомогою рухів очей.

Моліна та ін. використовували відстеження рухів очей для оцінки використання мультимедіа дітьми молодшого шкільного віку. У деяких дослідженнях використовували поєднання даних відстеження руху очей і вербальних даних, щоб отримати уявлення про когніції студентів під час навчання і про те, як вони сприймають навчальний матеріал.

Хоча відстеження руху очей та інші поведінкові дослідження дають можливість для об'єктивного оцінювання, складність інтерпретації є одним з обмежень даних про рух очей, і не дивно, що традиційні методи оцінювання за допомогою анкетування та опитувань все ще широко використовуються. [12; 15; 16; 26].

1.2 Впровадження мультимедійних технологій у процес викладання іноземних мов

Інтеграція мультимедійних технологій у процесі викладання мов революціонізувала освітній ландшафт. Традиційні методи викладання мов, які часто зосереджуються на підручниках та дискусіях під керівництвом викладача, все частіше доповнюються або навіть замінюються цифровими інструментами та ресурсами. Ці технології пропонують динамічний, інтерактивний та мультисенсорний досвід навчання, який може підвищити ефективність та результативність вивчення мови. У цій статті розглянуто різні способи впровадження мультимедійних технологій у процес викладання мов, переваги та виклики, пов'язані з їх використанням, а також майбутні тенденції в цій галузі, що стрімко розвивається. [1, с. 20; 4, с. 139—152].

Технології розвиваються, і науковці в галузі інформаційних технологій (ІТ) та освітніх технологій продовжують вивчати, як мультимедійні технології можуть бути використані для покращення викладання та навчання. Програмний інструмент може бути використаний для розширення викладання і навчання в різних галузях. Важливо надати студентам практичний досвід у більшості галузей навчання.

Важливість мультимедійних технологій і додатків в освіті як інструменту викладання або навчання неможливо переоцінити. Це було підтверджено в кількох дослідженнях, які вивчали вплив мультимедійних технологій на систему освіти. Мілованові та ін. продемонстрували важливість використання мультимедійних інструментів на уроках математики і виявили, що мультимедійні інструменти значно покращують навчання студентів. Існує кілька робіт, які показують, що мультимедіа покращує навчання студентів [5, с. 95—101; 3, с. 20; 12; 18].

Мультимедійна комунікація дуже схожа на спілкування віч-на-віч. Вона менш обмежена, ніж текст, і забезпечує краще розуміння. Мультимедійні технології допомагають спростити абстрактний зміст, враховують відмінності

між людьми та дозволяють координувати різноманітну репрезентацію з різною перспективою. Використання комп'ютерної техніки як інтерфейсу між учнями і тим, що вони вивчають, з відповідними шрифтами і дизайном може бути дуже цінним.

Безумовно, мультимедійні технології сприяють покращенню викладання та навчання, однак, існує ряд обмежень у використанні цієї технології в освітніх цілях. Деякі з цих обмежень включають недружнє програмування або інтерфейс користувача, обмежені ресурси, відсутність необхідних знань і навичок, обмежений час і високу вартість обслуговування [15; 16; 22].

Мультимедійні або цифрові навчальні ресурси допомагають учням краще працювати з ментальними репрезентаціями за допомогою різних медіа-елементів, які підтримують обробку інформації. Інформація, яка складається з контенту, а іноді й навчальної діяльності, подається за допомогою комбінації тексту, зображення, відео та аудіо за допомогою цифрових навчальних ресурсів. Дослідження використання мультимедійних засобів для навчання показали, що у студентів, які поєднують зображення і слова, спостерігаються більш позитивні результати, ніж у тих, хто використовує лише слова. Як зазначають Іді та Локкер, різні педагогічні методи були реалізовані за допомогою цифрових ресурсів. У їхній статті представлено, як автори змогли представити студентам теми, продемонструвати їх, стимулювати групу, зробити доступними різні типи текстів і залучити студентів в інтерактивний спосіб [15, с 1—14; 18].

Загалом, мультимедійні технології для освітніх цілей можна класифікувати відповідно до того, для чого вони використовуються — для викладання чи для навчання. Деякі з різних мультимедійних або цифрових навчальних ресурсів перелічені в Eady and Lockyer. Крім того, як зазначають Guan та ін., кілька досліджень довели важливість мультимедійних технологій для освіти та широке впровадження мультимедійних інструментів. Мультимедіа, як правило, передбачає використання технологій, а широке впровадження мультимедійних додатків в освіті є результатом їхніх численних переваг. Деякі з переваг

мультимедійних додатків для викладання і навчання можна підсумувати наступним чином:

- Вміння перетворювати абстрактні поняття на конкретний зміст
- Здатність представляти великі обсяги інформації за обмежений час з меншими зусиллями
- Здатність стимулювати інтерес студентів до навчання
- Надає викладачеві можливість знати позицію студента в навчанні.[15, с 1—14; 18].

У контексті викладання мови ці технології можуть включати:

— Додатки для вивчення мови: Duolingo, Babbel та Rosetta Stone, пропонують інтерактивні уроки, що поєднують вправи на говоріння, аудіювання, читання та письмо. Ці програми часто використовують гейміфікацію, щоб мотивувати студентів та забезпечити миттєвий зворотній зв'язок.

— Інтерактивні дошки як SMART-дошки, дозволяють вчителям демонструвати мультимедійний контент, коментувати текст і залучати студентів до інтерактивних вправ під час уроків. Ця технологія робить навчання в класі більш цікавим і дозволяє взаємодіяти в режимі реального часу.

— Мовні лабораторії: сучасні мовні лабораторії оснащені комп'ютерами, гарнітурами та спеціалізованим програмним забезпеченням, що дозволяє студентам практикувати навички говоріння та аудіювання в контрольованому середовищі. Ці лабораторії часто включають такі функції, як розпізнавання голосу та аналіз мовлення.

— Інструменти для відеоконференцій: Zoom, Skype і Microsoft Teams, дозволяють спілкуватися між викладачами та студентами в режимі реального часу, роблячи вивчення мови доступним для тих, хто навчається дистанційно. Ці інструменти особливо корисні для мовної практики з носіями мови та для проведення віртуального мовного занурення.

— Освітні веб-сайти та онлайн-курси: Coursera, EdX та Khan Academy, пропонують мовні онлайн-курси, що включають мультимедійний контент, такий

як відео, вікторини та інтерактивні вправи. Ці платформи надають учням можливість навчатися у власному темпі.

— Цифрові інструменти для створення історій: Такі програми, як Adobe Spark та Storybird, дозволяють учням створювати власні історії, використовуючи текст, зображення та аудіо. Такий підхід заохочує творче використання мови і допомагає учням розвивати навички письма та говоріння [12; 14; 16].

2. Переваги впровадження мультимедійних технологій у викладанні мови

Інтеграція мультимедійних технологій у викладання мови має кілька ключових переваг:

Підвищення зацікавленості та мотивації. Мультимедійні технології забезпечують інтерактивне та захоплююче навчальне середовище, яке привертає увагу студентів. Використання відео, анімації та інтерактивних вправ може зробити вивчення мови приємнішим і зменшити монотонність, яка часто асоціюється з традиційними методами викладання. Елементи гейміфікації, такі як бали, значки та таблиці лідерів, додатково мотивують студентів, надаючи їм відчуття досягнення [10; 11; 12].

Персоналізований навчальний досвід. Мультимедійні технології дозволяють створювати персоналізований навчальний процес, пристосований до потреб і вподобань окремих студентів. Адаптивні навчальні платформи можуть регулювати складність вправ залежно від успішності учня, гарантуючи, що учні отримують постійні виклики, не розчаровуючись. Такий персоналізований підхід особливо корисний для тих, хто вивчає мову, які можуть мати різний рівень володіння мовою та швидкість навчання [10; 11; 12].

Покращений доступ до автентичних мовних ресурсів. Мультимедійні технології надають доступ до безлічі автентичних мовних ресурсів, таких як новини, подкасти, фільми та контент соціальних мереж. Використання мови в реальному світі є важливим для розвитку мовних навичок, а мультимедійні технології полегшують вчителям включення цих ресурсів у свої уроки. Крім того, учні мають доступ до цих ресурсів поза межами класу, що дозволяє їм практикувати мовні навички в різноманітних контекстах [10; 11; 12].

Розвиток навичок мультимодальної грамотності. Використання мультимедійних технологій у викладанні мови допомагає студентам розвивати навички мультимодальної грамотності, які стають все більш важливими в сучасному цифровому світі. Мультимодальна грамотність передбачає здатність інтерпретувати та створювати значення за допомогою різних способів комунікації, включаючи текст, зображення та звук. Працюючи з мультимедійним контентом, учні вчаться орієнтуватися і створювати складні мультимодальні тексти, що є важливими навичками для ефективної комунікації в 21 столітті [10; 11; 12].

Підтримка спільного навчання. Багато мультимедійних технологій розроблені для підтримки спільного навчання, що дозволяє студентам працювати разом над мовними завданнями та проектами. Такі інструменти, як спільні онлайн-документи, дискусійні форуми та віртуальні класи, сприяють співпраці та взаємодії між однолітками, що має вирішальне значення для розвитку комунікативної компетенції в мові. Спільне навчання також заохочує соціальну взаємодію та культурний обмін, які є важливими аспектами вивчення мови.[10; 11; 12]

3. Виклики у впровадженні мультимедійних технологій

Хоча переваги мультимедійних технологій у викладанні мов є значними, існує також кілька викликів, на які варто звернути увагу викладачів та навчальних закладів [10, 11, 12,].

Однією з головних проблем у впровадженні мультимедійних технологій є цифровий розрив, тобто розрив між тими, хто має доступ до цифрових технологій, і тими, хто його не має. У деяких регіонах учні можуть не мати доступу до надійного інтернет-з'єднання, комп'ютерів або мобільних пристроїв, що може обмежити їхню здатність брати участь у вивченні мови з використанням мультимедійних засобів. Викладачі повинні знайти шляхи вирішення проблем доступу, щоб забезпечити всім учням рівні можливості скористатися перевагами мультимедійних технологій.

Ефективне впровадження мультимедійних технологій вимагає від викладачів бути належним чином підготовлені до їх використання. Однак багатьом педагогам може бракувати навичок і знань, необхідних для інтеграції цих технологій у практику викладання. Постійний професійний розвиток і навчальні програми мають важливе значення для того, щоб допомогти вчителям бути в курсі новітніх інструментів і методик викладання іноземних мов з використанням мультимедійних засобів.

Технічні проблеми, такі як збої програмного забезпечення, проблеми сумісності та ненадійний інтернет-зв'язок, можуть порушити навчальний процес і викликати розчарування як у вчителів, так і в студентів. Вищі навчальні заклади та установи повинні інвестувати в надійну технологічну інфраструктуру та надавати технічну підтримку, щоб мінімізувати ці проблеми [10; 11; 12].

Ефективне використання мультимедійних технологій у викладанні мови вимагає ретельного педагогічного планування. Викладачі повинні переконатися, що використання технологій відповідає цілям навчання і що вони покращують, а не погіршують навчальний процес. Існує також ризик надмірного покладання на технології, коли фокус зміщується з вивчення мови на оволодіння самими інструментами. Викладачі повинні дотримуватися балансу між традиційними методами викладання та використанням мультимедійних технологій, щоб досягти найкращих результатів для студентів [10; 11; 12,].

4. Наукова література розглядає наступні приклади впровадження мультимедіа

Віртуальна реальність (VR) — це нова технологія, яка має потенціал трансформувати викладання мови, надаючи можливість зануритися в мовний досвід. Наприклад, студенти можуть використовувати VR-гарнітури для дослідження віртуальних середовищ, де вони можуть взаємодіяти з носіями мови і практикувати свої мовні навички в реальних життєвих ситуаціях. Такий імерсивний підхід допомагає студентам розвивати свої навички говоріння та аудіювання у спосіб, якого важко досягти в традиційному класі [10; 11; 12]

Вивчення мови за допомогою мобільних пристроїв передбачає використання мобільних пристроїв, таких як смартфони та планшети, для підтримки вивчення мови. Наприклад, викладачі мови можуть створювати подкасти, мобільні вікторини та інтерактивні проекти з розповіді історій, до яких студенти можуть отримати доступ на своїх мобільних пристроях. Така гнучкість дозволяє студентам практикувати мовні навички в будь-який час і в будь-якому місці, роблячи вивчення мови більш доступним і зручним. [10; 11; 12; 15]

Змішане навчання поєднує традиційне навчання в класі з навчальною діяльністю онлайн, часто з використанням мультимедійних технологій. Наприклад, мовний курс може включати очні заняття, відеолекції онлайн, інтерактивні вікторини та дискусійні форуми. Такий підхід забезпечує більшу гнучкість і може відповідати різним стилям навчання та уподобанням. [10; 11; 12; 15]

Сфера мультимедійного викладання мов постійно розвивається, регулярно з'являються нові технології та методики. Ось деякі майбутні тенденції, на які варто звернути увагу:

Очікується, що штучний інтелект (ШІ) відіграватиме значну роль у майбутньому викладанні мов. Платформи для вивчення мов на основі ШІ можуть аналізувати успішність студентів, надавати персоналізований зворотний зв'язок і адаптувати уроки відповідно до індивідуальних потреб. Крім того, інструменти перекладу та чат-боти на основі штучного інтелекту можуть полегшити спілкування між учнями та носіями мови.

Використання гейміфікації та ігрового навчання у викладанні мов, ймовірно, продовжуватиме зростати. Навчальні ігри, які включають завдання з вивчення мови, можуть зробити процес навчання більш цікавим і приємним. Крім того, багатокористувацькі онлайн-ігри надають студентам можливість практикувати мовні навички в соціальному та інтерактивному середовищі.

Доповнена реальність (AR) накладає цифровий контент на реальний світ, створюючи інтерактивний та захоплюючий досвід навчання. У мовній освіті доповнену реальність можна використовувати для створення інтерактивних

уроків мови, які включають реальні об'єкти і середовища. Наприклад, студенти можуть використовувати AR-додатки для вивчення лексики, наводячи свої пристрої на об'єкти, що їх оточують, і отримуючи миттєвий переклад [10; 11; 12; 15].

Висновок

Підведення характеристик підпункту 1: Внесок мультимедійних технологій у викладання іншомовних дисциплін. Можна зробити висновок, що утілення мультимедійних технологій в організацію навчального процесу іноземної мови радикально трансформує навчально-пізнавальне середовище, зробивши його динамічнішим та взаємовідносним. Традиційні освітні практики у вигляді відтискувань – що базуються на користуванні підручниками, які забезпечують річний динамічні зустрітися з живим навчанням. В результаті такий метод забезпечує можливість відновленості знанням у виданні центру і забезпечення пристрасті бажань учня, що буде сприяти покращенню продуктивності.

Підведення характеристик підгрупи 1.1: Міфологізація мультимедійних технологій в освіті Упрощення мультимедійних технологій в інструменти навчання, створюють зменшенням обсягу об'єктивного інцидентності його з учнями. Здатність використовувати текст, картину, відео та аудіо одночасно може спонукати до можливості навчання.

Підведення характеристик підгрупи 1.2: Вигоди впровадження мультимедійних технологій в освіті. Упрощення мультимедійних технологій в навчання має свої вигоди, як мотивація події, організація індивідуальних графіків навчання, одчуття доступності та поширення мультимодальної грамотності.

Висновки до підгрупи 1.3: Виклики у впровадженні мультимедійних технологій

Впровадження мультимедійних технологій у викладанні мов пов'язане з численними викликами, які мають бути вирішені викладачами та навчальними закладами. Цифровий розрив, недостатня готовність викладачів, технічні та

педагогічні проблеми можуть обмежити ефективність цих технологій. Вирішення цих проблем є вкрай важливим для забезпечення доступу всіх студентів до сучасних підходів до навчання та створення умов для їхнього успішного розвитку в мовному середовищі.

Висновок до підгрупи 1.4: Тематичні дослідження та приклади впровадження мультимедійних технологій

Приклади використання віртуальної реальності, мобільних пристроїв та змішаного навчання демонструють потенціал мультимедійних технологій для значного покращення вивчення мови. Імерсивні підходи та цілодобовий доступ до освітніх ресурсів роблять процес навчання більш ефективним та зручним. Ці інноваційні підходи створюють нові можливості для студентів, які прагнуть покращити свої мовні навички.

1.3 Переваги та недоліки використання цифрових додатків

Перш за все, хочу розповісти вам детально про кожний додаток.

1. **Canva**

Історія виникнення Canva: була заснована Мелані Перкінс, Кліффом Обрахом і Мартіном Дюпре у 2012 році. Ідея полягала в створенні простого та доступного інструмента для графічного дизайну, щоб кожен міг легко створювати професійні дизайни.

Особливості цього додатка є:

- Інтуїтивно зрозумілий інтерфейс, що дозволяє користувачам без навичок дизайну створювати візуальний контент.
- Широкий вибір шаблонів для різних типів матеріалів (презентації, плакати, пости в соцмережах тощо).
- Можливість спільної роботи в реальному часі, що підходить для командних проектів. [20]

2. **Miro**

Історія виникнення Miro (колишній RealltimeBoard): був заснований у 2011 році Олександром Костюковим і його командою. Платформа була створена для полегшення співпраці між командами через візуалізацію.

Особливості цього додатку є:

- Віртуальна дошка, на якій користувачі можуть додавати нотатки, зображення, діаграми та інші елементи.
- Інструменти для мозкового штурму, планування проєктів і розробки продуктів.
- Інтеграція з іншими популярними інструментами, такими як Slack, Trello, і Google Drive [27].

3. Quizlet

Історія виникнення Quizlet: була заснована Дрю Х'юстоном у 2005 році. Ідея полягала в створенні платформи, де учні могли б створювати картки для вивчення та перевірки знань.

Особливості цього додатку є:

- Створення та обмін наборами карток для вивчення.
- Різноманітні форми навчання, включаючи ігри, тестування і перевірки знань.
- Можливість інтеграції з класами та навчальними планами [30].

4. Duolingo

Історія виникнення Duolingo: була заснована Луїсом фон Антом, Себастьяном Гунером і Маношем Шриватсавою у 2011 році. Платформа стала популярною завдяки своєму безкоштовному доступу до мовних курсів.

- Ігрові елементи, які заохочують користувачів до регулярного навчання.
- Доступні курси на понад 30 мовах.
- Використання штучного інтелекту для адаптації навчального процесу до потреб студентів [23].

5. Rosetta Stone

Історія виникнення Rosetta Stone: була заснована у 1992 році, спочатку зосередившись на програмному забезпеченні для вивчення мов. Її метод базується на принципах занурення у мовне середовище.

Особливості цього додатку:

- Система навчання, що включає інтерактивні уроки з використанням реальних контекстів.
- Функції розпізнавання голосу для поліпшення вимови.
- Різноманітні мовні курси для початківців і просунутих студентів [31].

6. Kahoot!

Історія виникнення Kahoot!: була заснована у 2013 році у Норвегії. Цей інструмент швидко став популярним серед вчителів завдяки інтерактивності та залученню студентів.

Особливості цього додатка є:

- Створення інтерактивних вікторин, опитувань і ігор.
- Можливість грати в командному режимі або індивідуально.
- Підходить для всіх вікових груп і різних навчальних контекстів.

Надані платформи пропонують різноманітні інструменти для поліпшення навчання та співпраці, роблячи процес освіти більш інтерактивним і доступним [32].

А тепер більш детально про переваги та недоліки цих додатків.

Таблиця 1.3.1. Переваги та недоліки обраних додатків.

Canva [20]

+	-
настроюваність: Викладачі можуть створювати індивідуальний контент, наприклад, флеш-картки чи інфографіку.	вимагає навичок дизайну: для того, щоб отримати максимальну віддачу, необхідно мати певні знання з принципів дизайну.
візуальне навчання: Canva дозволяє створювати візуально привабливі матеріали, допомагаючи учням-візуалам.	обмежена інтерактивність: Зосереджується більше на дизайні, ніж на інтерактивних мовних вправах.

співпраця: Пропонує функції для спільної роботи над груповими проектами.	
--	--

2. Miro [27]

+	-
платформа для співпраці: Дозволяє співпрацювати в реальному часі для групових мовних вправ.	складний інтерфейс: Широкий функціонал може перевантажити початківців.
інтерактивні інструменти: Такі функції, як стікери та ментальні карти, покращують мозковий штурм під час вивчення мови.	вимагає доступу до Інтернету: Найкраще використовувати зі стабільним підключенням до Інтернету для безперешкодної співпраці.
універсальність: Підходить для широкого спектру навчальної діяльності, від вправ на розширення словникового запасу до розмовної практики.	

3. Quizlet [30]

+	-
система флеш-карт: Ефективна для запам'ятовування лексики та фраз.	обмежена глибина: Зосереджується більше на зазубрюванні, ніж на більш глибоких мовних навичках.

гейміфікація: Залучає студентів до вікторин та ігор, які посилюють навчання.	реклама та підписка: Безкоштовна версія містить рекламу, а деякі функції заблоковані за платною підпискою.
доступність: Легко доступний на різних пристроях, що дозволяє навчатися в дорозі.	

4. Дуолінго [23]

+	-
захоплюючий інтерфейс: Гейміфікує вивчення мови з щоденними цілями та винагородами.	обмежена глибина: Базових вправ може бути недостатньо для просунутих студентів.
доступність: Доступний на різних пристроях для навчання в дорозі.	реклама у безкоштовній версії: Безкоштовна версія містить рекламу, яка може відволікати.
Можливості спільноти: Форуми та таблиці лідерів заохочують до участі.	

5. Rosetta Stone [31]

+	-
іммерсивне навчання: Використовує зображення, текст і звук для контекстного навчання.	висока вартість: Дорожчий порівняно з іншими мовними програмами.

структурований навчальний план: Пропонує покроковий підхід до оволодіння мовою.	обмежена кількість мов: Менша кількість мов, ніж у деяких конкурентів.
розпізнавання мовлення: Допомагає з практикою вимови.	

6. Kahoot! [32]

+	-
інтерактивні вікторини: Залучає студентів до ігрового навчання.	поверхнєве навчання: Зосереджується на запам'ятовуванні, а не на глибокому розумінні.
налаштовуваний вміст: Вчителі можуть створювати вікторини, адаптовані до своїх уроків.	вимагає підключення до Інтернету: Для участі у вікторинах необхідно бути підключеним до Інтернету.
зворотний зв'язок у реальному часі: Забезпечує миттєві результати як для вчителів, так і для студентів.	

Кожна платформа пропонує унікальні переваги, пристосовані до різних аспектів вивчення мови. Такі інструменти, як Duolingo та Quizlet, чудово підходять для практики та запам'ятовування на ходу, тоді як Canva та Miro підтримують творчі та спільні завдання. Однак вони також мають обмеження, такі як потенційно поверхнєве навчання та необхідність технічних навичок або доступу до Інтернету. Ефективно інтегруючи ці інструменти, викладачі можуть створити більш цілісний та цікавий досвід вивчення мови.

Висновок до розділу 1

Мультимедійні технології значно трансформують процес навчання, надаючи нові можливості для покращення мотивації, індивідуалізації навчання та розвитку мультимодальної грамотності. Їхнє впровадження в освіту має значні вигоди, однак також супроводжується певними викликами, зокрема цифровим розривом, недостатньою підготовленістю викладачів та технічними проблемами. Проте інноваційні підходи, такі як віртуальна реальність, мобільні пристрої та змішане навчання, демонструють великий потенціал для покращення мовного навчання, роблячи його більш ефективним та доступним. Майбутні тенденції, включаючи штучний інтелект, гейміфікацію та доповнену реальність, відкривають нові горизонти для персоналізації навчання і забезпечення більш інтерактивного і цікавого освітнього процесу. Для успішного впровадження цих технологій важливо постійно вдосконалювати навички викладачів і забезпечити доступ до сучасних технологічних засобів, що дозволить значно покращити якість освіти та мовного розвитку студентів.

РОЗДІЛ 2 ВИЗНАЧЕННЯ ДОЦІЛЬНОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЙ МУЛЬТУМЕДІА У ПРОЦЕСІ ВИКЛАДАННЯ АНАЛІТИЧНОГО ЧИТАННЯ ДЛЯ СТУДЕНТІВ 4 КУРСУ ЗАОЧНОЇ ФОРМИ НАВЧАННЯ

2.1 Деталі проведення та організаційні дослідження

По-перш за все, для того, щоб створити вправи нам потрібен підручник, який Харківській національній Університет ім. Каразіна надає студентам 4 курсу для вивчення курсу Аналітичного читання. На даному експерименті ми розпишемо вправи, які відносяться до THEMATIC BLOCK 3 (Individual Work).

<p>Theme 3.1</p> <p><i>Read about L.P. Hartley.</i></p> <p><i>How do you understand Gothic Imagination? What is Gothic style in literature?</i></p> <p><i>Read the text of the Unit.</i></p> <p>From: W.S.</p> <p>By L. P. Hartley</p>	<p>a world where the conscious mind did not have things too much its own way. But did that matter? He threw the picture of Berwick-on-Tweed into his November fire and tried to write; but the words came haltingly, as though contending with an extra-strong barrier of self-criticism. And as the days passed he became uncomfortably aware of self-dissolution, as though someone had taken hold of his personality and was pulling it apart. His work was no longer homogeneous, there were two strains in it, unrecconciled and opposing, and it went much slower as he tried to resolve the discord. Never mind, he thought; perhaps I was getting into a groove. These difficulties may be growing pains. I may have tapped a new source of supply. If only I could correlate the two and make their conflict fruitful, as many artists have!</p> <p>The third postcard showed a picture of York Minster. "I know you are interested in cathedrals," it said. "I'm sure this isn't a sign of megalomania in your case, but smaller churches are sometimes more rewarding. I'm seeing a good many churches on my way south. Are you busy writing or are you looking round for ideas? Another hearty handshake from your friend W.S."</p> <p>It was true that Walter Streeter was interested in cathedrals. Lincoln Cathedral had been the subject of one of his youthful fantasies and he had written about it in a travel book. And it was also true that he admired mere size and was inclined to under-value parish churches. But how could W.S. have known that? And was it really a sign of megalomania? And who was W.S. anyhow?</p> <p>For the first time it struck him that the initials were his own. No, not for the first time. He had noticed it before, but they were such commonplace initials; they were Gilbert's; they were Maugham's; they were Shakespeare's — a common possession. Anyone might have them. Yet now it seemed to him an odd coincidence and the idea came into his mind</p>
<p>Like other novelists, Walter Streeter was used to getting communications from strangers. Usually they were friendly but sometimes they were critical. In either case he always answered them, for he was conscientious. But answering them took up the time and energy he needed for his writing, so that he was rather relieved that W.S. had given no address. The photograph of Forfar was uninteresting and he tore it up. His anonymous correspondent's criticism, however, lingered in his mind. Did he really fail to come to grips with his characters? Perhaps he did. He was aware that in most cases they were either projections of his own personality or, in different forms, the antithesis of it. The Me and the Not Me. Perhaps W.S. had spotted this. Not for the first time Walter made a vow to be more objective.</p> <p>About ten days later arrived another postcard, this time from Berwick-on-Tweed. "What do you think of Berwick-on-Tweed?" it said. "Like you, it's on the Border. I hope this doesn't sound nuke. I don't mean that you are a borderline case! You know how much I admire your stories. Some people call them otherworldly. I think you should plump for one world or the other. Another firm handshake from W.S."</p> <p>Walter Streeter pondered over this and began to wonder about the sender. Was his correspondent a man or a woman? It looked like a man's handwriting — commercial, unconscious — and the criticism was like a man's. On the other hand, it was like a woman to probe — to want to make him feel at the same time flattered and unsure of himself. He felt the faint stirrings of curiosity but soon dismissed them: he was not a man to experiment with acquaintances. Still it was odd to think of this unknown person speculating about him, sizing him up. Other-worldly, indeed! He reread the last two chapters he had written. Perhaps they didn't have their feet firm on the ground. Perhaps he was too ready to escape, as other novelists were nowadays, into an ambiguous world, a world where the conscious mind did not have things too much its own way. But did that</p>	<p>— suppose I have been writing postcards to myself? People did such things, especially people with split personalities. Not that he was one, of course. And yet there were these unexplained developments — the cleavage in his writing, which had now extended from his thought to his style, making one paragraph languorous with sentences and subordinate clauses, and another sharp and incisive with main verbs and full stops.</p> <p>He looked at the handwriting again. It had seemed the perfection of ordinariness — anybody's hand — so ordinary as perhaps to be disguised. Now he fancied he saw in it resemblances to his own. He was just going to pitch the postcard in the fire when suddenly he decided not to. He'll show it to somebody, he thought.</p> <p>His friend said, "My dear fellow, it's all quite plain. The woman's a lunatic. I'm sure it's a woman. She has probably fallen in love with you and wants to make you interested in her. I should pay no attention whatsoever. People whose names are mentioned in the papers are always getting letters from lunatics. If they worry you, destroy them without reading them. That sort of person is often a little psychotic, and if she senses that she's getting a rise out of you she'll go on."</p> <p>For a moment Walter Streeter felt reassured. A woman, a little mouse-like creature, who had somehow taken a fancy to him! What was there to feel uneasy about in that? It was really rather sweet and touching, and he began to think of her and wonder what she looked like. What did it matter if she was a little mad? Then his subconscious mind, searching for something to torment him with, and assuming the authority of logic, said: "Supposing those postcards are a lunatic's, and you are writing them to yourself, doesn't it follow that you must be a lunatic too?"</p> <p>He tried to put the thought away from him; he tried to destroy the postcard as he had</p>
<p>рис. 2</p>	<p>рис.3</p> <p>He tried to put the thought away from him; he tried to destroy the postcard as he had the others. But something in him wanted to preserve it. It had become a piece of him, he felt. Yielding to an irresistible compulsion, which he dreaded, he found himself putting it behind the clock on the chimney-piece. He couldn't see it but he knew that it was there.</p> <p>He now had to admit to himself that the postcard business had become a leading factor in his life. It had created a new area of thoughts and feelings and they were most helpful. His being was strung up in expectation of the next postcard.</p> <p>Yet when it came it took him, as the others had, completely by surprise. He could not bring himself to look at the picture. "I hope you are well and would like a postcard from Coventry," he read. "Have you ever been sent to Coventry? I have — in fact you sent me there. It isn't a pleasant experience, I can tell you. I am getting nearer. Perhaps we shall come to grips after all. I advised you to come to grips with your characters, didn't I? Have I given you any new ideas? If I have you ought to thank me, for they are what novelists want. I understand. I have been re-reading your novels, living in them. I might say. Another hand handshake. As always, W.S."</p> <p>A wave of panic surged up in Walter Streeter. How was it that he had never noticed, all this time, the most significant fact about the postcards — that each one came from a place geographically closer to him than the last? "I am coming nearer." Had his mind, unconsciously self-protective, won thinkers? If it had, he wished he could put them back. He took an atlas and sily traced out W.S.'s itinerary. An interval of eighty miles or so seemed to separate the stopping-places. Walter lived in a large West Country town about ninety miles from Coventry.</p> <p>Should he show the postcards to an alienist? But what could an alienist tell him? He would not know, what Walter wanted to know, whether he had anything to fear from W.S.</p>
<p>Better go to the police. The police were used to dealing with poisoners. If they laughed at him, so much the better. They did not laugh, however. They said they thought the postcards were a hoax and that W.S. would never show up in the flesh. Then they asked if there was anyone who had a grudge against him. "No one that I know of," Walter said. They, too, took the view that the writer was probably a woman. They told him not to worry but to let them know if further postcards came.</p>	

На малюнках 1-3 позначен текст, який ми потрібні прочитати, перекласти та обговорити разом зі студентами.

Commentary

1. **Other-worldly**, indeed! "Other-worldly" means more concerned with spiritual matters than with daily life. The exclamation "indeed" is used to express surprise, annoyance or lack of belief.
 2. **Lincoln Cathedral** is in the ancient town of Lincoln, North Midlands. The magnificent Cathedral Church of St.Mary, rising to 271 ft, was built between the 11th and 14th centuries and its honey-coloured stone is said to change colour in varying light.
 3. **Gilbert, William Schwenck**: (1836-1911), an English **dramatist** and poet.
 4. **psychic**: having the alleged power of seeing objects or actions beyond the range of natural vision.
 5. **to send smb to Coventry**: to refuse to speak to someone as a sign of disapproval or punishment.
- What do you think should be the ending? Write it in 100-150 words trying to keep to the Gothic style of the author.*

Read the story to the end. Did you expect it to end this way?

рис.4

На малюнку 4 ми маємо коментар, який належить до тексту, слова або словосполучення, які можуть бути незрозумілі для студентів, тому їх потрібно прочитати та за потребою перекласти.

На малюнках 6 та 7 визначені слова та словосполучення, які ми повинні вивчити за цією темою. Також ці вирази ми будемо використовувати для вправ 1 - 5.

Theme 3.2

SPEECH PATTERNS

1. He was just going to pitch the postcard in the fire when suddenly he **decided not to**. David was just about to order a plane ticket when suddenly he decided not to. The little boy seemed ready to jump into the icy cold water but then he decided not to.
2. It isn't a pleasant experience. **I can tell you**. It isn't easy to get tickets to this match, I can tell you. That's not the first time he has acted this way, I can tell you.
3. **How was it that** he had never noticed the most significant fact about the postcards...? How was it that he was home all day, but didn't answer any of our phone calls? How is it that we can put a man in space, but we can't cure the common cold?

Рис 6

На малюнках 8–10 визначені наші вправи для використання слів та словосполучень для подальшого використання. В першій вправі ми будемо перекладати слова та словосполучення з української мови на англійську, в праві від номером два перефразувати речення, в третій вправі перекласти речення, в правах чотири та п'ять ми повинні використати вивчені патерни.

Phrases and Word Combinations

to get/come to grips with smb/smith (<i>informal</i>) to take up time and energy to linger in the mind a borderline case to plump for smth (<i>informal</i>) to ponder over smth	to have things (too much) one's own way to get into a groove/int (<i>informal</i>) to look round for ideas an odd coincidence to feel reassured
to feel the faint stirrings of curiosity/hatred, etc. to size smb up (<i>informal</i>) to have one's feet (firm) on the ground	to send smb to Coventry (<i>informal</i>) in the flesh to have/bear a grudge against smb

рис.7

1. Translate the following sentences into English using the speech patterns.

1. Запевняю вас, мені не вперше доводиться чути подібну відмовку. 2. Як не так виходить, що в нас ніколи немає можливості зустрітись? 3. Чому (так виходить) я більше не зустрічаю Джейн у вас у гостях? 4. Як не могло трапитися, що два маленькі хлопчики один похитав катитися річкою? 5. Кня бесіда не була такою невинною, запевняю вас. 6. У листі він писав, що збираться приїхати до нас у вересні, а потім передумав. 7. Ми вже зовсім збираєся купити телевизор, а потім роздумати.

2. Paraphrase the following sentences using the phrases and word combinations.

1. The speaker talked a lot but never really dealt seriously with the subject. 2. It used much of her time and energy to gain a full understanding of the idea. 3. The memory of this marvellous week-end took a long time to fade from his memory. 4. At last she decided in favour of the new dress rather than the old one. 5. The policeman quickly formed an opinion about the man's character and decided he must be innocent. 6. While thinking over their last meeting he began to realise that he was falling in love. 7. Your younger brother is spoilt, nobody can stop him from doing what he wants. 8. After the first examination the student's position was unclear. He needed to be tested some more. 9. It was an odd combination of events that the two contestants were both born on the same day and were both called James. 10. After ten years of working in the same place Jim was in a rut and needed a change. 11. The child told tales to the teacher and so the rest of the class refused to speak to him. 12. He could not forget the wrong done by his enemy until his dying day. 13. He's nicer in real life than in his photographs. 14. I spent long hours in the library trying to find material for my research paper.

3. Translate the following sentences into English using the phrases and word combinations.

1. Ми повинні серйозно узятися за рішення цієї проблеми. 2. Гарна мелодія надовго запала в душу. 3. Лікар сам не впевнений, він говорить, що я хворий із рубіжним станом. 4. Я думаю, що нам слід відправитися в одноденний похід. 5. Він відчував ледве вловимі ознаки роздратування. 6. Не можу в ньому як слід розібратися, він для мене загадка. 7. Якщо ви прагнете, щоб усе було по-вашому, ви повинні самі багато працювати. 8. Знаменитий режисер перебуває в нашому місті, собака заспокоївся, відчувши добре ставлення нового хазяїна. 10. Я утомився вести з ним справи по телефону, я прагну бачити його навч. 11. Я завжди починаю, що вона має зуб проти мене, хоча не знаю, яке зло я їй зробила. 12. Він увесь день думав над цією проблемою, але не міг вирішити її.

4. Reformulate the words in italics using active phrases and patterns.

1. As soon as the baby *understood that nobody is going to hurt him*, he started doing all his best to *make people do things the way only he wants*.
2. Don't you think that it is high time that Bobby should *choose a definite vacation*?
3. *Ignoring the pupil for his misbehaviour is the prerogative of his classmates, not of the teachers*.
4. The fact that she had been *terribly annoyed with him and wanted revenge* was somehow *lost in his mind*.
5. *She wanted to call him immediately but then changed her mind*.
6. *I still do not know what mark this student deserves*. On the one hand, he is *not very sure in his answers*; on the other hand, he is *evidently a very diligent one*.
7. *They could not understand* how he managed to twist them around his little finger and sell all their shares.
8. Unless you see him *in real life*, you will never be able to *judge his personality*.
9. What if he is not able to *understand the subject completely* and his conclusions stay as *superfluous as used to be*?
10. This is the most ambitious plan I have ever come across in my life, *believe me*.
11. Let this project *change my schedule and require much effort on my behalf*, at least I will not regret the lost chance.
12. Having noticed that *because of some strange circumstances* they turned out to be the neighbours in the compartment, he *started wondering* whether it had been pre-planned.
13. It took a while until he felt that he had *got used to the schedule and tempo of their life*.
14. *Searching for fresh concepts* the famous director organized a journey to the east.

5. Fill in the gaps using phrases and patterns of the Unit.

1. One time or another man has to _____ a definite decision about his future. Aimless life leads nowhere.
2. I have heard so much about you from your peers that, honest, was looking forward to seeing you _____.
3. As soon as you _____ try and find some ordinary twist of the plot, an uncommon personality or unusual viewpoint.
4. Believe me, the police will answer the question _____ the goods of such value were left unguarded in the port for several days.
5. Your job is absolutely new for you, no wonder you feel ill at ease, but wait a while, you will go into it and soon will _____.
6. Now that the group was entrusted a great project, they organised a short brainstorm to _____.
7. Since there is no corroborative evidence of her guilt, though all witnesses indicate at her, the judge has to state that the court deals with a _____, when they may accuse her on the basis of contestable facts.
8. I cannot but wonder why you consciously agreed to take up the task which will go into it and soon will _____ and at the same time brings to no results.
9. John _____ to crack a joke but seeing a lot of noble ladies around _____.
10. This is nothing but an _____ that his rank was just a step below Mike's, they had been in Vietnam in the same division and had had almost the same injury.

рис.8

рис. 9

11. _____ (-ing form) you position in the firm will not do you any harm. You have to look ahead to your future career if you are not satisfied with its development now.
12. Craig remembered him always humiliated, laughed at because of his ugly face and _____ for constant sneaking on the class-mates.
13. No matter whether you consider my plan worth _____ or not, I will make all the calculations and measurements to prove its appropriacy.
14. She was like a spoilt child, no appeal for her sound mind worked, she always _____, though later wished she had not.
15. The purpose of punishment is not the procedure itself, it may be just a reprimand, the point here is to make the reason of it _____ of a child.
16. She would find a way to pay her revenge no matter how far he may hide, _____.
17. Every time Mercedes saw Monte Christo she _____ where she could have seen this face and hear this voice.
18. The difficulty of actor's profession does not lie in the plane of necessity of crying and laughing whenever they need it – the simplest technique, I would say – the aim is to _____ the character you are living in, not playing.
19. Is not it stupid to take responsibility for a young woman and a child now when you do not _____, no money, no job, no house?
20. The best way not to _____ you successful foe is to realise that if it had not been him you would not develop you mind, body and spirit.

рис.10

Наведені завдання, були інтерактивізовані в таких додатках як Canva, Miro та Quizlet. Слід додати, що не дивлячись, що ми починаємо вивчати тему за цими додатками, Quizlet може використовуватися не лише для вивчення, а й для повторення. Цей додаток можна завантажити на будь-який пристрій та користуватися в офлайн режимі. Це також є перевага для тих, хто не хоче брати додаткові просторі із собою. Завантажте на телефон та насолоджуйтеся вивченням або повторенням.

2.2 Порівняння та обробка отриманих результатів



рис. 1

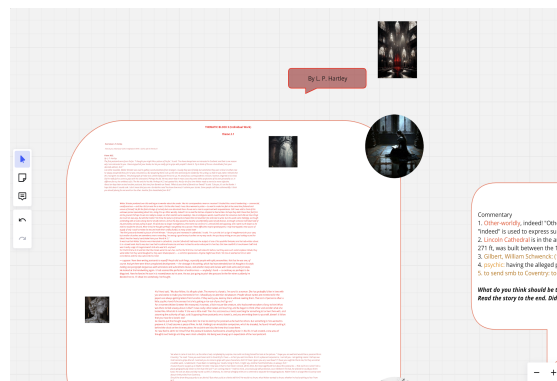


рис. 2

На рисунку 1 та 2 можна побачити дошку від додатка MiGo [23], де було додано текст для ознайомлення з темою. Для зацікавленості також було додано декілька фотографій до нашої тематиці. Текст можна зблизити в додатку, щоб всі змогли прочитати та слідкувати.

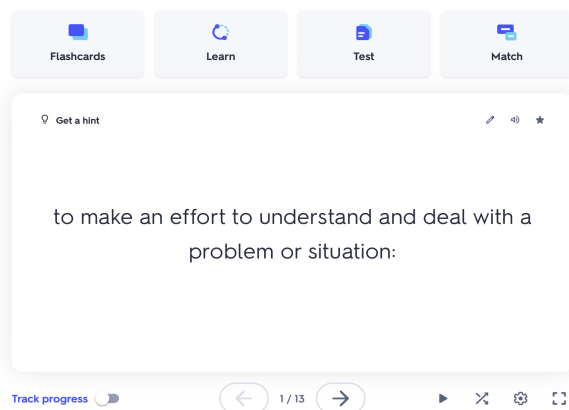


рис. 3

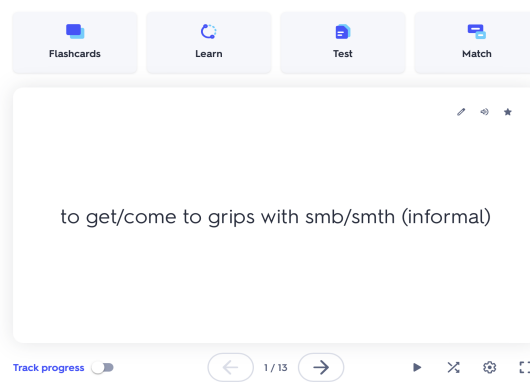


рис. 4

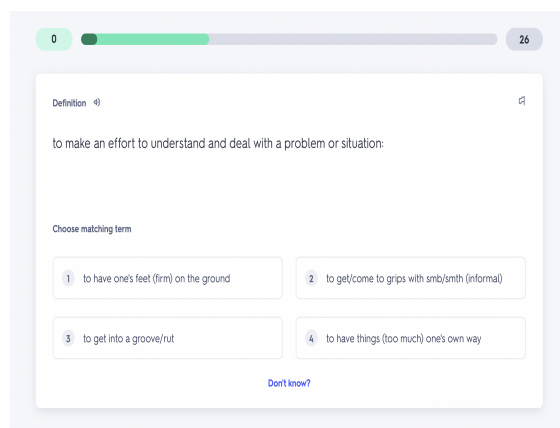


рис. 5

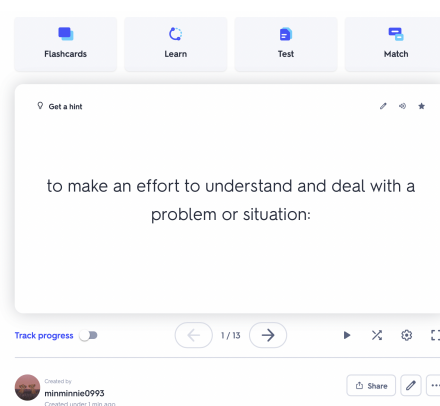


рис. 6

Зараз на Рисунках 3 – 6 можна побачити додаток Quizlet [25], де можна створити папку та додати слова, які вивчають у цей момент. Ці слова можна вивчити чотирма способами: *Флешкарти*, які зараз вже вам показані на рисунках 6, було додано кожне слово та що він позначає як переклад. Надалі йде *вивчення*, також методом флешкарток, є спосіб обрати слова, які вже знаєте та вивчили та гортайте їх вправо, які ще не вивчили вліво. Далі є *тест*, де ви повторюєте всі слова, які були у папці. А зараз на рисунку 7, який показаний знизу можна побачити *Метч*, де треба за декілька секунд з'єднати слова з їх перекладом або значенням.

If a group of people sends someone to Coventry, they refuse to speak to that person, usually as a pu...	to get or do what one wants to get or do despite the desires, plans, etc., of other people	an occasion when two or more similar things happen at the same time, especially in a way that is unl...	to choose something or someone, especially after taking time for careful thought:
to try to notice someone or something:	to plump for smth (informal)	to have and maintain a feeling of anger, bitterness, or resentment toward someone for something they...	to send smb to Coventry
to have things (too much) one's own way	an odd coincidence	to have/bear a grudge against smb	to look round for ideas

рис. 7

EXERCISES

1. Translate the following sentences into English using the speech patterns.

1. Запевняю вас, мені не вперше доводиться чути подібну відмовку.
2. Як це так виходить, що в нас ніколи немає можливості зустрітись?
3. Чому (так виходить) я більше не зустрічаю Джейн у вас у гостях?
4. Як це могло трапитися, що два маленькі хлопчики одні поїхали кататися річкою?
5. Їхня бесіда не була такою невинною, запевняю вас.
6. У листі він писав, що збирається приїхати до нас у вересні, а потім передумав.
7. Ми вже зовсім зібралися купити телевізор, а потім роздумали.

рис. 8

2. Paraphrase the following sentences using the phrases and word combinations.

1. The speaker talked a lot but never really dealt seriously with the subject.
2. It used much of her time and energy to gain a full understanding of the idea.
3. The memory of this marvellous week-end took a long time to fade from his memory.
4. At last she decided in favour of the new dress rather than the old one.
5. The policeman quickly formed an opinion about the man's character and decided he must be innocent.
6. While thinking over their last meeting he began to realise that he was falling in love.
7. Your younger brother is spoilt, nobody can stop him from doing what he wants.

рис. 9

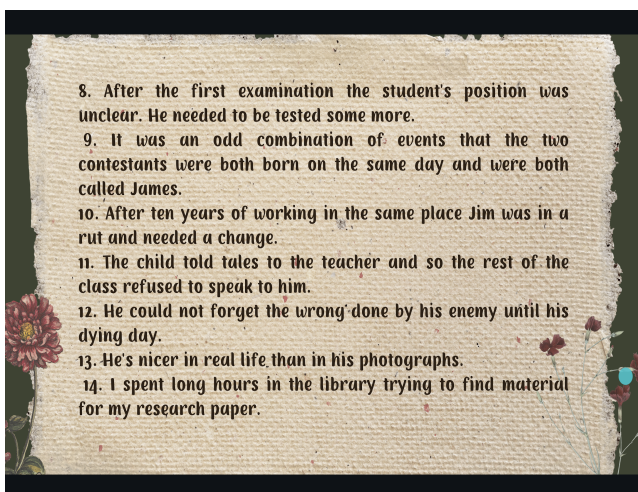


рис. 10

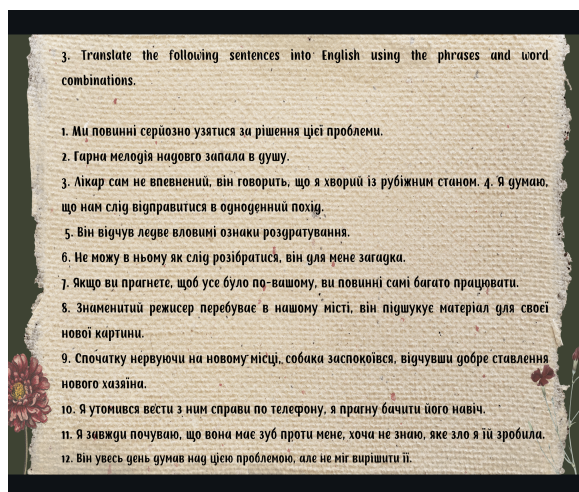


рис. 11

На рисунках 8 – 11 можна побачити додаток Canva [17], де було розписано вправи 1,2 та 3. Було вирішено їх розписати як презентацію, можна додати різноманітні шаблони для зацікавлення студентів.

Надалі також можна бачити додаток Canva, але вже версію *Дошка*, де були об'єднані дві вправи та розбір *Speech Patterns*.

Відлінення різноманітними кольорами допомагає студентам утримувати увагу, а стріли спрямовують їхню увагу, як та куди йти для того, щоб зробити вправу. Будь-які кольори можуть зацікавити студентів та сприяти на їх насолоду вивчення та продовження вироблення завдань.

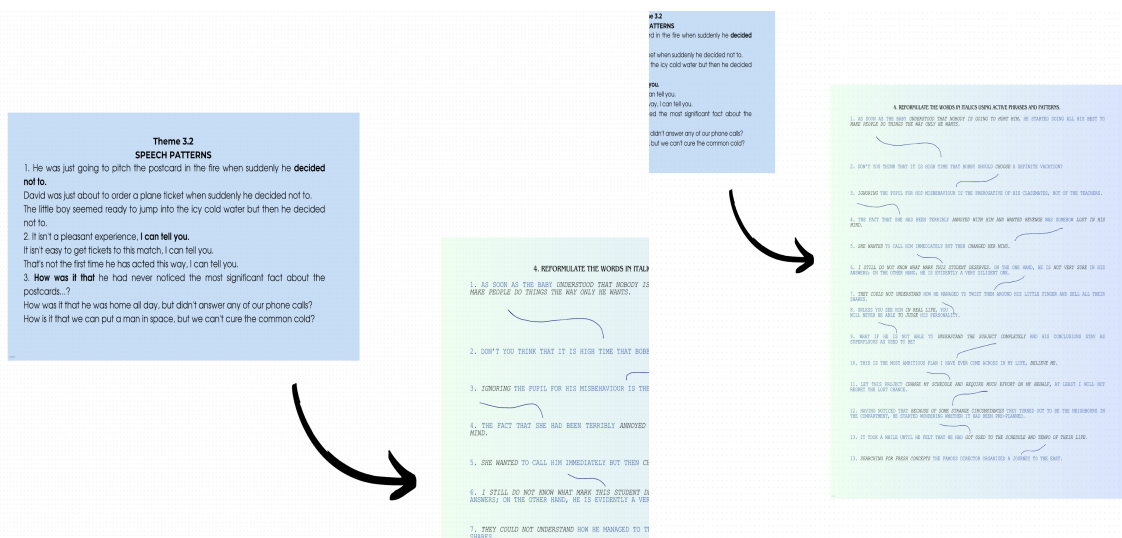


рис. 12

рис. 13

усякої до письмових та усних вправ. Завдяки цьому учні можуть досягати певних вмінь глибше.

Наприклад, аудіозвіди та обговорення текстів сприяють кращому відчуття мовлення і формуванню розмовних навичок. Ще один важливий аспект — мобільність додатку, яка сприяє можливості навчання заходити компактно та в будь-якому часі, що також допомагає втіленні їх до використання. Це значно збільшує ймовірність частоті практики, яка є ключовим фактором у вивченні мов. На завершення, можна стверджувати, що завдання, запропоновані в додатках для вивчення мови, формують комплексний підхід до навчання, поєднуючи традиційні методи з сучасними технологіями. Це робить для учня нові перспективи та значно підвищує ефективність тем, роблячи більш гнучким і адаптивним до потреб сучасного користувача.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

Впровадження мультимедійних технологій у викладання мов створює нові можливості для трансформації навчального процесу. Мультимедійні інструменти забезпечують динамічне та інтерактивне навчальне середовище, що сприяє підвищенню мотивації студентів та їхньої участі у навчанні. Використання різноманітних платформ і додатків дозволяє адаптувати процес навчання до індивідуальних потреб, забезпечуючи ефективну практику мовлення через інтерактивні завдання та доступ до різноманітних ресурсів.

Проте, впровадження цих технологій стикається з викликами, такими як цифровий розрив та недостатня готовність викладачів. Для успішної інтеграції мультимедійних технологій необхідно постійно вдосконалювати знання та навички педагогів, щоб вони могли ефективно використовувати нові інструменти.

Перспективи розвитку включають впровадження штучного інтелекту, гейміфікації та доповненої реальності, що ще більше підвищить інтерес до вивчення мов і персоналізує навчання. В цілому, мультимедійні технології формують новий підхід до навчання, поєднуючи традиційні методи з інноваційними практиками, що робить навчання гнучким і адаптивним до потреб сучасних студентів

СПИСОК ДЖЕРЕЛ БІБЛІОГРАФІЧНОГО МАТЕРІАЛУ

1. Бондаренко О. М. Дидактичні умови застосування мультимедійних технологій у процесі навчання педагогічних дисциплін студентів педагогічних університетів: автореф. дис. ... канд. пед. наук: спец. 13.00.04 / Черкас. нац. ун-т ім. Б. Хмельницького. Черкаси, 2010. 20 с.
2. Бондаренко Є.В. Аналіз художнього тексту - 4 (ч.1). Харків 2016 р.
3. Бордюк О. М. Методичні засади застосування інформаційно-комунікаційних технологій у фаховій підготовці вчителя мистецьких дисциплін: автореф. дис... канд. пед. наук: 13.00.02 / Національний педагогічний університет імені М. П. Драгоманова. Київ, 2013. 20 с.
4. Бочевар А. Г. Мультимедійні технології як засіб формування інформаційно-комунікаційної компетентності майбутніх юристів. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2016. Т. 54. № 4. С. 139—152.
5. Величко С. П., Царенко О. М. Формування у майбутніх учителів умінь застосовувати мультимедійні технології у навчально-виховному процесі. *Наукові записки КДПУ імені В. Винниченка*. Серія: педагогічні науки. Кіровоград, 1998. Вип. 14. С. 95–101.
6. Довженко Т. О. Особливості використання мультимедійних технологій в освітньому процесі початкової школи. *Інноваційна педагогіка*. 2022. Вип. 50. Т. 2. С. 183—187.
7. Євдокимов В. І., Пономарьова Г. Ф., Луценко В.В., Агапова Т. П. Ефективність навчання студентів: навч. посіб. [за ред. В. І. Євдокимова]. Харків: ХНПУ ім. Г. С. Сковороди, 2004. 222 с.
8. Гуржій А. М., Гуревич Р. С., Коношевський Л. Л., Коношевський О. Л. Мультимедійні технології та засоби навчання: навчальний посібник / за ред. академіка НАПН України Гуржія А. М. Вінниця: Нілан-ЛТД, 2017. 556 с.
9. Імбер В. І. Педагогічні умови застосування мультимедійних засобів навчання у підготовці майбутнього вчителя початкових класів: дис.... канд. пед.

наук: 13.00.04 / Вінницький державний педагогічний університет імені Михайла Коцюбинського. Вінниця, 2008. 180 с.

10. Іванова О. В. Мультимедійні засоби навчання у ВНЗ: сутність та вимоги до їх створення. Педагогічні науки. 2012. Вип. 22 (5). С. 234 — 238.

11. Захаревич В. А. Підготовка майбутнього вчителя технологій до використання мультимедіа у професійній діяльності: автореф. дис. ... канд. пед. наук: 13.00.04 / Уман. держ. пед. ун-т імені Павла Тичини. Умань, 2014. 19 с.

12. Нікітіна Н. С. Особливості навчання видам мовленнєвої діяльності на заняттях з іноземної мови професійного спрямування. *Вісник Національного технічного університету України "Київський політехнічний інститут"*: Філологія. Педагогіка. 2014. Вип. 4. С. 121—128.

13. Пінчук О. П. Проблема визначення мультимедіа в освіті: технологічний аспект. Нові технології навчання. 2007. Вип. 46. С. 55-58.

14. Шевчук Р. П. Програмне забезпечення мультимедіа: навчальний посібник. Тернопіль: Терноп. Нац. Екон. Ун-т, 2011. 174 с.

15. Abdulrahaman, M., Faruk, N., Oloyede, A., Surajudeen-Bakinde, N., Olawoyin, L., Mejabi, O., Imam-Fulani, Y., Fahm, A., & Azeez, A. (2020). Multimedia tools in the teaching and learning processes: A systematic review. *Heliyon*. Vol. 6. P. 1 — 14.

16. Arthur, B. (2009). *The nature of technology: what it is and how it evolves*. New York, NY: Free Press.

17. Agarwal, N. History of Computer Graphics – 1950s to 2010s. (1970). URL: <https://www.thecrazyprogrammer.com/2021/07/history-of-computer-graphics.html>.

18. Varabash C., & Kylo J. The history and development of multimedia: a story of invention, ingenuity and vision. URL: <https://people.ucalgary.ca/~edtech/688/hist.htm#Beginning>.

19. Bellis, M. (2019). The First Typewriters. *History of Typewriters, Typing and Qwerty Keyboards*. URL: <https://www.thoughtco.com/typewriters-1992539>.

20. Додаток Canva. URL: <https://www.canva.com>

21. Dosi, G. (1982). Technological paradigms and technological trajectories: a suggested interpretation of the determinants and directions of technical change. Res. Policy. Vol. 11. P. 147 —162.
22. Daraban, M. (2019). Information Technology – The 21st
23. Century Business Value Driver. Ovidius University Annals, Economic Sciences Series. Vol. XIX. Is. 2. P. 261-267.
24. Додаток Duolingo: URL: <https://www.duolingo.com> [visited on 20.11.2024]
25. Gayeski, D. (1993). Multimedia for Learning. US: Educational Technology Pubns. 162 p.
26. History of Multimedia Technology (1997). Swinburne, University of Technology TAFE Division. URL: <http://swin.edu.au/tafe/aged/itissues/index.htm>. [visited on 20.11.2024]
27. Mayer, R. E. (2001). Multimedia learning. United Kingdom: Cambridge University Press, 2001. 210 p. [visited on 20.11.2024]
28. Додаток Miro. URL: <https://miro.com>
29. Smith, M. (2022). Quantum computing: Definition, facts & uses. URL: <https://www.livescience.com/quantum-computing>.
30. Multimedia History (n.d.) Retrieved from <http://bc065.k12.sd.us/Multimedia/Introduction%20to%20Multimedia/History%20of%20Multimedia.pdf>
31. Додаток Quizlet. URL: <https://quizlet.com>
32. Додаток Rosetta Stone. URL: <https://www.rosettastone.com>
33. Додаток Kahoot!: URL: <https://kahoot.com>

SUMMARY

This study explores the effectiveness of using multimedia technologies in teaching analytical reading to 4th-year part-time students in foreign language programs. With the growing need for modern teaching methods, the research aims to assess how multimedia tools like Miro, Canva, and Quizlet can enhance the learning process. The object of the study is the technologies, methods, and multimedia tools, while the subject focuses on tasks developed using these tools.

The study aims to determine how these technologies impact the teaching of analytical reading, specifically looking at the advantages and disadvantages of using multimedia in foreign language teaching. The objectives include defining multimedia technologies, analyzing their use in language instruction, and conducting an experiment to test their effectiveness in a classroom setting.

The research employs methods such as theoretical analysis, surveys, and data comparison. The scientific novelty lies in examining the impact of multimedia tools on teaching analytical reading within the foreign language curriculum, and in proposing guidelines for their optimal use.

The practical significance of the study is that the findings can be applied to improve teaching strategies and materials in higher education institutions, fostering the development of multimedia language teaching tools. The results of the research were tested with 4th-year part-time students and the findings are presented in the paper, showcasing the positive influence of multimedia tools on the educational process.