

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  
№ \_\_\_\_\_ від «\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_  
2024 р.

Завідувачка кафедри Морозова І. І.  
(прізвище та ініціали)

\_\_\_\_\_ (підпис)

ЗАСТОСУВАННЯ ТЕХНОЛОГІЙ МУЛЬТИМЕДІА В ПРОЦЕСІ  
ВИКЛАДАННЯ МОВИ (НА МАТЕРІАЛІ АНАЛІТИЧНОГО ЧИТАННЯ  
ДЛЯ СТУДЕНТІВ 3 КУРСУ ДЕННОЇ ФОРМИ НАВЧАННЯ)

**Виконавець:**

студент/студентка: II курсу  
магістратури, групи АМПЗ-62  
Торяник Юлія Миколаївна  
(прізвище, ім'я, по батькові)

**Керівник роботи:**

Власова Валерія Павлівна, доктор філософії  
(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

**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)

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП</b> .....	3
<b>РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ЗАСТОСУВАННЯ ТЕХНОЛОГІЙ МУЛЬТИМЕДІА В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ</b> .....	7
1.1 Історія поняття мультимедійна технологія та його місце у сучасній освіті	7
1.2 Психолого-педагогічні аспекти використання мультимедіа.....	14
1.3 Роль мультимедійних технологій у процесі вивчення іноземних мов.....	21
Висновки до розділу 1 .....	25
<b>РОЗДІЛ 2. ДОСЛІДЖЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЙ МУЛЬТИМЕДІА У ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ АНАЛІТИЧНОГО ЧИТАННЯ СТУДЕНТІВ – ФІЛОЛОГІВ</b> .....	27
2.1 Виокремлення мети та завдання аспекту «Аналітичне читання».....	27
2.2 Збір даних про технології мультимедіа, що використовуються на факультеті, дослідження популярних освітніх платформ, визначення актуальних для обраного аспекту.....	28
2.3 Деталі проведення та результати експериментального дослідження щодо ефективності використання мультимедійних технологій.....	38
Висновки до розділу 2.....	48
<b>ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ</b> .....	50
<b>СПИСОК ДЖЕРЕЛ БІБЛІОГРАФІЧНОГО МАТЕРІАЛУ</b> .....	52
<b>СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ</b> .....	59

## ВСТУП

Діджиталізація суспільства вимагає трансформації традиційних підходів до навчання, спонукаючи освітню галузь до активної інтеграції мультимедійних технологій. Зміна освітньої парадигми зосереджує увагу на формуванні компетентностей, а сучасні інформаційно-комунікаційні засоби дозволяють створювати інтерактивне середовище, що візуалізує навчальні матеріали, стимулюючи пізнавальний інтерес учнів. Інноваційні технології дають можливість демонструвати складні процеси, розширюючи межі розуміння й урізноманітнюючи навчальний процес.

Виклики пандемії та війни в Україні підкреслили необхідність швидкої адаптації освіти до дистанційного формату. Багато закладів зіткнулися з труднощами, проте освітня система активно використовує новітні технології, щоб продовжувати навчання в умовах непередбачуваних обставин. Важливість мультимедійних засобів стала особливо очевидною, адже вони не лише підтримують інтерес до навчання, а й допомагають викладачам ефективно передавати знання, що є актуальним у викладанні, зокрема іноземних мов.

Різноманітні наукові джерела нараховують велику кількість досліджень даного аспекту з позиції декількох ролей (вчителя, викладача, учня, студента і майбутнього спеціаліста у своїй галузі). При цьому багато праць українських дослідників охоплюють широкий спектр питань, пов'язаних із використанням інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) у навчанні, зокрема, у викладанні іноземних мов, технічних дисциплін та інших предметів. Вчені, такі як Анастасія Черненко з Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна, досліджують базові підходи до використання мультимедійних технологій в освітньому процесі, акцентуючи увагу на їхній ефективності для засвоєння знань. Олена Колтунова та Валерія Власова (ХНУ імені В.Н. Каразіна) розробляють методики застосування мультимедійних засобів у викладанні іноземних мов, досліджують, як цифрові інструменти можуть допомогти професійній підготовці майбутніх філологів англійської мови. Олександр

Ляшенко з Національної академії педагогічних наук України досліджує, як мультимедійні технології впливають на розвиток компетентностей у студентів, зокрема, як вони сприяють формуванню критичного мислення, творчості та інших навичок. Науковці пропонують інноваційні рішення для інтеграції мультимедійних технологій в освітній процес, розробляють платформи для дистанційного навчання та аналізують результати експериментальних досліджень з використанням мультимедіа.

**Актуальність** даної роботи зумовлена зростаючим інтересом до мультимедійних технологій та їх раціонального використання в умовах сучасного освітнього процесу.

**Об'єктом дослідження** стало використання мультимедійних технологій під час занять з англійської мови.

**Предметом дослідження** є вдосконалені за допомогою обраних мультимедійних технологій вправи на матеріалі аналітичного читання для студентів 3 курсу денної форми навчання.

**Мета роботи** полягає в оцінці ефективності впровадження найбільш популярних мультимедійних технологій у навчальний процес на факультеті іноземних мов. Для досягнення поставленої мети необхідно вирішити такі **завдання:**

- дати визначення та дослідити історичний перебіг становлення основних понять (мультимедіа, засоби і технології мультимедіа, мультимедійні технології навчання);
- проаналізувати сучасні педагогічні та психологічні аспекти застосування мультимедійні технології, які використовуються в навчальному процесі;
- дослідити роль мультимедійних засобів у викладанні англійської мови;
- організувати експериментальне дослідження, почавши з виокремлення мети та цілі вивчення аспекту «Аналітичне читання»;
- дослідити технологій, які вже застосовуються на факультеті та є популярними в сучасному освітньому просторі;
- зробити висновки щодо доцільності використання мультимедійних

технологій у навчанні аналітичного читання для студентів факультету іноземних мов на основі розробленого комплексу вправ.

**Матеріалом дослідження** стали методичні вказівки з аналітичного читання для студентів третього курсу факультету іноземних мов затверджені робочою програмою «Іноземна мова – II (англійська)», який було обрано для удосконалення за допомогою використання технологій мультимедіа.

Для досягнення мети та вирішення поставлених завдань були використані такі **методи дослідження**:

- *теоретичний аналіз літератури* — для вивчення сучасних підходів до використання мультимедійних технологій у навчальному процесі та визначення їх основних переваг і обмежень;
- *спостереження* — для аналізу практичного використання мультимедійних технологій під час занять з англійської мови;
- *анкетування та опитування* — для збору даних про ставлення студентів і викладачів до використання мультимедійних засобів та їхнього впливу на навчальний процес;
- *експеримент* — для оцінки ефективності розроблених мультимедійних вправ на заняттях з аналітичного читання;
- *метод порівняння* — для зіставлення результатів експериментальної групи з контрольною групою та визначення впливу мультимедійних технологій на успішність студентів;
- *статистичний аналіз* — для обробки отриманих даних та підтвердження результатів експерименту.

Ці методи забезпечили комплексний підхід до дослідження та дозволили оцінити ефективність використання мультимедійних технологій у навчальному процесі.

**Наукова новизна** дослідження полягає у комплексному аналізі впровадження мультимедійних технологій у процес аналітичного читання на заняттях з англійської мови для студентів 3 курсу та їх оптимального використання, орієнтуючись на підвищення рівня володіння мовою студентами

завдяки інтеграції інноваційних методів.

**Практична значущість** дослідження полягає у використанні його результатів, які сприяють вдосконаленню навчального процесу завдяки інтеграції мультимедійних технологій, що дозволяє покращити мотивацію студентів та їхню успішність у засвоєнні матеріалу для обраного аспекту.

Робота складається зі вступу, двох розділів (обсягом 20 та 23 сторінок), висновків до кожного розділу, загальних висновків, списку використаних джерел бібліографічного та ілюстративного матеріалу загальної кількістю в 80 одиниці (включно з представниками Харківської та закордонних наукових шкіл).

## **РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ЗАСТОСУВАННЯ ТЕХНОЛОГІЙ МУЛЬТИМЕДІА В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ**

### **1.1 Історія поняття мультимедійна технологія та його місце у сучасній освіті**

Сучасний процес навчання безумовно тісно пов'язаний із мультимедійними технологіями, оскільки навчання на основі актуальної, достовірної та структурованої інформації у цифровому форматі вважається більш ефективним, ніж традиційні методи. Освітній процес є інформаційно насиченим, що робить його ідеальним середовищем для активного застосування таких технологій. Бурхливий розвиток Інтернету, що пройшов шлях від простих текстових повідомлень до потужних і розвинених засобів, став джерелом нових можливостей в освіті, надаючи інструменти інтерактивності, швидкості та доступу до інформації без обмежень. Цей інструментарій здатний революціонізувати спосіб навчання та сприяти покращенню якості освіти.

У процесі дослідження було розглянуто чисельні наукові праці, присвячені використанню інформаційних технологій як ефективних інструментів для викладання. Дослідження з цієї тематики проводили як іноземні, так і українські вчені, такі як В. Безпалько [5], Ж. Безцінна [6], В. Биков [7], Н. Задорожна [19], Р. Засобов [20], О. Кривонос [26], А. Черненко [45, 56], Д. Деузе [57], М. Фуллан [43], Дж. Стоммел [67] та інші. Вони вивчали можливості мультимедійних засобів у навчальному процесі. Окремі науковці, зокрема Г. Асвацатурова [3], Т. Тихонова [42], О. Пінчук [31], та Т. Саливон [36], зосередили увагу на розробці методичних підходів до створення та використання мультимедійних навчальних комплексів. Значний інтерес до цього питання як з боку теоретиків, так і практиків, свідчить про важливість пошуку ефективних

методів використання сучасних технологій для підвищення рівня пізнавальної активності учнів і студентів на різних етапах навчання.

Термін "мультимедіа" походить від латинських слів "multum" (складний, складений або такий, що складається з багатьох частин) і "medium" (носіїв, засіб). Розвиток технологій та засобів мультимедіа має глибокий корінь в історії, починаючи з доісторичних періодів і витікаючи в сучасний час. Встановлено, що серед відомих світових дослідників набуває поширення думка про те, що доісторичні малюнки на стінах печер можна вважати ранньою формою мультимедіа, оскільки їх використовували для зберігання та передачі інформації [31]. Згодом ці малюнки та символи замінили перші системи письма, що склалися зі спеціальних знаків, призначених для передачі переважно усних повідомлень. Зокрема, перший алфавіт був створений фінікійцями приблизно в 1000 році до н.е [51]. Перші спроби синтезувати різні форми медіа можна простежити і в театральних постановках Стародавньої Греції та Риму, а також у роботах епохи Відродження, де митці поєднували текст, зображення та музику. Однак справжня революція в розвитку мультимедійних технологій відбулася в ХХ столітті, коли розвиток електроніки, цифрових обчислень та комп'ютерної графіки створив основу для поєднання різних типів медіа в інтерактивні цифрові системи [9, 23].

Ключовим етапом стало впровадження в життя перших комп'ютерів у 1950-х роках, які надали можливість зберігати, оброблювати та відтворювати аудіо, відео та графічну інформацію. У 1960-х роках почали з'являтися перші навчальні системи, такі як Programmed Logic for Automatic Teaching Operations (PLATO) в Університеті Іллінойсу, які демонстрували потенціал мультимедіа в освіті. Протягом кількох десятиліть система розширилася, охопивши тисячі терміналів і більше десятка мейнфреймів, з'єднаних у мережу по всьому світу. PLATO продовжує використовуватися в освіті й сьогодні, залишаючись функціональною системою [55].

Термін "мультимедіа" вперше використав Енді Ворхол, засновник художньої школи поп-арту. Він організував серію вистав в 1965 році для проекту

«Неминучий пластиковий вибух» (Exploding Plastic Inevitable). Саме так він описав цю подію, яка поєднувала концерт рок музики, фільм, експериментальне освітлення та виставу [46].

Кінець ХХ століття ознаменувався стрімким розвитком мультимедійних технологій, щороку з'являлися інновації, такі як Інтернет і перший портативний мобільний телефон. Визначними подіями стали заснування корпорації Microsoft у 1975 році Біллом Гейтсом і Полом Алленом та створення компанії Apple у 1977 році Стівом Джобсом і Стівом Возняком, які й сьогодні є ключовими конкурентами у розробці мультимедійних технологій, зокрема гаджетів і програмного забезпечення для них [65].

У 1980-х роках термін "мультимедіа" почав набувати сучасного значення, а технології мультимедіа стали предметом активних досліджень у різних галузях, включно з педагогікою і програмуванням. Це стимулювало розвиток нових мультимедійних рішень, які стали основою для створення ефективних освітніх та розважальних програм, що поєднують комп'ютерну графіку, текст, звук, відео та статичні зображення. З'явилися інтерактивні освітні програми, навчальні ігри та мультимедійні енциклопедії, що стали попередниками сучасних цифрових освітніх ресурсів [24, 59]. З кінця 1980-х років мультимедійні технології стали невід'ємною частиною повсякденного життя [8]:

- у побуті вони використовуються в іграх і довідниках, таких як енциклопедії і кулінарні книги, а також для керування побутовою технікою;
- в офісах їх застосовують для маркетингових презентацій, вебінарів і тренінгів;
- в освіті інтерактивні мультимедійні програми допомагають учням засвоювати матеріал і розвивати нові навички;
- у торговельних і розважальних центрах інтерактивні кіоски використовуються для створення вітальних листівок, пошуку магазинів і перевірки наявності товарів.

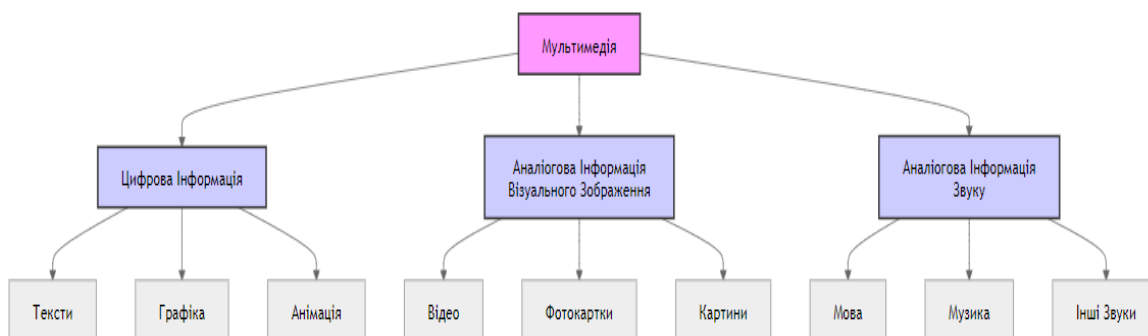
Комплексність мультимедійних технологій призвела до еволюції термінологічного апарату в цій галузі. Спостерігається стійка тенденція до

перетворення терміна «мультимедіа» на ад'єктивну форму «мультимедійний», що дістає відображення в таких словосполученнях як «мультимедійна система» і «мультимедійні програми» [28]. Семантичний аналіз показує багатоаспектність поняття «мультимедіа»:

1. Комп'ютерні технології, що забезпечують гнучке управління різноформатною інформацією (текстовою, графічною, музичною, відео).
2. Інтегроване поєднання за допомогою комп'ютерних систем аудіовізуальної, текстової та графічної інформації, що дає змогу створювати нові інтелектуальні продукти (електронні підручники, цифрові газети і журнали, електронні книги).
3. Інформаційні носії, що характеризуються значною ємністю й оперативним доступом до даних.

За визначенням українських науковців, мультимедіа поєднує різні форми інформації - текст, звук, зображення, відео та анімацію, збагачуючи освітній контент та сприяючи взаємодії з користувачем [31]. Ці технології включають методи та інструменти, які дозволяють обробляти, зберігати та передавати дані в різних форматах за допомогою інтерактивного програмного забезпечення. Мультимедійні ресурси включають візуальні, аудіо та інші представлення інформації, інтегровані в інтерактивне програмне середовище. Їх можна розділити на два основні кластери: ті, що зосереджені на взаємодії, і ті, що пов'язані з реалізацією мультимедійних та інформаційних технологій. Загалом, мультимедіа синтезує три основні елементи: інтерактивні функції, різноманітні медіа-формати та програми, орієнтовані на користувача. Можна сказати, що мультимедіа – синтез трьох стихій [21]:

- інформації цифрового характеру (тексти, графіка, анімація);
- аналогової інформації візуального зображення (відео, фотокартки, картини тощо);
- аналогової інформації звуку (мова, музика, інші звуки).



*Рис. 1.1.1 Типи інформації в мультимедіа*

Мультимедійні технології поділяються на кілька типів залежно від їхніх функцій, використання та способу подачі інформації. Основними типами мультимедійних технологій є: лінійні мультимедійні технології, нелінійні мультимедійні технології, гіпермедіа, віртуальна та доповнена реальність, мультимедійні презентації, мультимедійні веб-технології, аудіовізуальні мультимедіа, інтерактивні кіоски та навчальні мультимедійні системи [11].

1. Лінійні мультимедійні технології забезпечують подання інформації у формі, яку не можна змінювати або впливати на неї під час сприйняття. Важливою характеристикою лінійних технологій є те, що користувач не має можливості взаємодіяти з контентом, а може лише сприймати його пасивно.

Приклади:

- лекції у форматі відео без інтерактивних елементів;
- відео або фільми;
- аудіо або подкасти;
- анімаційні відеоролики.

2. Нелінійні мультимедійні технології (інтерактивні) забезпечують активну взаємодію користувача з контентом. Завдяки інтерактивності, користувач може впливати на хід подій, вибирати певні елементи, відтворювати або змінювати інформацію залежно від своїх потреб.

Приклади:

- комп'ютерні ігри;
- онлайн-тести або вікторини;

- віртуальні симулятори та тренажери;
- навчальні програми з інтерактивними елементами;
- веб-сайти з інтерактивними картами або мапами.

3. Гіпермедіа є формою нелінійних мультимедійних технологій, яка інтегрує текст, відео, аудіо та інші види інформації у гіперпосилання. Вона дозволяє користувачам пересуватися між різними частинами контенту, роблячи процес навчання або дослідження більш гнучким і персоналізованим.

Існує кілька теорій стосовно гіпермедіа та навчання. В одній з теорій говориться про те, що гіпермедіа надає більше контролю над навчальним середовищем студента. За іншим твердженням, гіпермедіа вирівнює поле серед студентів, що мають різні здібності та покращує спільне навчання. У той час, твердження про гіпермедіа у психології вказує на те, що гіпермедіа значно краще моделює структуру мозку, порівняно з друкованими текстами [42].

Приклади:

- електронні енциклопедії (як, наприклад, Wikipedia);
- гіпертекстові документи (тексти з можливістю переходу за посиланнями);
- мультимедійні підручники.

4. Віртуальна реальність (VR) - це одна з найсучасніших мультимедійних технологій, що дозволяє користувачам зануритися у створене комп'ютером тривимірне середовище, в якому можна взаємодіяти з об'єктами, як у реальному світі. Віртуальна реальність широко використовується в освіті, медицині, архітектурі та розвагах.

Приклади:

- VR-симуляції для навчання (літакові симулятори, медичні тренажери);
- ігрові системи віртуальної реальності;
- тури по історичних або культурних об'єктах у VR.

5. Доповнена реальність (AR) накладає цифрові об'єкти або інформацію на реальний світ. Це дозволяє користувачам бачити додаткові елементи в реальному оточенні за допомогою спеціальних пристроїв або додатків.

Приклади:

- мобільні додатки з AR (наприклад, Pokémon GO);
- навчальні програми з доповненою реальністю;
- інтерактивні мапи або екскурсії з AR-елементами.

6. Мультимедійні презентації, які широко використовується для подачі інформації, яка може включати текст, зображення, аудіо, відео та анімацію. Мультимедійні презентації використовуються в освіті, бізнесі та інших сферах для ілюстрації складних ідей або проектів.

Приклади:

- презентації PowerPoint та Canva із вбудованими відео та графікою;
- інтерактивні слайди з аудіокоментарями;
- анімовані інфографіки.

7. Мультимедійні веб-технології або веб-розробка включає інтерактивні мультимедійні елементи, такі як відео, анімація та графіка, що дозволяють покращити користувацький досвід на веб-сайтах. Цей тип мультимедіа використовується для створення інтерактивних веб-сторінок та додатків.

Приклади:

- веб-сайти з вбудованими відео та інтерактивними елементами;
- веб-анімації (наприклад, HTML5-анімація);
- мультимедійні веб-квест-завдання.

8. Аудіовізуальні мультимедіа поєднують звук та зображення для створення контенту, який може бути використаний в освітніх або розважальних цілях. Зазвичай аудіовізуальні мультимедіа включають відео та аудіоелементи, що синхронізовані між собою.

Приклади:

- кіно та телебачення;
- музичні відео;
- анімаційні серіали та фільми.

9. Інтерактивні кіоски або мультимедійні системи, що використовуються для надання інформації або послуг у громадських місцях. Інтерактивні кіоски можуть включати текст, відео, графіку та аудіо, а також можливість взаємодії

користувача з інформацією.

Приклади:

- інформаційні кіоски в торгових центрах;
- автоматизовані системи для продажу квитків у кінотеатрах або музеях;
- туристичні інформаційні кіоски.

10. Навчальні мультимедійні системи, спеціалізовані системи, створені для підвищення ефективності навчання та розвитку навичок через інтерактивні курси, відеоуроки та мультимедійні тести. Ці системи часто використовуються в навчальних закладах та на підприємствах.

Приклади:

- віртуальні курси та лекції;
- мультимедійні системи для дистанційного навчання;
- системи управління навчанням (Learning Management Systems, LMS).

Таким чином, різноманіття мультимедійних технологій відкриває широкі можливості для їхнього використання в різних сферах нашого життя. Від інтерактивних освітніх платформ до аудіовізуальних засобів комунікації, кожен тип технології має свої унікальні переваги та можливості, що підвищують ефективність обміну інформацією, навчання та розваг. Їхній розвиток тісно пов'язаний із загальним технічним прогресом, який стрімко прискорився в останні десятиліття. Використання цих технологій сприяє створенню динамічних, гнучких та інтерактивних середовищ, які повною мірою відповідають потребам сучасного суспільства.

## **1.2 Психолого-педагогічні аспекти використання мультимедіа**

Мультимедійні технології поступово проникають в усі сфери життя, зокрема в освіту. В умовах актуальної ситуації в Україні виникло різке загострення необхідності використання сучасних інформаційних технологій у різних сферах діяльності для здійснення ефективної комунікації. Використання мультимедіа в навчанні стало не лише технологічною необхідністю,

інструментом для підвищення якості освіти, створення інтерактивного навчального середовища, активізації процесу навчання, але і єдиним можливим варіантом для здобувача.

На відміну від традиційних засобів навчання, мультимедіа дозволяють учням активно взаємодіяти з навчальним контентом, що підвищує рівень їхньої залученості та мотивації до навчання. Як підкреслює українська дослідниця Л. Бевз, використання мультимедіа у навчанні активізує пізнавальні процеси, що дозволяє глибше розуміти навчальний матеріал та створювати індивідуалізовані освітні траєкторії [4]. Проте для того, щоб цей потенціал був реалізований максимально ефективно, необхідно враховувати психолого-педагогічні аспекти їхнього використання.

Це включає адаптацію мультимедійного контенту до когнітивних можливостей учнів, врахування їхніх індивідуальних потреб, а також забезпечення педагогічного супроводу під час впровадження мультимедіа у навчальний процес. Адже важливо не лише використовувати мультимедіа як засіб для передачі інформації, але й забезпечити його коректне поєднання з потребами і можливостями учнів різних вікових категорій [17, 25].

Зокрема, Річард Майєр, автор теорії мультимедійного навчання (теорія, яка постулює, що оптимальне навчання відбувається тільки в тому випадку, коли вербальний і візуальний матеріал представлені синхронно), наголошує, що мультимедіа можуть покращити запам'ятовування і розуміння матеріалу за умови, що контент буде адаптований до когнітивних можливостей учнів [61]. Це підтверджує актуальність психолого-педагогічного підходу до використання технологій у навчанні.

Мультимедійні технології на думку науковця – це потужні засоби для створення та представлення багаторівневої наукової думки. Переваги використання мультимедійних технологій на лекціях очевидні, оскільки вони посилюють інтерес студентів і забезпечують їхню активність у ході викладу матеріалу, що неможливо в ситуації класичного формату, коли викладач не володіє мультимедійними технологіями [12].

Мультимедійні технології дають можливість:

- стимулювати мотивацію до навчання;
- підвищити наочність інформації за допомогою застосування різних форм подачі освітнього матеріалу: анімація та комп'ютерна графіка;
- можливість перегляду складних частин лекції;
- покращити інформативність лекційного матеріалу;
- зробити інформацію доступною за рахунок паралельної подачі інформації, як візуальної, так і слухової;
- створити для викладача зручні умови праці.

З точки зору психології та педагогіки, впровадження мультимедійних технологій має значний позитивний вплив на освітній процес. Вони сприяють активізації пізнавальної діяльності учнів, підвищенню їхнього інтересу до навчального процесу, полегшенню засвоєння нових знань та навичок. Однією з ключових переваг мультимедіа є можливість індивідуалізації навчання, що дозволяє враховувати індивідуальні особливості сприйняття інформації та когнітивні особливості учнів, що значно підвищує ефективність освітнього процесу [62].

Як стверджує американський педагог Джон Суеллер, комбінація вербальних і візуальних стимулів сприяє ефективнішому засвоєнню інформації завдяки активізації різних ділянок мозку [68]. Динамічні зображення, яскраві кольори, звук, анімація і відео допомагають зосереджувати увагу студентів, особливо на важливих аспектах матеріалу. Наприклад, під час перегляду навчальних відео або анімацій, які пояснюють граматичні правила чи лексичні конструкції, учні зосереджують увагу на рухах та голосових поясненнях, що забезпечує активне залучення.

Мультимедійні технології можуть стимулювати розвиток критичного та аналітичного мислення. Інтерактивні мультимедійні ресурси, такі як симуляції (TeachLivE), віртуальні світи (AltspaceVR, Second Life) та ігрові додатки (Duolingo, Kahoot!), дозволяють учням активніше взаємодіяти з матеріалом, аналізувати ситуації і приймати рішення на основі побаченого або почутого. Це

сприяє розвитку когнітивних процесів, як-от вирішення проблем, логічне мислення та креативність [6].

Віртуальна реальність (AR і VR) для вивчення іноземної мови дозволяє учням зануритися в мовне середовище, де вони можуть практикувати розмовну мову в різних контекстах, аналізуючи мовленнєві ситуації та приймаючи рішення, як реагувати в реальному часі. Учні можуть брати участь у віртуальних подорожах або мовних іграх, де вони використовують іноземну мову для взаємодії з оточенням, наприклад, спілкуються з віртуальними персонажами, вирішують завдання або шукають відповіді на питання. Це імітує реальне спілкування, що сприяє формуванню мовної компетенції в умовах, наближених до реального життя [1].

Проте важливо відзначити, що надмірне використання мультимедіа або неправильний підхід до його впровадження може призвести до перевантаження когнітивної системи учня, що негативно вплине на ефективність навчання. Це відбувається, коли інформація подається у складній та надмірній формі, не враховуючи рівень розвитку учнів. Тому важливо дотримуватися принципу оптимальної когнітивної навантаженості, забезпечуючи поєднання простоти і змістовності мультимедійного контенту [20].

Ефективне використання мультимедійних технологій у навчанні базується на дотриманні низки психолого-педагогічних принципів, які забезпечують їх оптимальне впровадження у навчальний процес. Мультимедійні технології можуть підвищити мотивацію та залученість учнів, але тільки за умови дотримання відповідних педагогічних стратегій [10]. До таких принципів належать:

Таблиця 1.2.1. Психолого-педагогічні принципи ефективного використання мультимедійних технологій

Принцип активного навчання:	Принцип відповідності когнітивним можливостям:	Принцип індивідуалізації:	Принцип мотивації:
мультимедіа повинні стимулювати активну взаємодію учнів з навчальним матеріалом, залучаючи їх до розв'язування проблем, проведення досліджень та аналізу інформації.	мультимедійний контент має бути адаптований до рівня розвитку учнів, щоб уникнути перевантаження їхньої когнітивної системи.	матеріали повинні враховувати індивідуальні потреби учнів, дозволяючи їм навчатися у власному темпі та з урахуванням їхніх особливостей.	подана інформація має підвищувати мотивацію учнів до навчання через використання інтерактивних завдань, ігор, візуальних ефектів та елементів гейміфікації.

Мультимедіа не лише впливають на когнітивний розвиток, але й відіграють важливу роль у формуванні емоційної сфери учнів. Візуальні і аудіо ефекти можуть впливати на емоційний стан учнів, викликаючи позитивні або негативні емоції, які, у свою чергу, впливають на ефективність навчання [38].

Позитивні емоції, викликані використанням мультимедіа, підвищують зацікавленість учнів у навчальному процесі, сприяють формуванню внутрішньої мотивації та покращують загальний рівень задоволення від навчання. З іншого боку, якщо мультимедіа використовуються без урахування психологічних особливостей учнів, це може викликати тривожність або стрес, що негативно вплине на їхнє сприйняття матеріалу [47].

Хоча використання мультимедійних технологій в освіті є дійсно корисним і має безліч переваг як для викладача, так і для студентів, впровадження мультимедійних технологій в освітній процес має свої проблеми та недоліки.

Першою проблемою є те, що на створення нового матеріалу відходить безліч часу. І дійсно, у викладача може бути недостатньо часу для підготовки до заняття з використанням мультимедійних засобів, а також у робочому графіку

викладача не відведено часу на дослідження мультимедійних можливостей у навчально-виховному процесі. До того ж, однією з основних проблем є недостатній рівень технічної підтримки в багатьох навчальних закладах. Школи, університети та інші освітні установи потребують стабільного доступу всього персоналу до сучасних комп'ютерів, оновленого програмного забезпечення, високошвидкісного Інтернету та мультимедійних пристроїв. На жаль, у багатьох освітніх закладах, особливо в регіонах із обмеженими ресурсами, ці технічні вимоги не завжди можуть бути задоволені, що створює нерівність в доступі до якісної освіти.

Ще однією проблемою є можливість перевантаження студентів інформацією, що може призвести до зниження ефективності навчання. Український дослідник Мирослав Жалдак у своїх працях зазначає, що надмірна кількість візуальної інформації може спричиняти когнітивне перевантаження, що в свою чергу знижує ефективність навчання [18]. Крім того, важливо зберігати баланс між використанням мультимедіа та традиційними методами навчання. Хоча інтерактивні технології можуть значно підвищити залученість учнів, вони не повинні витіснити класичні підходи, такі як читання підручників, письмо або усні обговорення. Надмірне використання мультимедійних технологій може знизити якість взаємодії між викладачем та студентами, що є критично важливим для розвитку мовленнєвих навичок та критичного мислення. Таким чином, важливо знайти оптимальний спосіб інтеграції мультимедіа в навчальні плани, щоб вони підсилювали традиційні методи навчання, а не замінювали їх.

Іншою важливою проблемою є доступність мультимедійного контенту для всіх студентів, включаючи тих, які мають особливі потреби. Забезпечення інклюзивності є одним із головних пріоритетів сучасної освіти. Не всі учні можуть користуватися мультимедіа однаково. Наприклад, здобувачі з порушеннями зору можуть потребувати адаптованого контенту з озвучуванням або субтитрами, а студенти з вадами слуху — текстової підтримки для аудіоматеріалів [17].

Також варто враховувати можливі мовні та культурні бар'єри. Мультимедійні ресурси можуть бути недоступними або нерелевантними для студентів, які говорять іншими мовами або походять із різних культурних контекстів. Наприклад, деякі аудіо- чи відеоматеріали можуть містити культурні відсилання, які є незрозумілими для здобувачів освіти з інших країн. Це може призводити до труднощів у засвоєнні навчального матеріалу та викликати додаткові комунікативні бар'єри.

Ретельний аналіз педагогічних, психологічних та методичних досліджень, а також практичного досвіду застосування інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) у навчанні показує, що питання використання мультимедійних інструментів для розвитку професійних знань у майбутніх спеціалістів ще не є повністю розробленим, як з теоретичної, так і з практичної точки зору. Вивчення науково обґрунтованих підходів до інтеграції мультимедійних програм у навчальні матеріали, підбір відповідних форм і методів навчання, а також специфіка сприйняття інформації залишаються недостатньо дослідженими. Ключовим аспектом, на який вказують українські та міжнародні експерти, є необхідність усвідомленого підходу до впровадження мультимедійних технологій, що забезпечить глибше залучення студентів до процесу навчання [2, 16, 37].

Мультимедійні технології мають великий потенціал для підвищення ефективності навчального процесу, активізації пізнавальної діяльності учнів та сприяння їхньому всебічному розвитку. Проте для того, щоб цей потенціал був реалізований максимально ефективно, необхідно враховувати психолого-педагогічні аспекти їхнього використання. Це включає адаптацію мультимедійного контенту до когнітивних можливостей учнів, врахування їхніх індивідуальних потреб, а також забезпечення педагогічного супроводу під час впровадження мультимедіа у навчальний процес.

### 1.3 Роль мультимедійних технологій у процесі вивчення іноземних мов

Мультимедійні технології здійснили справжню революцію у викладанні іноземних мов, відкривши нові можливості для вчителів і студентів. У традиційних методах навчання мов використовувались підручники, дошка та усні пояснення викладача, ці підходи обмежувалися переважно текстовими та усними джерелами інформації, що не завжди могло повноцінно відобразити багатогранність процесу мовного навчання. Проте з розвитком цифрових технологій з'явилася можливість значно розширити ці методи за допомогою інтерактивних і динамічних інструментів, таких як аудіо- та відеоматеріали, інтерактивні платформи, мобільні додатки та навіть віртуальна й доповнена реальність. Усе це створило багатоканальне навчальне середовище, яке сприяє розвитку всіх мовних компетенцій: слухання, говоріння, читання й письма.

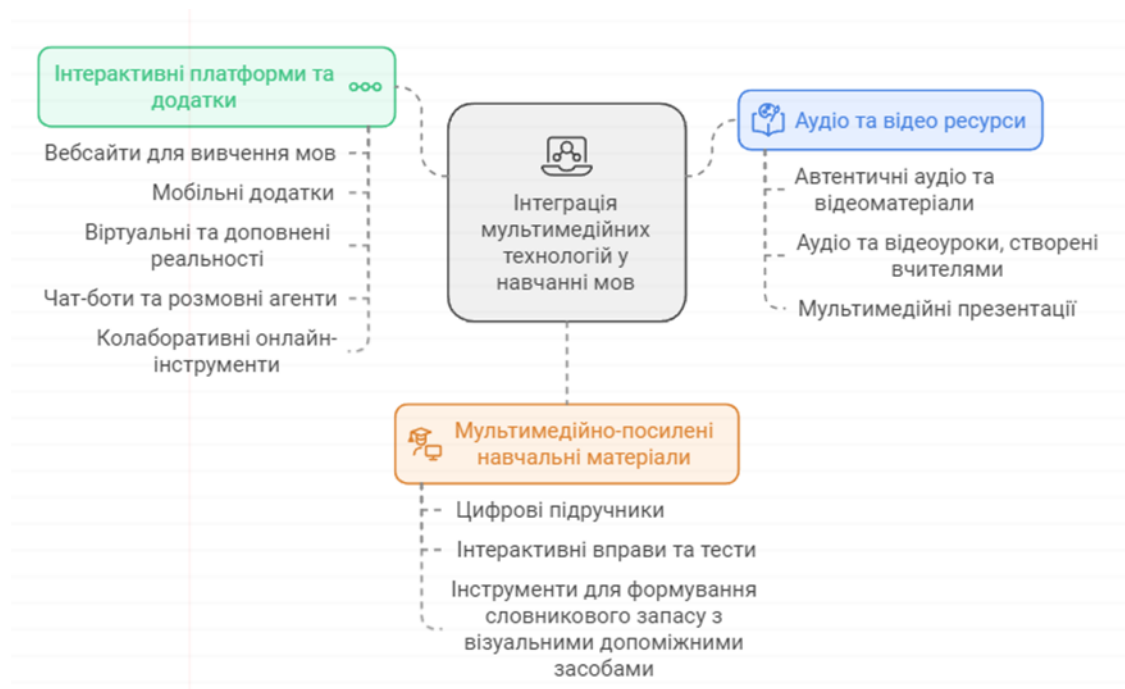


Рис. 1.3.1 Інтеграція мультимедійних технологій у навчання мов

Однією з найважливіших переваг мультимедійних технологій є їх здатність:

- підвищувати візуальну та аудіальну стимуляцію для покращення розуміння мови;
- надавати автентичні та іммерсивні навчальні досвіди;

- сприяти інтерактивним і персоналізованим можливостям навчання;
- сприяти колаборативному навчанню та соціальній взаємодії;
- сприяти автономному та самостійно-індивідуальному навчанню.

Важливим фактором є також можливість створення автентичного мовного середовища за допомогою мультимедіа. Наприклад, аудіо- та відеозаписи, які містять реальні діалоги чи мовні ситуації, дозволяють студентам зануритися у середовище носіїв мови без необхідності виїжджати за кордон. Це особливо важливо для розвитку навичок аудіювання, оскільки учні мають можливість тренуватися слухати мову у природному темпі, з різноманітними акцентами та інтонаціями. Таким чином, вони краще підготовлені до реальних комунікативних ситуацій і можуть швидше адаптуватися до різних мовних контекстів [35].

В українській науковій літературі це підтверджує Г. Абрамович, яка зазначає, що мультимедійні технології допомагають створювати реалістичні умови для розвитку мовленнєвої компетентності студентів, забезпечуючи автентичний досвід комунікації [1].

Крім того, мультимедіа дозволяє впроваджувати індивідуалізовані стратегії навчання, що враховують різні стилі навчання студентів. Наприклад, візуальні учні можуть отримувати користь від графічного представлення інформації, тоді як аудіальні учні краще засвоюють матеріал через прослуховування аудіоматеріалів. Важливу роль відіграють інтерактивні ресурси, що дозволяють студентам активно взаємодіяти з навчальним матеріалом. За словами американського дослідника Річарда Майєра, мультимедійне навчання є ефективним тоді, коли воно використовує візуальні й вербальні канали для передачі інформації, що дозволяє покращити запам'ятовування та розуміння [62].

Ще одним важливим аспектом використання мультимедійних технологій у процесі вивчення іноземних мов є можливість створення адаптивних навчальних програм. Сучасні програми здатні аналізувати рівень знань учня та адаптувати навчальні матеріали під його індивідуальні потреби та темпи

навчання, пропонуючи завдання відповідної складності та відстежуючи його прогрес. Адаптивне навчання дає можливість кожному учню проходити курс у власному темпі, отримуючи саме ті завдання, які відповідають їхньому поточному рівню. Це підвищує ефективність навчання, зменшуючи відчуття перевантаження чи, навпаки, нудьги. Таким чином, навчання стає гнучкішим і персоналізованішим. Інтерактивність та адаптивність мультимедійних програм дозволяють створювати навчальне середовище, що відповідає індивідуальним потребам кожного студента — зазначає Н. Ситник [39].

Для підтримки інтеграції мультимедійних технологій у навчанні мов було розроблено кілька освітніх теорій і моделей. До них належать:

Когнітивна теорія мультимедійного навчання: ця теорія, запропонована Річардом Мейером, стверджує, що учні можуть ефективніше обробляти та зберігати інформацію, коли вона подається через візуальні та аудіальні канали, використовуючи їхні двоканальні когнітивні можливості [61].

Принципи мультимедійного інструкційного дизайну: засновані на роботах Мейера, ці принципи описують рекомендації для розробки мультимедійних навчальних матеріалів, щоб оптимізувати навчання, такі як принципи когерентності, сигналізації та просторової суміжності.

Матриця інтеграції технологій (ТІМ), розроблена Флоридським центром інструкційних технологій при Університеті Південної Флориди, є інструментом для оцінювання рівня використання технологій в навчальному процесі. Вона розділена на п'ять рівнів інтеграції технологій (входження, прийняття, адаптація, впровадження, трансформація) і характеризується п'ятьма основними критеріями ефективного навчання: активне, колаборативне, конструктивне, автентичне та цілеспрямоване навчання [72].

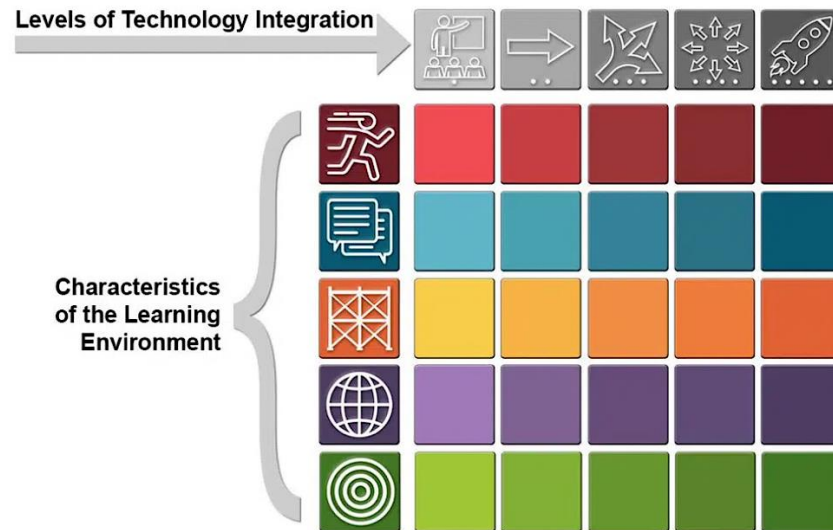


Рис. 1.3.2 Матриця інтеграції технологій (TIM)

На кожному рівні вчителі та учні мають можливість підвищувати рівень володіння технологіями: від простого використання до глибокої інтеграції, що трансформує освітнє середовище, дозволяючи учням застосовувати технології у спосіб, який раніше був недоступним. Ця матриця використовується в навчальних закладах по всьому світу як інструмент для підвищення якості навчання за допомогою технологій, не лише в фокусі на інструменти, але й на розвиток педагогічних підходів.

Щоб ефективно впроваджувати мультимедійні технології в навчанні мов, педагоги повинні враховувати такі практики:

- вирівнювання з педагогічними цілями: уважно вибирати та інтегрувати мультимедійні ресурси, які безпосередньо підтримують заплановані навчальні цілі та підкріплюють мовні навички;
- надання підтримки та настанов: пропонувати чіткі інструкції, посібники та підтримку, щоб допомогти студентам орієнтуватися та взаємодіяти з мультимедійними інструментами та ресурсами;
- сприяння активному залученню: розробляти навчальні активності, які заохочують студентів активно взаємодіяти з, аналізувати та застосовувати інформацію, представлену через мультимедіа;

- сприяти співпраці та навчання один у одного: включати спільні завдання та проекти, які спонукають студентів працювати разом і ділитися знаннями, використовуючи мультимедійні ресурси;
- регулярно оцінювати та вдосконалювати: проводити регулярну оцінку ефективності використання мультимедійних технологій, використовуючи зворотний зв'язок від студентів, щоб вдосконалити навчальні практики.

Отже, мультимедійні технології надають широкі можливості для ефективного вивчення іноземних мов, завдяки автентичності, інтерактивності та індивідуалізації навчального процесу. Віртуальна реальність та доповнена реальність сприяють зануренню учнів у мовне середовище, інтелектуальні системи надають індивідуальні рекомендації та миттєвий зворотний зв'язок, а адаптивне навчання забезпечує максимальну персоналізацію та ефективність засвоєння матеріалу. Крім того, використання мультимедійних ресурсів, таких як відео, аудіо та інтерактивні вправи, дозволяє студентам ефективно тренувати всі види мовленнєвої діяльності – слухання, говоріння, читання і письмо. Це сприяє не лише підвищенню мотивації студентів, але й поліпшенню їхніх мовленнєвих навичок, загальної комунікативної компетентності та гнучкості у використанні мови в реальних життєвих ситуаціях.

### **Висновки до розділу 1**

У першому розділі дослідження було розглянуто визначення поняття мультимедіа та теоретичні аспекти застосування мультимедійних технологій в освітньому процесі, їх еволюцію, а також різні типи мультимедіа, які використовуються для навчання. Встановлено, що вони значно покращують якість навчання, забезпечують інтерактивність і доступність матеріалів, сприяють кращому засвоєнню знань. Важливо, що мультимедійні технології сприяють розвитку візуальної, слухової, текстової та інтерпретаційної компетенцій, об'єднуючи різні типи медіа для покращення сприйняття матеріалу. Це робить навчання цікавішим, полегшує засвоєння інформації та допомагає

учням краще зрозуміти складні концепції. Історія розвитку мультимедіа показала їх еволюцію від простих текстових форматів до сучасних інтерактивних систем, таких як віртуальна та доповнена реальність. Однією з основних переваг мультимедійних технологій є можливість створювати як лінійні, так і нелінійні форми подачі навчального матеріалу. Лінійні технології, такі як відео або анімація, дозволяють учням пасивно отримувати інформацію, а нелінійні – забезпечують активну взаємодію, що сприяє самостійному мисленню та глибшому засвоєнню знань. Також мультимедійні технології дозволяють адаптувати навчальний контент до потреб учнів, сприяючи індивідуалізації навчання. Проте їх успішне використання залежить від належного технічного забезпечення та підготовки викладачів, що є важливим фактором у сучасній освіті.

Отже, впровадження мультимедійних технологій у процес навчання мов є перспективним підходом, що обіцяє значні переваги для розвитку мовних навичок студентів. Однак, для того, щоб максимізувати їхній потенціал, важливо враховувати психолого-педагогічні аспекти та виклики, які супроводжують їх використання. Успішна інтеграція мультимедійних технологій вимагає ретельного планування, підготовки та постійної оцінки, що забезпечить всебічний розвиток студентів у навчанні мов.

## РОЗДІЛ 2. ДОСЛІДЖЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЙ МУЛЬТИМЕДІА У ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ АНАЛІТИЧНОГО ЧИТАННЯ СТУДЕНТІВ – ФІЛОЛОГІВ

### 2.1 Виокремлення мети та завдання аспекту «Аналітичне читання»

Аспект «Аналітичне читання» навчальної дисципліни «Іноземна мова — II (англійська) передбачає вирішення основних завдань профільного навчання, таких як ґрунтовна мовна підготовка учнів, розуміння мови як системи, мови як динамічної структури та мови як результату численних змін, спричинених лінгвістичними та екстралінгвістичними чинниками, закладеними в самій природі мови.

Тут тексти як спеціалізовані мовні об'єкти вимагають ретельного аналізу їх стилістичних засобів на всіх мовних рівнях: фонетиці, морфології, синтаксисі, лексикології та семантиці. Виразальні засоби, що відповідають цим мовним рівням, чітко співвідносяться зі стилістичними прийомами, які сприяють розкриттю авторського задуму, підсилюють основну ідею твору, формують образи та характери, окреслюють авторську позицію та орієнтацію на читача. «Аналітичне читання» має навчити студентів читати вдумливо і творчо, а не слідувати за сюжетом, показати, як наше сприйняття художнього твору збагачується завдяки вмінню знаходити його глибини і внутрішні пружини, і що форма художнього твору тісно і нерозривно пов'язана з його змістом.

Мета цього напрямку — дати студентам глибоке розуміння основ стилістичної структури тексту, типів стилістичних прийомів і засобів виразності, співвідношень між усіма рівнями мови для реалізації основної ідеї твору та його потенційних рівнів інтерпретації, враховуючи при цьому функціональні особливості сучасної англійської мови, та сприяти розвитку мовленнєвих навичок, сприяти активному використанню мови. Посібник «Аналітичне читання» створено на основі підручника для студентів третього курсу денної та

заочної форм навчання мовних спеціалізацій, які вивчають англійську мову як основну у п'ятому та шостому семестрах. Посібник містить лексичні, граматичні та аналітичні вправи, спрямовані на розвиток іншомовних навичок студентів та набуття ними достатнього словникового запасу за темами аналітичного читання та граматики. Вправи передбачають поглиблену роботу студентів як в аудиторії, так і під час самостійного навчання [70].

Заняття з аналітичного читання будуються на матеріалі оригінальних художніх творів англійських авторів. Характер цього матеріалу забезпечує сприйнятливі умови для успішного вирішення цілого ряду важливих методичних завдань:

- осмислення художнього тексту як структурної єдності елементів, які сприяють розкриттю тематичного змісту літературного твору;
- сприйняття мовних засобів та їх точне розуміння в тексті;
- ознайомлення з новими і повторення вже вивчених лексичних та граматичних одиниць.

Запропонований комплекс спрямований на всебічний розвиток іншомовної компетенції студентів III курсу відповідно до робочої програми кафедри англійської філології факультету іноземних мов Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Він охоплює різні аспекти вивчення мови та передбачає формування лексичних, граматичних, комунікативних навичок, а також розвиток культурної обізнаності, що сприяє підготовці студентів до професійного використання англійської мови.

## **2.2 Збір даних про технології мультимедіа, що використовуються на факультеті, дослідження популярних освітніх платформ, визначення актуальних для обраного аспекту**

У сучасному суспільстві комп'ютерні технології стали невід'ємною частиною повсякденного життя, а також всього освітнього процесу. Студенти сприймають комп'ютерні технології набагато цікавіше і позитивніше, ніж

традиційні підручники та посібники. Освітня інфраструктура у вигляді стандартних друкованих матеріалів стає застарілою і складною для сприйняття. До цієї проблеми додаються питання, що стосуються людей з обмеженими можливостями, які мають труднощі з доступом до освіти. Одним із шляхів модернізації вищої освіти є використання новітніх освітніх інструментів - інформаційно-комунікаційних технологій - та створення на їх основі ефективного освітнього середовища.

Освітнє середовище університету – це комплекс умов і факторів, які допомагають студенту розвиватися як професійно, так і особистісно. Важливу роль тут відіграють як матеріальні (тобто ресурси, обладнання), так і педагогічні та психологічні аспекти (методи викладання, підтримка викладачів та психологічна атмосфера). З одного боку, це середовище сприяє розвитку і становленню особистості, формуванню професійних навичок, а з іншого – створює можливості для внутрішніх змін у студенті, коли він активно взаємодіє з усіма складовими навчального простору [66].

Мультимедійні освітні середовища (МОС) - це тип університетського навчального середовища, що відрізняється мультимедійними технологіями, які використовуються для реалізації інтерактивного навчального процесу. Щоб забезпечити ефективність навчального процесу, МОС має відповідати вимогам:

- повноти – включення всіх необхідних навчальних і методичних матеріалів;
- мультимедійності – представлення матеріалу має реалізовуватися в інтегрованій формі, шляхом поєднання таких засобів як текст, зображення, відео, анімація;
- особистісна орієнтованість – в центрі всіх процесів має знаходитись студент, його можливості, інтереси та потреби;
- сучасні освітні технології – важливо не лише по-новому представляти навчальний матеріал і надавати студентам доступ до нього, а й процес навчання реалізовувати за допомогою сучасні освітні технології.

Лише за таких умов МОС зможе стати складова освітнього простору ВНЗ, де і студент, і педагог зможуть успішно розв'язувати свої задачі і досягати поставлених навчальних цілей [7].

Дослідження, проведене на базі факультету іноземних мов Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна, включало комплексний аналіз використання мультимедійних інструментів. Методологія дослідження охоплювала теоретичний аналіз літератури, спостереження за використанням мультимедіа на заняттях з англійської мови, опитування студентів та викладачів, експериментальне дослідження та статистичний аналіз результатів. Перед проведенням експериментального дослідження було опитано студентів третього курсу денної форми навчання, які вивчають англійську мову як другу іноземну, та викладачів, які працюють над аспектом «граматика, аналітичне читання», з метою перевірки найбільш уживаних застосунків та їх використання у викладанні іноземної мови. У дослідженні взяли участь двадцять сім студентів та чотири викладачі.

Студентам, які брали участь в експерименті, було поставлено три простих запитання:

1. Які мультимедійні технології використовують викладачі в цьому році і в попередні роки?
2. Які з них, на вашу думку, є найбільш ефективними?
3. Які з цих технологій ви використовуєте або будете застосовувати у майбутньому у своїй професійній діяльності?

Викладачі відповідали на подібні запитання:

1. Які мультимедійні технології ви використовували для навчання читання цього року або в попередні роки?
2. Які з них ви вважаєте найбільш ефективними?

Перше питання ґрунтувалося на розробці списку ключових додатків для опитування, який показав, що провідним сервісом для організації та проведення відеоконференцій, яким користуються викладачі іноземних мов для виконання навчального навантаження, є Zoom. На другому місці — мультимедійні демонстрації, які використовуються викладачами для огляду затверджених навчальною програмою підручників, пояснення нового матеріалу та наведення

прикладів, а студентами — для демонстрації домашніх завдань та виконання вправ, наданих на заняттях (Kahoot!, Canva, Power Point, Miro та ін.).

Далі йдуть додатки для організації навчального процесу та моніторингу засвоєння знань. Перші два — це Moodle та Google Classroom, лідером серед других є Google Forms. В обох типах викладачі мають можливість швидко створювати завдання у форматі тестів або відкритих відповідей, включаючи домашні та контрольні завдання, редагувати та оцінювати завдання, додавати коментарі та зберігати оригінальні та перевірені версії.

Друге запитання для викладачів і останні два запитання для студентів мають на меті з'ясувати актуальну думку учасників навчального процесу щодо ефективності використання мультимедійних технологій у процесі викладання іноземної мови. Необхідно пояснити актуальність цих запитань для студентів. Більшість студентів середніх та старших курсів вже мають професійний досвід викладання основної та другої іноземної мови, а отже, здатні робити обґрунтовані висновки щодо ефективності та корисності тих чи інших програмних засобів.

Другою задачею цього пункту був огляд сучасних мультимедійних технологій під час якого виявлено широкий вибір інструментів, що успішно застосовуються в освітньому процесі.

Розглянемо детальніше їх особливості та можливості використання при вивченні іноземних мов. Варто зазначити, що цей перелік сформовано на основі опитування студентів та викладачів факультету іноземних мов Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна, як детально описано у попередньому підрозділі.

1. Zoom [80] є однією з найпопулярніших платформ, яка забезпечує багатий набір інструментів для проведення дистанційного навчання, інтерактивних лекцій та семінарів, організацію обговорень та дискусій, індивідуальні консультації, проведення екзаменів, надання зворотного зв'язку, а також роботу над груповими проектами в онлайн-режимі. Основні можливості та особливості Zoom включають:

- відео- та аудіоконференції: підтримує до 1000 учасників, надаючи можливість одночасного підключення великої кількості користувачів з високою якістю зображення та звуку;
- чат у реальному часі: інтегрований текстовий чат дозволяє учасникам обмінюватися повідомленнями під час конференції, надсилати файли або посилання;
- спільне використання екрану: функція демонстрації екрану дає змогу ділитися підручниками, презентаціями, документами, відео та іншими матеріалами в реальному часі;
- запис зустрічей: можливість записувати конференції, що дозволяє учасникам переглядати матеріал пізніше або використовувати записи як навчальний ресурс;
- робота в малих групах (Breakout Rooms): функція розподілу учасників на підгрупи для обговорення чи виконання завдань, що особливо корисно в освітніх цілях для групових проектів чи практичних завдань;
- інтерактивні функції: учасники можуть використовувати функції "підняття руки", реакції, а також інструменти анотацій на спільному екрані, що сприяє більшій залученості в обговорення;
- приєднання супутніх застосунків для контролю відвідування, активності учасників конференції, таймінгу, ігр та іншого;
- керування доступом: організатори мають можливість контролювати доступ учасників, обмежувати або відкривати можливість використання певних функцій, таких як демонстрація екрану або доступ до чату.

У подальшому експерименті не обговорюватимемо наведений застосунок, адже від стане основою для використання усіх інших технологій мультимедіа.

2. Google Classroom [73] — це веб-сервіс, розроблений компанією Google для полегшення створення, розповсюдження та організації цифрових завдань для навчальних закладів. Google Classroom може використовуватися як викладачами, так і студентами в середніх та вищих навчальних закладах, полегшуючи роботу обох сторін в освітньому процесі.

Викладачі факультетів іноземних мов є активними користувачами Classroom, виділяючи наступні корисні функції:

- можна встановлювати дедлайни подання завдань, після закінчення яких вони автоматично закриваються;
- зручний процес перевірки завдань на мобільних пристроях без необхідності завантажувати файли, оскільки всі дані зберігаються в хмарі;
- можливість дублювати завдання та повідомлення з інших класів.

Додаток також відіграв важливу роль у проведенні пілотного дослідження, але використовувався лише як організаційний інструмент і не був задіяний в інтерактивності підручників, обраних для даного для експерименту.

3. Google Форми [74] є частиною безкоштовного пакету додатків Google Docs Editors, який компанія Google надає своїм користувачам. Програмне забезпечення призначене для створення та управління опитуваннями та анкетами; Google Docs Editors також включає в себе інші корисні документи Google Docs, Google Sheets, Google Slides, Google Drawing, Google Sites та Google Keeps. Важливою особливістю Google Форм є те, що це веб-додаток, тобто доступ до нього можна отримати з браузера без необхідності встановлювати додаткове програмне забезпечення, а посилання на форму автоматично додається до Google Classroom, що економить час на перевірку та виставлення оцінок. Дві найважливіші особливості полягають у тому, що це скорочує час, необхідний для заповнення форми.

В організованому експерименті форма слугувала інструментом для перевірки набутих знань.

4. Canva [71] — це онлайн-платформа для створення візуального контенту, що надає користувачам інтуїтивний інтерфейс і величезну бібліотеку шаблонів, зображень, графіки та шрифтів. Вона підходить для створення графічного дизайну, презентацій, інфографіки, соціальних медіа-публікацій та навіть друкованих матеріалів. Основні можливості Canva включають великий вибір шаблонів, інструменти редагування, бібліотеку зображень та елементів, доступ до великої кількості безкоштовних та преміум-фотографій, іконок, відео

та анімацій, що допомагає швидко створювати естетичний та інтерактивний контент без потреби у складних програмах.

Додаток активно використовують студенти, особливо для створення мультимедійних презентацій, як більш інтерактивну заміну стандартного для Microsoft застосунку Power Point.

5. Miro [76] — це онлайн-платформа для спільної роботи, яка надає інструменти для створення віртуальних дошок, що особливо зручні для командної роботи, брейнштурмінгу, стратегічного планування та візуалізації ідей. Miro дозволяє користувачам співпрацювати в реальному часі, а також створювати інтерактивні дошки для різних цілей, таких як проєктний менеджмент, організація інформації, навчальні завдання тощо. Основні особливості та можливості Miro включають:

- безмежне робоче поле: інтерактивна дошка, де можна створювати та розширювати робочий простір без обмежень, дозволяючи зручно організувати великі обсяги інформації та розробляти складні структури;
- шаблони для різних завдань: платформа надає широкий вибір шаблонів для створення карт думок, SWOT-аналізу, дорожніх карт та інших популярних форматів візуалізації, що прискорює процес роботи;
- інструменти для спільної роботи: підтримка одночасної роботи кількох учасників, можливість залишати коментарі, позначки та примітки, що робить Miro ідеальним інструментом для командних проєктів та навчання;
- інтеграція з іншими сервісами: Miro інтегрується з Google Workspace, Slack, Microsoft Teams, Jira, Asana та іншими популярними сервісами, що полегшує включення платформи в робочі процеси команд і компаній;
- інтерактивні інструменти: можливість додавати текст, стікери, малюнки, графічні елементи, стрілки, а також створювати ієрархії та зв'язки між елементами, що сприяє більш наочній організації матеріалу;
- голосові та відеодзвінки: вбудована можливість проведення дзвінків для комунікації безпосередньо в Miro, що дозволяє одночасно обговорювати та працювати над проєктами без необхідності переходити на інші платформи;

- можливість презентацій: користувачі можуть створювати структуру презентацій на основі створеної дошки, що дозволяє послідовно демонструвати розроблений матеріал під час зустрічей або навчальних занять.

Miro є корисним для інтерактивних занять, проведення групових дискусій, створення карт думок та організації навчального матеріалу. Miro допомагає працювати більш злагоджено та ефективно, забезпечуючи інтерактивне середовище для творчої та організаційної діяльності.

6. Quizlet [78] — це інтерактивна платформа для створення і використання навчальних карток, тестів, ігор та інших інструментів, які допомагають запам'ятовувати інформацію. Вона широко використовується як студентами, так і викладачами для ефективного вивчення нових понять, термінів, іноземної лексики та інших навчальних матеріалів. Користувачі можуть створювати власні картки з термінами, визначеннями, зображеннями та аудіо, що особливо зручно для вивчення нових слів або термінів. Готові матеріали: Quizlet має величезну базу вже створених карток, яку можна використовувати або адаптувати для власних цілей.

Quizlet дозволяє легко ділитися створеними матеріалами з іншими учасниками, створювати навчальні групи та обмінюватися картками для групової роботи. Інтерактивна функція для проведення командних ігор у класі допомагає закріпити знання та мотивує студентів працювати разом.

Можливості використання Quizlet в освіті охоплюють широкий спектр навчальних потреб, таких як підготовка до тестів, вивчення іноземної лексики, повторення пройденого матеріалу. Викладачі можуть створювати або адаптувати картки для контролю знань, а студенти мають можливість самостійно вивчати матеріал у зручній інтерактивній формі.

7. VoiceThread [79] — це онлайн-платформа, яка дозволяє створювати інтерактивні презентації, додаючи до них коментарі у вигляді аудіо, відео чи тексту. Платформа широко використовується в освіті, дозволяючи викладачам і студентам взаємодіяти з навчальним матеріалом більш інтерактивно. Ось основні можливості та особливості VoiceThread:

- інтерактивні коментарі: користувачі можуть залишати коментарі у різних форматах — текстові, аудіо та відео, що дозволяє студентам виражати свої думки ідеально підходящим для них способом.
- групова робота: платформа дозволяє декільком користувачам працювати над однією презентацією, що корисно для групових проєктів або спільного навчання. Коментарі можуть бути організовані у вигляді дискусійної панелі.
- багатофункціональні слайди: можна додавати зображення, відео, документи, PDF-файли, що дозволяє створювати динамічні презентації для візуалізації інформації.
- інтеграція з іншими системами навчання: VoiceThread можна інтегрувати з платформами управління навчанням, такими як Moodle або Blackboard, що полегшує включення інструменту в освітні процеси.
- індивідуальні та групові коментарі: викладачі можуть залишати особисті коментарі для кожного студента або загальні для всієї групи, що дозволяє надавати як індивідуальний, так і колективний зворотний зв'язок.
- доступність на різних пристроях: VoiceThread працює на комп'ютерах, планшетах та смартфонах, що забезпечує гнучкість у використанні.
- вбудовані інструменти для оцінювання: викладачі можуть оцінювати активність і коментарі студентів, що дозволяє легко інтегрувати оцінювання у навчальний процес.

Студенти можуть вивчати матеріал у зручному для себе темпі, з можливістю отримати миттєвий зворотний зв'язок і брати активну участь у навчальних дискусіях.

8. Kami та PDFelement [75, 77] – сучасні інструменти для роботи з PDF-документами, які надають викладачам можливість легко створювати інтерактивні завдання, перевіряти роботи студентів і надавати зворотний зв'язок.

Основні можливості для викладачів та студентів:

- викладачі можуть створювати завдання безпосередньо в PDF за допомогою інструментів для малювання та додавання тексту;

- є можливість додавати голосові та відеокоментарі, щоб пояснювати інструкції та давати додаткові пояснення, що особливо корисно для дистанційного навчання;
- Kami дозволяє проводити уроки в реальному часі, коментуючи та пояснюючи матеріал у документі разом зі студентами;
- PDFelement дозволяє створювати інтерактивні форми з текстовими полями, чекбоксами, радіокнопками тощо, що корисно для створення тестів і контрольних завдань. Студенти можуть заповнювати ці форми безпосередньо в PDF на своїх пристроях;
- PDFelement дозволяє зберігати файли в хмарних сервісах, таких як Google Drive або Dropbox, що спрощує обмін документами зі студентами;
- можливість додавати тестові завдання (наприклад, вибір правильної відповіді чи заповнення пропусків) дозволяє студентам одразу перевіряти свої знання;
- студенти можуть працювати над завданнями в групах, залишаючи коментарі та відповіді в документі, що сприяє обміну думками та спільному навчанню мовних конструкцій;
- викладач може перевіряти роботи онлайн, залишати зворотний зв'язок у вигляді коментарів і нотаток, що сприяє розвитку комунікації та полегшує навчальний процес.

В результаті опитування, проведеного серед викладачів та студентів факультету іноземних мов Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна, для практичного експерименту обрано наступні, популярні серед учасників навчального процесу факультету, технології мультимедіа: Zoom, Google Classroom, Google Forms, Canva, Quizlet. Слід зазначити, що Kami та PDFelement значно спрощують роботу викладачів та студентів, забезпечуючи зручний формат для навчання, зворотного зв'язку та інтерактивної взаємодії в PDF-документах.

Усі перераховані вище сервіси дуже прості у використанні, навіть для тих, хто тільки починає свою діяльність. Вони мають налагоджену систему обміну

інформацією та доступні як веб-, так і мобільні версії. Ще однією важливою перевагою є те, що ці сервіси є безкоштовними для користувачів. Це означає, що викладачі та студенти можуть легко використовувати їх відповідно до власних потреб, не витрачаючи багато грошей. Крім того, автор особисто дослідив і вдосконалив ці сервіси, запровадив їх у своїй організації та провів експериментальне дослідження, щоб продемонструвати їхню практичну застосовність і корисність у навчанні та комунікації.

### **2.3 Деталі проведення та результати експериментального дослідження щодо ефективності використання мультимедійних технологій**

Експериментальне дослідження було організовано та проведено на базі факультету іноземних мов Харківського національного університету імені Василя Назаровича Каразіна. Учасниками експерименту стали студенти 3 курсу денної форми навчання, груп ЯК-31, та ЯК-32.

Матеріалом дослідження слугували методичні вказівки з аналітичного читання для студентів студентів 3 курсу денної форми навчання, за яким з аспекту «Аналітичне читання» групи ЯК-31 працювала в оригінальному варіанті, а ЯК-32 працювали вже за розробленим автором інтерактивізованим матеріалом з використанням технологій мультимедіа.

Для обох груп використовувалися платформи Zoom та Google Classroom для організації навчання, поширення та зберігання виконаних завдань, а також їх оцінювання. Вхідні та вихідні тести проводилися за допомогою Google Forms.

Перед початком навчання студенти обох груп виконали тест. Він охоплював питання, що визначали рівень засвоєння активних лексичних одиниць. Мета тесту — оцінити, як студенти орієнтуються у мовних моделях і наскільки добре вони розуміють тонкощі використання певних дієслівних форм, фраз та ідіом для передавання значень у контексті перед початком навчального курсу. Результати здобувачів вищої освіти наведено у таблиці нижче.

Таблиця 2.3.1 Результати вступного контролю

Шифр групи	Кількість учасників	Результат «кількість» правильних відповідей									
		46-50	41-45	36-40	31-35	26-30	21-25	16-20	11-15	6-10	1-5
ЯК-31	11	2	3	1	5	0	0	0	0	0	0
ЯК-32	16	1	5	2	6	1	0	1	0	0	0

Надана самостійна робота показала недостатність засвоєння тем під час попереднього досвіду. Середній результат по групам: ЯК-31 – 38 правильних відповідей, ЯК-32 – 36 правильних відповідей; тож автором було інтерактивізовано третій та четвертий юніти методичних вказівок з аналітичного читання для студентів середніх та старших курсів факультету іноземних мов [70]. Наведемо деякі з них.

### Unit 3

Урок починається з введення теоретичного матеріалу. Робота над завданнями з **speech patterns** (мовними зразками) в інтерактивній дошці Canva допомогло студентам звикнути до типових мовних зразків, сприяло їхньому розумінню та впевненості у використанні іноземної мови.



Рис. 2.3.1 Ex 1 Скріншот презентації в застосунку Canva

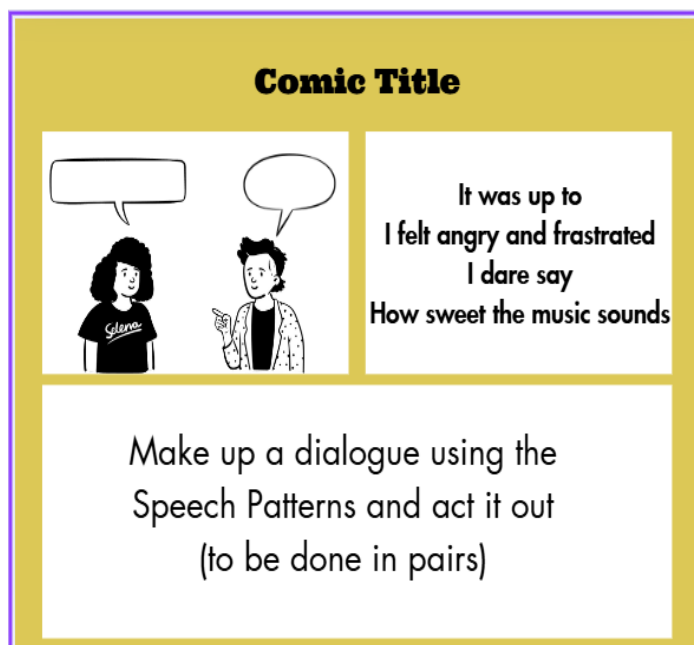


Рис. 2.3.2 Ex 5 Скрін презентації в застосунку Canva

Авторами підручника надано текст TO SIR, WITH LOVE By E.R.Braithwaite та основна лексика до тексту. Застосунок PDFelement дозволяє легко працювати з PDF-документами, використовуючи функції анотацій (виділення, додавання коментарів, приміток), щоб підкреслити важливі моменти або додати додаткові пояснення.

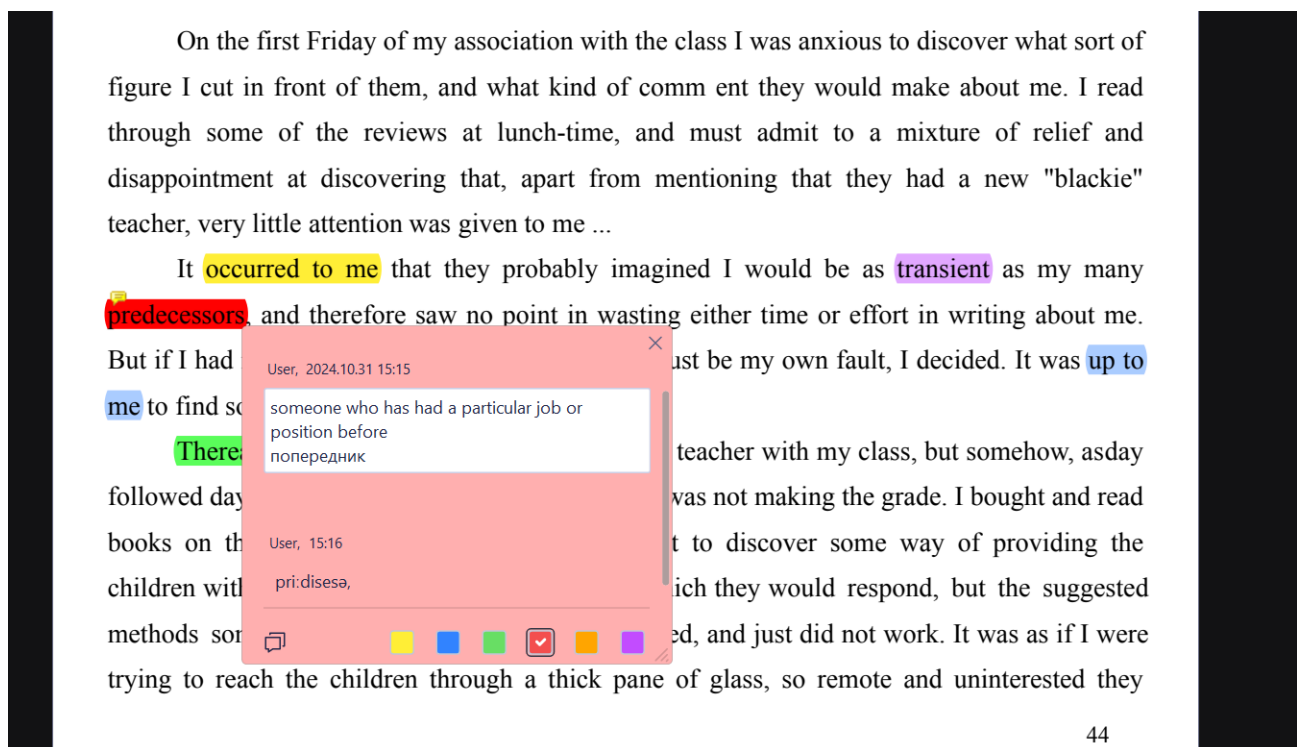
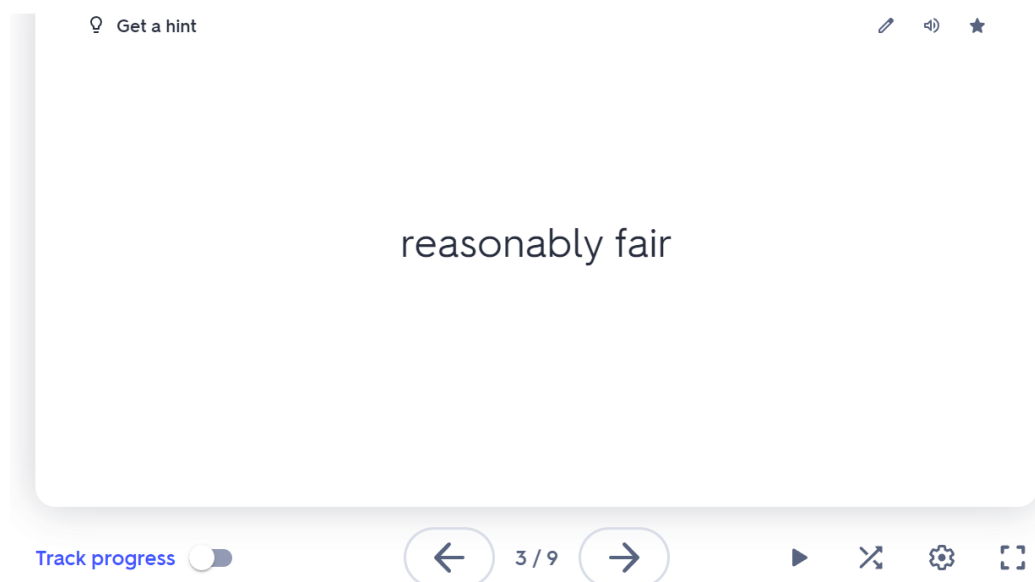


Рис. 2.3.3 TEXT THREE Скрін сторінки підручника в застосунку PDFelement

Пропонуємо студентам самостійно вивчити нову лексику Word Combinations and Phrases та Essential Vocabulary за допомогою застосунку Quizlet. Виконуючи вправи, можна практикувати слова, написання та вимову одночасно.



*Рис. 2.3.4 Скрін навчальної картки в застосунку Quizlet*

Формат запитання може бути «правда/неправда», відповіді з кількома варіантами відповідей або колонка, у якій ви пишете відповідь. Це чудовий спосіб перевірити себе та перевірити свої знання.

Definition 



to take some materials to accomplish a task.

Select the correct term

1 to sell paints for a profit at a market.

2 to take(some) paints to do smth.

3 to collect materials for recycling purposes.

4 to throw away old materials without using them.

[Don't know?](#)

*Рис. 2.3.5 Скрін тренувальної вправи в застосунку Quizlet*

Для тренування на фіксований час студенти мають можливість спробувати

режим підбору.

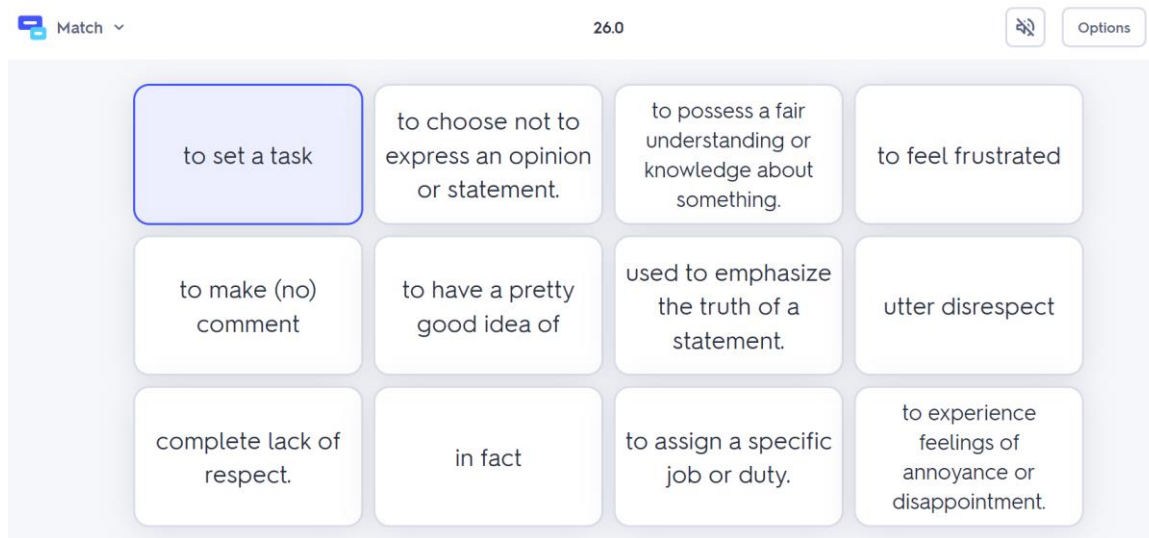


Рис. 2.3.6 Скрін інтерактивного завдання у застосунку Quizlet

Використання розмовного ІІІ-репетитора допомагає добре засвоїти навчальний матеріал.

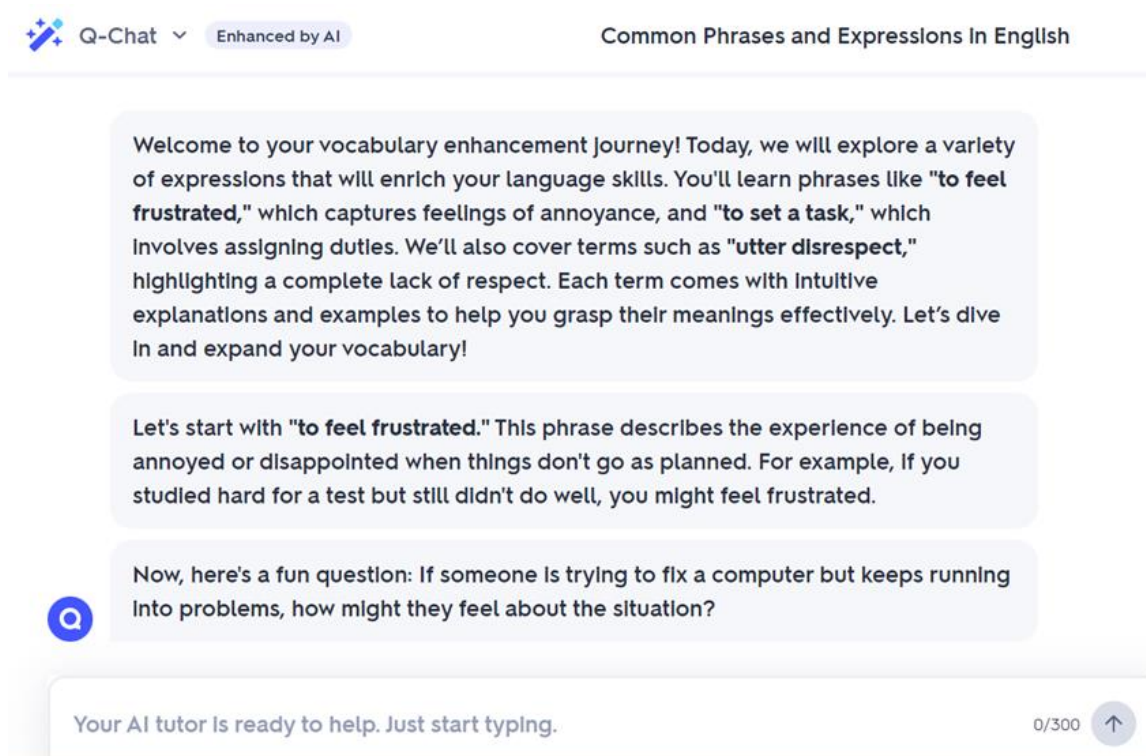
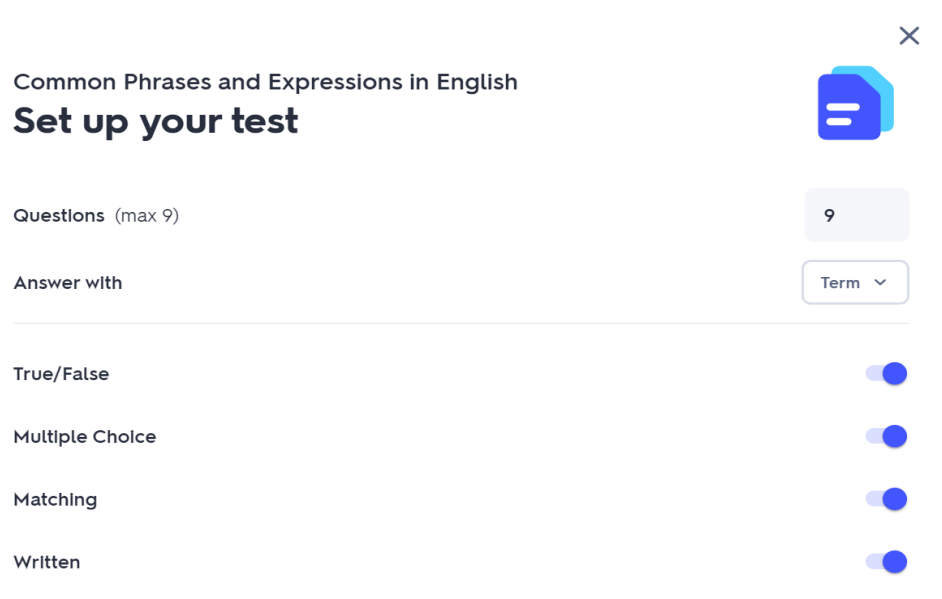


Рис. 2.3.7 Скрін чату зі ІІІ у застосунку Quizlet

Перевірка за допомогою мобільного застосунку дає змогу викладачу провести оцінювання знань у цікавій формі, щоб побачити, що учні вже засвоїли,

а що ще потребує уваги. Ця коротка активність не лише дає корисний зворотний зв'язок для планування подальших уроків, а й швидко залучає студентів до вивчення матеріалу в режимі реального часу.



*Рис. 2.3.8 Скріншот тесту у застосунку Quizlet*

Наступним кроком автори посібника пропонують заповнити пропуски в реченнях, підставляючи одне із двох слів, наведених до кожного речення.

**require — demand**

1. Teachers ... discipline. 2. The teacher ... that the pupil should stay at school after classes.
3. The strikers ... a rise. 4. Answer questions which ... short answer.

**anger— temper**

1. Her eyes grew steady with ... , like old Jolyon's when his will was crossed. 2. Andrew reddened. But, making a great effort, he conquered his ... and his pride. 3. She was determined not to lose her .... 4. The greatest remedy for ... is delay.

*Рис. 2.3.9 Вправа 16 Скрін сторінки підручника*

Студентам запропоновано працювати в інтерактивній дошці Canva. Під час виконання вправи вони мали змогу одразу перевіряти себе.

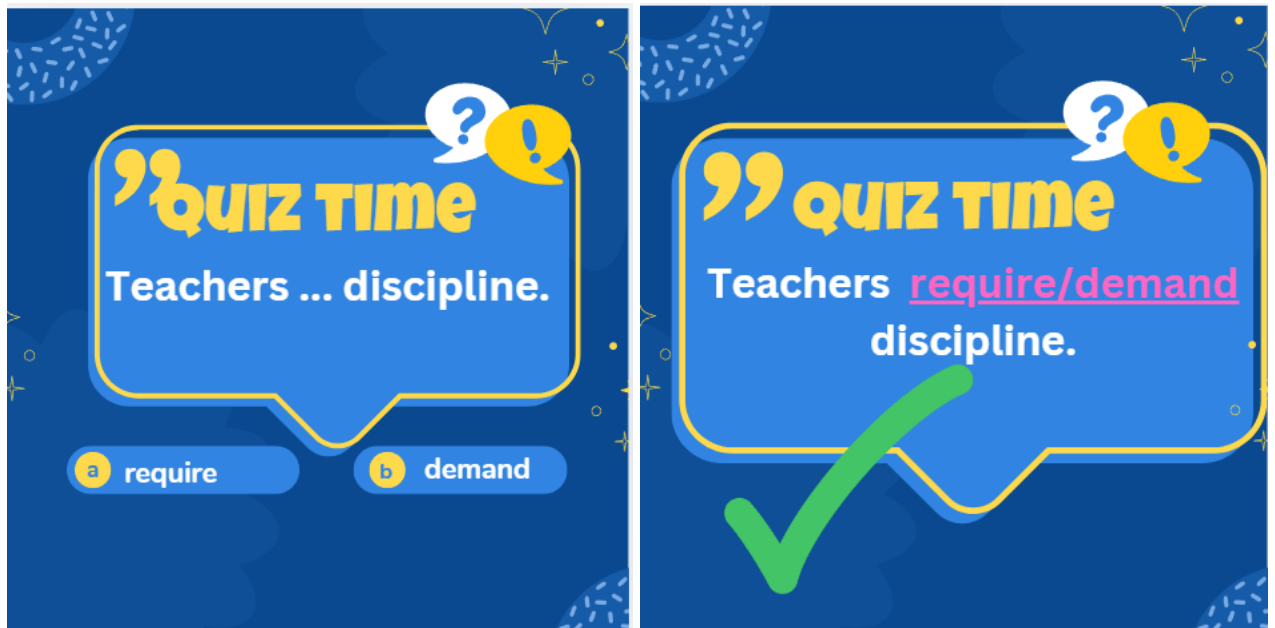


Рис. 2.3.10-11 Вправа 16 Скрін презентації у застосунку Canva

Вправи на переклад та перефразування були внесені до застосунку VoiceThread, що дало змогу студентам записувати свої переклади, а також прослуховувати записи однокласників і викладача. Це дозволяє краще сприймати інтонацію, акценти та правильну вимову, що є важливим для якісного перекладу. Платформа дозволяє студентам обмінюватися перекладами, аналізувати різні варіанти перекладу одного й того ж тексту, дискутувати над вибором лексики та конструкцій. Така взаємодія розвиває критичне мислення і допомагає знаходити найкращі рішення.

**3. Translate the following sentences into English:**

1. Як ти смієш сміятися над старою жінкою? 2. Він погано себе почуває з понеділка.
3. Його любов до книг добре відома в групі. 4. Як чудово пахнуть троянди! 5. Дитина не наважилась поставити своє питання вчителю. 6. Відчуття глибокої поваги до опікуна переповнювало Джуді. 7. Твої слова пролунали досить нерозумно. 8. Мері розсердилася та засмутилася ,коли почула пояснення дівчинки. 9. Як ви смієте говорити зі мною таким чином? 10. Тим осіннім ранком вона чудово себе відчувала та була в прекрасному настрої. 11. Саме ти повинен показати місто своєму другу. 12. Їм було холодно, вони зголодніли та дуже втомилися. 13. Я думаю, діти самі повинні помиритися. 14. Олена завжди відрізнялась неймовірною прихильністю до своєї молодшої сестри. 15. В її очах можна було побачити всю зневагу, яку викликав у неї молодий чоловік.

Рис. 2.3.12 Вправа 16 Скрін завдання з аудіокоментарем на платформі VoiceThread

Усі орієнтовані на заповнення тексту чи пропусків в реченні завдання інтерактивізовано за допомогою інтерактивної дошки Kami, яка підтримує інтеграцію з Google Classroom, що дозволяє легко призначати та збирати завдання безпосередньо через Google Classroom. Kami має функції для коментування, додавання зображень, аудіо і навіть відео пояснень.

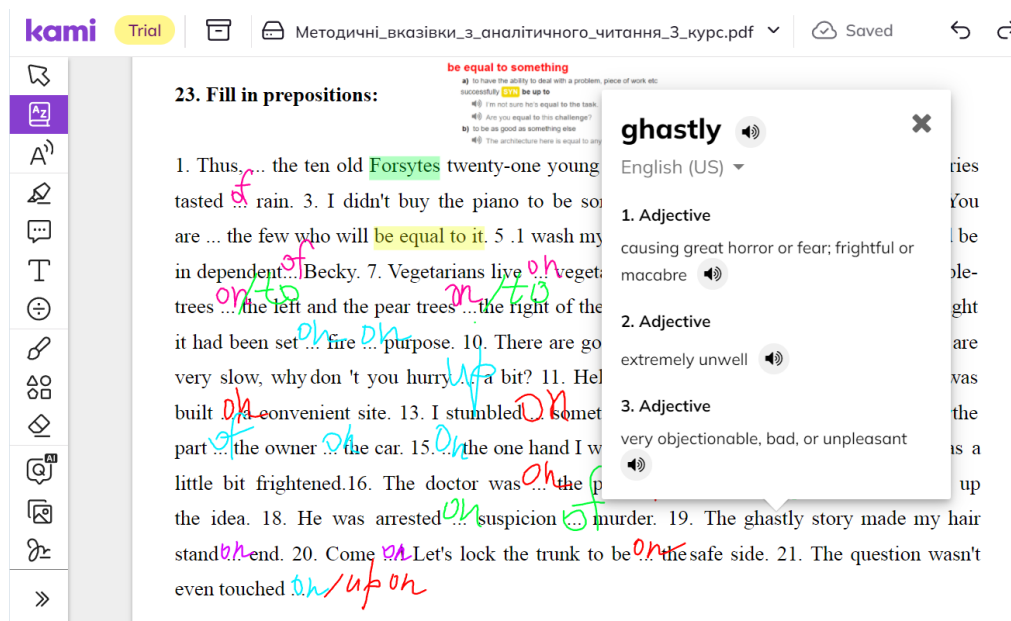


Рис. 2.3.14 Вправа 23 Скрін дошки у застосунку Kami

Для вправ на переклад та перефразування обрано інтерактивну дошку застосунку Miro, який має широкі можливості. Викладач створює форму інтерактивної дошки, такий макет надає доступ студентам для редагування.

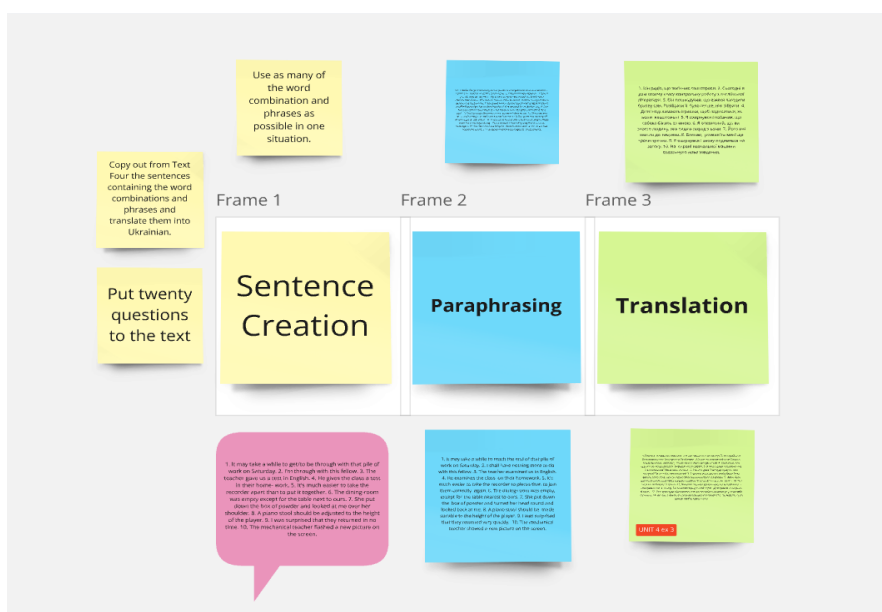


Рис. 2.3.15 Вправа 3 Дошка у застосунку Miro

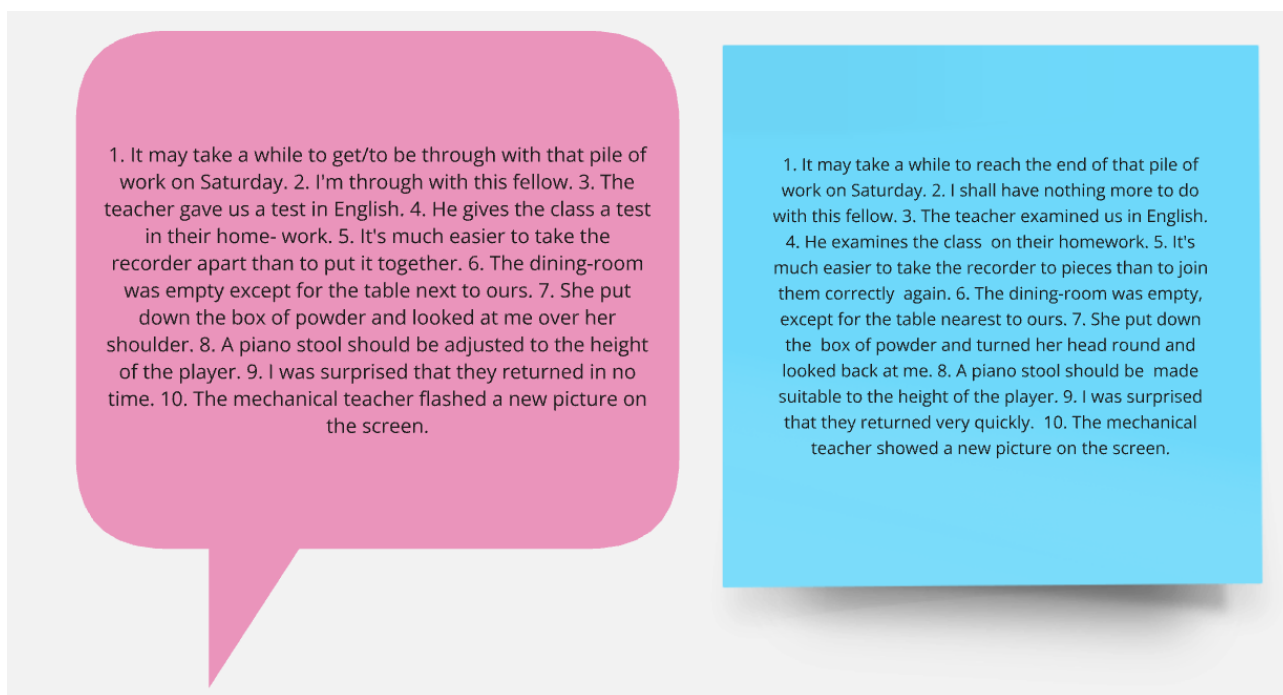


Рис. 2.3.16 Вправа 3 Скрін виконаного завдання у застосунку Miro

Наступна вправа Юніту 4 пропонує дріл на правильне використання *up* та *down* у фразових дієсловах. Для пришвидшення роботи і підготовки до заняття також використано інструменти відеоконференції Zoom. Студентам запропоновано позначити вірний прийменник на оригінальному файлі підручника.

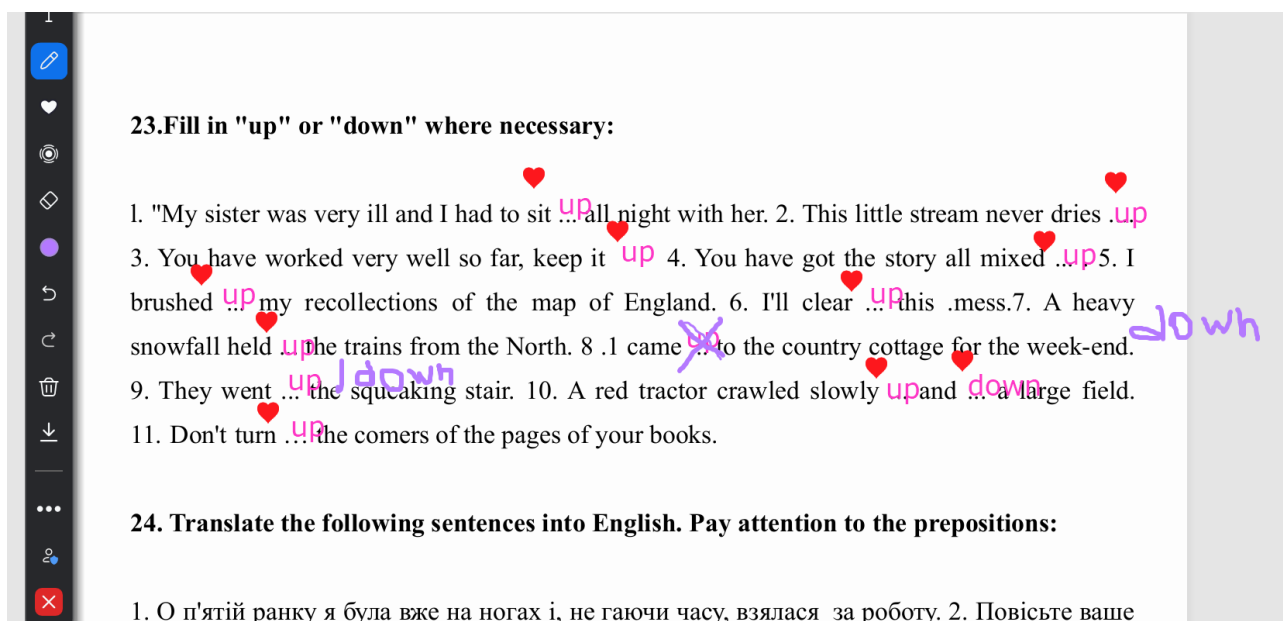


Рис. 2.3.17 Вправа 23 Дошка у ZOOM викладача

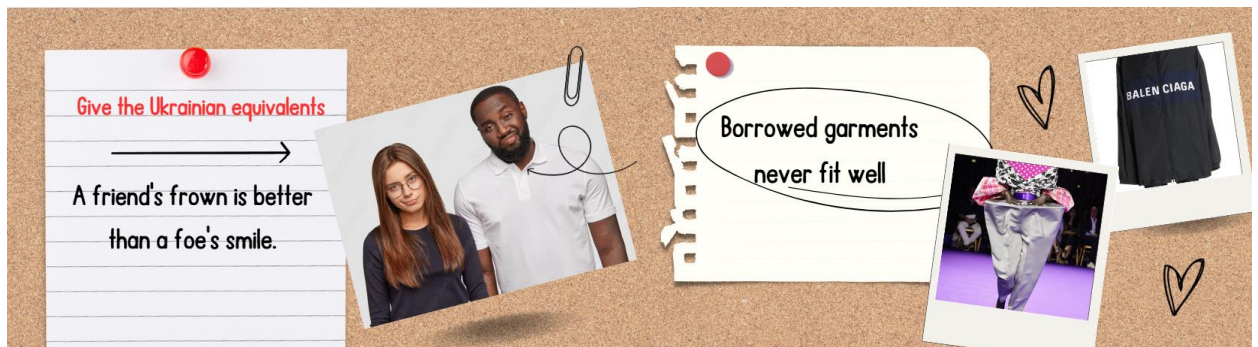
Наведена на рисунку вправа оновлена за допомогою застосунку Canva. Викладачем заздалегідь створено базу англійських прислів'їв та приказок на дошці, студентам запропоновано навести українські відповідники для них.

**25. a) Give the Ukrainian equivalents for the following English proverbs and sayings, b) Make up situations to illustrate their meanings:**

1. A friend's frown is better than a foe's smile.
2. An empty sack cannot stand upright.
3. Borrowed garments never fit well.
4. Faults are thick where love is thin.
5. Love will creep where it may not go.

*Рис. 2.3.18 Вправа 23 Скрін сторінки підручника*

На створення однієї вправи зі схожим макетом, використовуючи інформацію, надану в посібнику, пішло в середньому 15-20 хвилин, а на створення додаткових контрольних запитань перед тематичним тестом - понад 30 хвилин.



*Рис. 2.3.19 Вправа 25 Скрін презентації у застосунку Canva*

У ході нашого експерименту групові завдання значно підвищили мотивацію учнів та прискорили темп навчання. Студенти демонстрували високу активність під час таких вправ, а викладачі отримали можливість економити час на підготовці додаткових матеріалів, оскільки самі групові форми роботи вже мають потужний інтерактивний потенціал.

Таблиця 2.3.2 Результати вихідного контролю

Шифр групи	Кількість учасників	Результат «кількість» правильних відповідей									
		46-50	41-45	46-40	31-35	26-30	21-25	16-20	11-15	6-10	1-5
ЯК-31	11	3	5	3	0	0	0	0	0	0	0
ЯК-32	16	9	4	2	1	0	0	0	0	0	0

Надана самостійна робота показала кращі показники засвоєння вокабуляру. Середній результат по групах: ЯК-31 – 41 правильна відповідь; ЯК-32 – 47 правильних відповідей;. Порівняємо результати на початку та вкінці проведення експериментального дослідження.

Таблиця 2.3.3 Порівняння результатів вступного та вихідного контролю

Шифр групи	Кількість учасників	Вхідний Контроль	Вихідний контроль	Різниця
ЯК-31	11	38	41	8%
ЯК-32	16	36	47	30%

З порівняння зміни результатів можна зробити висновок про ефективність використання розробленого матеріалу з використання технологій мультимедіа під час навчання читанню іноземної мови. Отже, проведений експеримент доводить обрану на початку гіпотезу щодо доцільності інтерактивізації навчального процесу.

## Висновки до розділу 2

Мультимедійні технології сьогодні є невід’ємною частиною освітнього процесу, особливо в умовах сучасного освітнього простору, що швидко розвивається і підлаштовується під потреби цифрового покоління. В рамках дослідження серед студентів третього курсу факультету іноземних мов Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна були визначені найбільш популярні навчальні платформи: Zoom, Google Classroom, Google Forms, Canva, Miro, Kami, Quizlet і VoiceThread. Ці інструменти не тільки

сприяють зручній організації навчання та підвищенню ефективності комунікації, але й пропонують широкий набір функцій для інтерактивного представлення матеріалу, гнучкої оцінки знань, надання зворотного зв'язку та підтримки самостійної роботи студентів. Кожен із додатків має специфічні переваги, що дає змогу викладачам обирати найкращий інструмент для реалізації навчальних цілей, враховуючи зручність використання, функціональність, доступність та оптимальну кількість учасників для взаємодії.

Експериментальне дослідження підтвердило високу ефективність використання мультимедійних технологій у навчанні аналітичному читанню іноземної мови. Використання цих інструментів дозволило студентам ґрунтовніше опрацьовувати мовні моделі, такі як *Speech Patterns*, *Essential Vocabulary*, *Word Combinations* та *Phrases*, покращуючи рівень володіння іноземною мовою через інтерактивну взаємодію з контентом. Зокрема, у групі ЯК-32, де було впроваджено ці технології, рівень знань підвищився майже на 30% у порівнянні з контрольною групою ЯК-31, що продемонструвало значний вплив цифрових платформ на успішність та мотивацію студентів. Ці результати підкреслюють потенціал мультимедійних технологій у сучасній освіті, оскільки вони сприяють не лише освоєнню навчального матеріалу, а й загальному розвитку компетенцій, необхідних для професійного використання іноземної мови.

## ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

Теоретичний аналіз, виконаний для *першого* завдання, показав, що мультимедійні технології мають давню історію, пов'язану із загальним розвитком мовлення, писемності та механізмів обробки інформації. Проте науковці досі не дійшли єдиного тлумачення термінів "мультимедіа", "засоби мультимедіа" та "технології мультимедіа", хоча більшість визнає їхню спільну основу. Рішення *другого* завдання було підготовлено через аналіз і узагальнення основних ідей, викладених у тексті. Зокрема, було розглянуто визначення мультимедіа, їхню роль у підвищенні якості навчання, можливості лінійного та нелінійного підходів у подачі матеріалу, а також психолого-педагогічні аспекти й виклики, що виникають під час застосування мультимедійних технологій у навчальному процесі.

Працюючи над *третьім* завданням, авторка зосередилась на дослідженні ролі мультимедійних технологій у викладанні англійської мови. Вона вивчала, як мультимедіа впливають на розвиток мовних навичок у студентів, розширюють їх можливості у вивченні мови та сприяють індивідуалізації навчального процесу відповідно до рівня знань і темпу засвоєння кожного студента, що підвищує мотивацію до навчання. Авторка також звернула увагу на технічні та методичні аспекти, які є важливими для успішної інтеграції мультимедіа в освітній процес.

У відповідь на *четверте* завдання, було організовано експериментальне дослідження, спрямоване на вивчення аспекту «Аналітичне читання». Початковим етапом стало визначення мети та цілей, що дозволило структуровано підійти до дослідження. Це допомогло зосередитися на ключових навичках, необхідних для розвитку аналітичного мислення в студентів, а також ефективно оцінити вплив методів навчання на формування цих навичок. Також, дослідження дозволило виявити можливі труднощі, з якими можуть зіткнутися студенти під час навчання аналітичному читанню.

У рамках *п'ятого* завдання виявлено, що такі платформи, як Zoom, Google Classroom, Google Forms, Canva, Quizlet, Miro, Kami та VoiceThread, є популярними засобами серед студентів і викладачів факультету іноземних мов Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна, ці платформи мають свої особливості у зручності, цінній доступності та можливостях роботи з великою кількістю учасників.

Експериментальне дослідження в рамках обробки *шостого* завдання підтвердило ефективність використання мультимедійних технологій у навчанні аналітичного читання для студентів факультету іноземних мов. У групі ЯК-32, яка навчалася за розробленим комплексом вправ, рівень знань зріс на 30%, а в ЯА-31 — на 8%, що підтверджує успішність інтерактивного підходу. Отже, результати цього дослідження можуть бути корисними для подальшого вивчення застосування мультимедійних технологій у викладанні іноземних мов і слугуватимуть основою для інтерактивізованих авчально-методичних матеріалів.

## СПИСОК ДЖЕРЕЛ БІБЛІОГРАФІЧНОГО МАТЕРІАЛУ

1. Абрамович Г. В. Формування іншомовної компетентності студентів ВТНЗ шляхом використання сучасних інформаційних та телекомунікаційних технологій. Гуманізм та освіта: матер. ІХ міжнар. наук.-практ.конф. (Вінниця, 10-12 червня 2008 р.). Вінниця: ВНТУ, 2008. URL: <http://conf.vstu.ua/humed/2008/txt/abramoviz.php>. (дата звернення: 07.09.2024).
2. Агеєв В. С. Мультимедійні технології в освіті: сучасні підходи та перспективи. Інформаційні технології і засоби навчання, вип. 1, 2014, С. 18—22.
3. Асвацатурова Г. А., Асвацатуров Г. О. Педагогический дизайн мультимедийного урока. URL: [http://vio.uchim.info/Vio\\_45/cd\\_site/articles/art\\_1\\_2.htm](http://vio.uchim.info/Vio_45/cd_site/articles/art_1_2.htm) (дата звернення: 23.09.2024).
4. Бевз Л. І. Мультимедійні технології в освіті. Київ: Видавництво НПУ імені М. П. Драгоманова, 2015. 120 с.
5. Безпалько В. Ф. Педагогічні технології у сучасній освіті: посібник для вчителя. Київ: Вища школа, 2002.
6. Безцінна Ж. П. Переваги використання мультимедійних засобів для організації самостійної роботи студентів у процесі навчання іноземної мови в немовному вищому навчальному закладі. Педагогічна освіта: теорія і практика, вип. 10, 2012, С. 117—120. URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/znppo\\_2012\\_10\\_23](http://nbuv.gov.ua/UJRN/znppo_2012_10_23) (дата звернення: 07.10.2024).
7. Биков В. Ю. Розвиток інформаційного освітнього середовища: концептуальні засади. Педагогічні науки: реалії та перспективи, вип. 4, 2005, С. 12—19.
8. Бойко С. В. Історія розвитку мультимедійних технологій. Інформаційні системи і технології, вип. 4, 2015, С. 45—51.
9. Бойко В. І. Доісторичні малюнки як перші форми мультимедіа. Наукові записки з культурології, вип. 4, 2015, С. 33-38.

10. 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. унт ім. Б. Хмельницького. Черкаси, 2010. 20 с.
11. Буйницька О. П. Інформаційні технології та технічні засоби навчання: навчальний посібник. К.: Центр учбової літератури, 2012. 240 с.
12. Власова В. П. Використання мультимедійних технологій у професійній діяльності вчителя-філолога. Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка. Педагогічні науки. 2021. № 8 (346) Ч. 2. С. 5—13.
13. Власова В. П., Ткачов А. С., Кабанська О. С. До питання класифікації мультимедійних технологій навчання. Психолого-педагогічні проблеми вищої і середньої освіти в умовах сучасних викликів: теорія і практика: матеріали VI Міжнар. наук.-практ. конф., (Харків, 20–21 трав. 2022 р.). Харків, 2022. С. 255—258.
14. Воронова Н. С. Мультимедійні технології в освіті. Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах: зб. наук. пр. Класич. приват. ун-ту. Запоріжжя: Класич. приват. ун-т, 2019. Вип. 65. Т. 2. С. 21—25.
15. Горовий О. М. Вплив історичних зображень на розвиток сучасних мультимедіа. Харків: ХНУ, 2018.
16. Греченко В. В. Психолого-педагогічні аспекти використання мультимедійних засобів у навчанні. Харків: ХНУ ім. В. Н. Каразіна, 2017.
17. Давиденко Г. В. Цифрова інклюзія та доступність: соціальна діджиталізація: монографія. Вінниця: ТВОРИ, 2023. 240 с.
18. Жалдак М. І. Комп'ютер у школі та сім'ї. № 3. 2011. С. 3—12. URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/komp\\_2011\\_3\\_2](http://nbuv.gov.ua/UJRN/komp_2011_3_2) (дата звернення: 18.09.2024).
19. Задорожна Н. Т., Омельченко Т. Г. Мультимедійні засоби навчання. Енциклопедія освіти гол. ред. В. Г. Кремень. К.: Юрінком Інтер, 2008. С. 532—534.

20. Засобов Р. С. Інтерактивні мультимедійні технології в навчанні: проблеми та перспективи впровадження. Інформаційні технології в освіті, вип. 8, 2011. С. 33—37.
21. Інноваційні педагогічні технології у системі неперервної професійної освіти. Монографія За ред. С. С. Вітвицької, доктора пед. наук, професора, професора кафедри педагогіки Житомирського державного університету імені Івана Франка Житомир «ПОЛІССЯ» 2015
22. Ісак Л. Використання мультимедійних технологій у системі вищої освіти: переваги та недоліки. Технологічна освіта: досвід, перспективи, проблеми. 2010. № 6. С. 105—118.
23. Каменський М. В. Історія та розвиток мультимедійних технологій. Київ: Видавництво Знання, 2012.
24. Кєдрович Г. М. Мультимедіа в навчальному процесі: основи і практика. Харків: Основа, 2007.
25. Колесник О. С. Індивідуалізація навчання за допомогою мультимедіа. Освітні інновації, вип. 3, 2019. С. 23—27.
26. Кривонос О. М., Котенко О. Д. (2023). Використання цифрових технологій в освітньому процесі. Наука і техніка сьогодні, 1(15), С. 161—175. [https://doi.org/10.52058/2786-6025-2023-1\(15\)-161-175](https://doi.org/10.52058/2786-6025-2023-1(15)-161-175)  
(дата звернення: 07.09.2024).
27. Кужель О. М. Використання персонального комп'ютера у вивченні іноземних мов. О. М. Кужель, Т. І. Коваль. Нові інформаційні технології навчання в навчальних закладах України: Науково-методичний збірник. Вип. 8: Педагогіка / Редкол.: І. І. Мархель (гол.ред.) та ін. – Одеса: Друк, 2001. 242 с.
28. Манак А. Ф., Воронкін О. С. Базові аспекти еволюції використання мультимедійних технологій в освіті. Інформатика та інформаційні технології в навчальних закладах. 2013. Вип. 1. С. 4—10.
29. Мангура С. І., Кісь С. В. Особливості використання мультимедійних технологій на заняттях з іноземної мови як засіб оптимізації

навчання студентів філологічного профілю. Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Сер.: Філологія. 2021. Вип. 51. Т. 3. С. 44—46.

30. Морозова І. А. "Розвиток мультимедійних технологій та їх вплив на освіту." Освітній процес і технології, вип. 6, 2016, С. 63—68.

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

32. Пінчук О. І. Розробка мультимедійних навчальних програм: методичний підхід. Інформаційні технології в освіті та науці, вип. 6, 2017. С. 29—34.

33. Пліс В. П. Використання інформаційних технологій у навчання іноземної мови. Методичні та психолого-педагогічні проблеми викладання іноземних мов на сучасному етапі: шляхи інтеграції школи та ВНЗ: матер. XII міжнарод. наук.-метод. конф. (Харків, 10 квіт. 2020). Харків, 2020. С. 111—112.

34. Романюк С. М. Дистанційне навчання іноземної мови: порівняльний аналіз сучасних платформ та онлайн-сервісів. Вісник Дніпропетровського університету імені Альфреда Нобеля. Серія «Педагогіка і психологія». Педагогічні науки. 1(11), 2016. С. 318—325.

35. Сазонова Т. М., Овчаренко, В. О. Мультимедіа в навчальному процесі. Київ: Науковий світ, 2010.

36. Саливон Т. М. Методика використання мультимедійних комплексів у навчальному процесі. Наукові записки Національного університету імені М. П. Драгоманова, вип. 10, 2016. С. 87—92.

37. Синиця М. О. Використання мультимедійних технологій у навчальному процесі ВНЗ як засіб формування педагогічних знань. Професійна педагогічна освіта: становлення і розвиток педагогічного знання: монографія за ред. проф. О.А. Дубасенюк. Житомир: Вид-во ЖДУ імені І. Франка, 2014. С. 418—438.

38. Сіняєва О. В., Кречот М. М., Завгородній О. І., Сичова Т. О., Сичов А. І., Сіняєва О. А. Особливості використання інформаційних

технологій в освіті. Науковий журнал Освіта. Інноватика. Практика. 2023. № 7, Том 11. С. 98—104.

39. Ситник Н. В. Адаптація мультимедійних ресурсів у навчальному процесі. Інформаційні технології і засоби навчання, вип. 6, 2018. С. 55—61.

40. Сухомудренко Ю. В. Еволюція розвитку мультимедійних технологій. Вісник Черкаського національного університету імені Богдана Хмельницького. 2016. Серія: Педагогічні науки. Вип. 3. С. 67—72.

41. Твердохлебова Н. Є. Формування цифрової компетентності як складової професійної підготовки сучасного фахівця. Інформаційні технології в освіті та науці : зб. наук. пр. 3-ї Міжнар. наук.-практ. конф. Мелітополь; Запоріжжя, 2023. С. 201—203.

42. Тихонова Т. В. Нові інформаційні технології навчання. Освітні технології: навч.-метод. посіб. О. М. Пехота, А. З. Кіктенко, О. М. Любарська та ін. ; за заг. ред. О. М. Пехоти. – К. : А.С.К., 2001. 256 с. С. 166.

43. Фуллан М. Сили змін. Вимірювання глибини освітніх реформ / Переклад з англ. Галина і Роман Шиян. – Львів: Літопис, 2000. 269 с.

44. Хансен Е. Мультимедіа: навчальний посібник. Київ: Видавничий дім "Києво-Могилянська академія", 2007.

45. Черненко А. В. Формування інформаційно-цифрової компетентності майбутніх учителів іноземних мов в освітньому процесі закладів вищої педагогічної освіти. (Дис. докт. філософії в галузі педагогіки). Харківський національний педагогічний університет імені Г. С. Сковороди. [http://hnpu.edu.ua/sites/default/files/files/Rada/Razova\\_rada/02\\_23/Dysertatsiia\\_Cherненко.pdf](http://hnpu.edu.ua/sites/default/files/files/Rada/Razova_rada/02_23/Dysertatsiia_Cherненко.pdf) (дата звернення: 20.10.2024).

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

47. Шульга В. І. Використання мультимедійних технологій у педагогічному процесі. Інформаційні технології в освіті, вип. 2, 2012. С. 27—32.

48. Alessi S., Trollip S. Multimedia for Learning: Methods and Development. Boston: Allyn & Bacon, 2001

49. Abdulrahaman M., Faruk N., Oloyede A., Surajudeen-Bakinde N., Olawoyin L., Mejabi O., Imam-Fulani Y., Fahm A., Azeez A. Multimedia tools in the teaching and learning processes: A systematic review. *Heliyon*. Vol. 6., 2020. P. 1—14.
50. Balbi G., Magaudda P. *A History of Digital Media An Intermedia and Global Perspective* Routledge, 2018.
51. Barabash C., Kylo J. The history and development of multimedia: a of invention, ingenuity and <https://people.ucalgary.ca/~edtech/688/hist.htm>. (Last Accessed 10.09.2024).
52. Burns D. The five generations of computers, 2016 URL: <http://btob.co.nz/business-news/five-generations-computers> (Last Accessed 07.09.2024).
53. Bykov V., Leshchenko M. Digital humanistic pedagogy: relevant problems of scientific research in the field of using ICT in education. *Information Technologies and Learning Tools*, 53,2016. P. 1—17
54. Cawkell T. *The Multimedia Handbook*. Routledge, 1996.
55. CDC Corporation. *PLATO User's Guide*. 1981. Accessed URL: [http://www.bitsavers.org/pdf/cdc/plato/97405900C\\_PLATO\\_Users\\_Guide\\_Apr81.pdf](http://www.bitsavers.org/pdf/cdc/plato/97405900C_PLATO_Users_Guide_Apr81.pdf) (Last Accessed 12.09.2024).
56. Chernenko A. Information and digital competence as a key demand of modern Ukrainian education. *Educational Challenges*, 26(2), 2021, P. 38—51. <https://doi.org/10.34142/2709-7986.2021.26.2.04> (Last Accessed 23.09.2024)
57. Deuze M. Participation, Remediation, Bricolage: Considering Principal Components of a Digital Culture // *The Information Society*. 22. 2006. P. 63—75.
58. Fahy P. J. Media characteristics and online learning technology. *Theory and Practice of Online Learning* [In T. Anderson and F. Elloumi (Eds.)]. Athabasca: Athabasca University Press, 2004; P. 137—171.
59. *History of Multimedia Technology* (1997). Swinburne, University of Technology TAFE Division. URL: <http://swin.edu.au/tafe/aged/itissues/index.htm>. (Last Accessed 23.09.2024)

60. Nilson L. Introduction to Multimedia Systems. Springer, 2002.
61. Mayer R. E. Cognitive Theory of Multimedia Learning // Cambridge Handbook of Multimedia Learning. – NY: Cambr. Univ. Press, 2010. P. 31—48.
62. Mayer R. E. Multimedia learning. United Kingdom: Cambridge University Press, 2021. 210 p.
63. Malcolm C. Trends in school science curriculum and their implications for teacher education. Discipline Review of Teacher Education in Mathematics and Science. 1989. № 3. P. 163—169.
64. Scott C. The Futures of Learning 3: what kind of pedagogies for the 21st century UNESCO Digital Library. 2015. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000243126> (Last Accessed 23.09.2024)
65. Sharma S., Charbathia S. Multimedia Technologies: An Integration of Precedent, Existing & Inevitable Systems. International Journal of Emerging Research in Management & Technology. 2015. Vol. 4. P. 70—75.
66. Smulson M. L. Intellectual self-development in virtual educational environment: paradigm change. Psychological theory and technology of education. Actual problems of psychology, vol. 6, issue 8, 2009. P. 1—8. <https://core.ac.uk/reader/19596270> (Last Accessed 23.09.2024)
67. Stommel J. Critical Digital Pedagogy: a Definition. Hybrid Pedagogy. 2014. <http://hybridpedagogy.org/critical-digital-pedagogy-definition> (Last Accessed 23.09.2024)
68. Sweller J. Cognitive load during problem solving: Effects on learning. Cognitive Science, 12(2), 1988. P. 257—285. [https://doi.org/10.1207/s15516709cog1202\\_4](https://doi.org/10.1207/s15516709cog1202_4) (Last Accessed 23.09.2024)
69. Wiggins G., McTighe J. Understanding by Design: Multimedia Integration in the Classroom. Alexandria: ASCD, 1998.

## СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

70. «Електронні навчальні видання факультет іноземних мов». [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://ekhnuir.karazin.ua/collections/e635bb43-e862-4ece-8841-a198629d5d3a> (дата звернення: 5.10.2024).
71. «Canva». [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://www.canva.com/about/> (дата звернення: 25.09.2024).
72. «Enhance Student Learning with the Technology Integration Matrix». [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://www.mys3tech.com/blog/enhance-student-learning-with-the-technology-integration-matrix> (дата звернення: 5.08.2024).
73. «Google Classroom». [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://support.google.com/edu/classroom> (дата звернення: 30.09.2024).
74. «Google Forms». [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://www.google.com/forms/about/> (дата звернення: 30.09.2024).
75. «Kami». [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://help.kamiapp.com/en/articles/2511497-what-is-kami> (дата звернення: 5.10.2024).
76. «Miro». [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://help.miro.com/hc/en-us/articles/360017730533-What-is-Miro> (дата звернення: 1.10.2024).
77. «PDFelement». [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://www.pdfelement.com/#:~:text=PDFelement%20offers%20a%20lot%20of,much%20more%20into%20your%20documents> (дата звернення: 3.10.2024).
78. «Quizlet». [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://quizlet.com/mission> (дата звернення: 25.09.2024).
79. «VoiceThread». [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://www.techlearning.com/how-to/what-is-voicethread-for-education> (дата звернення: 2.10.2024).
80. «Zoom». [Електронний ресурс]. Режим доступу: <https://zight.com/blog/what-is-zoom> (дата звернення: 2.10.2024).

## SUMMARY

Incorporating technical support into foreign language education has long been a focus of both Ukrainian and international research. Numerous studies highlight the positive impact of multimedia tools on language acquisition, emphasizing their adaptability for content creation and real-time classroom application. Today's educational environment offers a wide range of multimedia learning tools, each with unique benefits and limitations, which enhance versatility in content development and classroom use.

Ukrainian scholars such as S. Kuznetsov, O. Shlyokova, and V. Vlasova have contributed significantly by exploring tools that support active learning and improve student engagement. Additionally, the works of Richard E. Mayer, David Marsh, and Claire Kramsch internationally delve into multimedia's role in language retention, cognitive development, and enhanced student interaction. Together, these perspectives showcase the advantages and challenges of using multimedia in language education, offering insights into effective strategies and optimal integration across diverse educational settings.

This research examines the relevance of multimedia technologies in the educational process, particularly in teaching English to third-year university students. With increasing emphasis on digital tools in education, the study aims to explore how multimedia technologies can enhance language learning, specifically through exercises in analytical reading.

The object of this research is the use of multimedia tools in English classes, while the subject is multimedia-enhanced exercises designed for analytical reading. The primary goal is to evaluate the effectiveness of popular multimedia technologies integrated into the foreign language curriculum at the university level.

The tasks include defining core concepts like multimedia and multimedia technologies, analyzing current multimedia tools used in education, examining their benefits and limitations in language instruction, conducting an experimental study with

multimedia-enriched exercises, and drawing conclusions about the effectiveness of multimedia integration in language teaching.

Various methods were employed: theoretical literature analysis to understand current approaches to multimedia in education; observation of multimedia use in English classes; surveys and interviews to gather opinions from students and teachers; experimentation to test the impact of multimedia exercises; comparison between experimental and control groups; and statistical analysis to validate findings. These methods provided a comprehensive understanding of multimedia's impact on the educational process, especially in enhancing students' analytical reading skills.

The scientific contribution of the study is a detailed analysis of multimedia technology's role in improving English reading proficiency, helping to optimize its use in foreign language education while increasing students' engagement and success. The research is practically significant, as its findings can be applied to improve teaching methods and motivate students through interactive, multimedia-based learning.

The study's first chapter covers the theoretical framework of multimedia, tracing its development from simple formats to complex, interactive systems like virtual and augmented reality. Multimedia technologies can create both linear (e.g., videos, animations) and nonlinear (e.g., interactive quizzes, simulations) educational experiences, which cater to different learning preferences and foster deeper engagement. Additionally, multimedia allows for tailored learning experiences that address individual student needs, making it a powerful tool for personalized education.

A survey conducted among third-year students at V. N. Karazin Kharkiv National University identified the most popular applications used in language learning, including platforms like Zoom, Google Classroom, Google Forms, Canva, Miro, Kami, Quizlet, and VoiceThread. These applications offer features such as video communication, material storage, interactive content presentation, assessments, and real-time feedback, each with unique benefits for enhancing the learning experience.

The experimental study demonstrated that multimedia-enriched exercises led to a 30% improvement in the experimental group's performance compared to the control group, underscoring the potential of multimedia tools to improve language

comprehension and retention. The study's main findings emphasize that multimedia technologies are highly effective for teaching analytical reading, with the potential to make learning more engaging and interactive. Integrating multimedia into English instruction supports the development of visual, auditory, and interpretative skills, which are essential for mastering complex reading tasks. However, successful integration requires careful planning, sufficient technical support, and teacher training to overcome potential challenges.

This research underscores that, when used thoughtfully, multimedia technologies can transform language learning by making it more dynamic and accessible, ultimately helping students achieve higher levels of language proficiency.