

## Специфіка використання сучасних медіатехнологій при викладанні англійської мови у закладах вищої освіти

Голуб Юлія Іванівна<sup>1</sup>

Надточій Наталя Олександрівна<sup>2</sup>

Опубліковано	Секція	УДК
30.08.2025	Освіта/Педагогіка	378.016:811.111]:37.091. 313

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.17151529>

**Анотація.** У статті розглянуто специфіку використання сучасних медіатехнологій у процесі викладання англійської мови у закладах вищої освіти. Акцент зроблено на їх дидактичному потенціалі та здатності формувати іншомовну, професійну, соціокультурну й медіакомунікативну компетентності студентів. Окреслено переваги створення інтерактивного освітньо-пізнавального середовища, яке поєднує колективні та індивідуальні форми навчання. Проаналізовано роль онлайн-словників, мультимедійних ресурсів та електронних платформ у розвитку пізнавальної активності. Запропоновано низку інтерактивних і креативних завдань для аудиторної та дистанційної роботи. Матеріали можуть бути використані викладачами іноземних мов для удосконалення методик навчання в умовах цифрової трансформації освіти.

**Ключові слова:** інтерактивне освітньо-пізнавальне середовище, медіакомунікативна компетентність, онлайн-словники, інформаційно-комунікаційні технології (ІКТ), діяльнісний підхід, мотивація студентів, мультимедійні ресурси.

### **Peculiarities of Modern Media Technologies Application in English Language Teaching at Higher Education Institutions**

**Annotation.** The article discusses the functions of modern media technologies, their didactic potential and correlation with an activity-based approach to the learning process. The purpose of this study was to determine ways of practical application and to ascertain the effect of using modern media technologies in educational environment, namely in teaching English as a foreign language in higher educational establishments. The peculiarities of media education are highlighted in its interconnection with such learning objectives as practical, communicative, cognitive, educational, professional, emotionally developing. Special attention is focused on the means of forming mediacommunicative, sociocultural and professional competencies in the process of the foreign language acquisition. Results of the analysis provide evidence that media technologies can be used for various functions both in teacher-guided and independent learning of the English language. They intensify educational activity of students, increase their motivation, develop creativity and critical thinking. Thus, the introduction of media technologies to the educational process gives the teacher the opportunity to diversify the tasks and forms of information presentation; use computer programs that include a variety of

<sup>1</sup> кандидат філологічних наук, доцент кафедри англійської філології та лінгводидактики, Запорізький національний університет, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8929-007X>

<sup>2</sup> кандидат педагогічних наук, доцент кафедри англійської філології та лінгводидактики, Запорізький національний університет, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7058-6460>

exercises: educational (for the presentation of material), training (for skills and abilities), text (for testing knowledge). They involve using all human senses, which improves the perception and remembering of the information. They provide an opportunity to model situations that are as close as possible to the conditions of professional activity; to intensify the educational activities of students, to strengthen their independent work (the ability to choose information directly related to their professional activities, to work in accordance with the level of knowledge of the student).

**Keywords:** interactive educational and cognitive environment, media communicative competence, online dictionaries, information and communication technologies (ICT), activity-based approach, students' motivation, multimedia resources.

### Вступ

Ми живемо в епоху діджиталізації, яка характеризується стрімкою цифровою трансформацією суспільства, інтеграцією у різні сфери нашого життя цифрових та хмарних технологій. Результатом цих процесів є швидкий доступ до великих потоків інформаційних ресурсів, тому важливість і роль медіакультури останнім часом неймовірно зросли. Медіа сьогодні є комплексним засобом покращення взаємодії між людиною та навколишнім світом, а медіаосвіта є основою для формування нового типу суспільної та особистісної культури.

Актуальність дослідження зумовлена необхідністю переосмислення ролі медіатехнологій у сучасному освітньому процесі в умовах цифрової трансформації суспільства. Медіаосвіта стала ключовим інструментом для розвитку критичного мислення, креативності, професійної та комунікативної компетентностей, а також забезпечує високий рівень інтерактивності, який підвищує ефективність навчання. Особливо значущим є вплив мультимедійних засобів на викладання англійської мови у вищих навчальних закладах, адже вони дозволяють адаптувати освітнє середовище до індивідуальних та колективних потреб студентів, сприяють реалізації діяльнісного підходу та створюють умови для осмисленої пізнавальної діяльності. У сучасних умовах, що включають пандемічні виклики, воєнний стан і поширення ІКТ, зростає потреба у методичному обґрунтуванні ефективного використання медіаресурсів у викладанні іноземних мов.

Мета дослідження - визначити шляхи практичного застосування сучасних медіатехнологій у процесі викладання англійської мови у вищих навчальних закладах та з'ясувати їхній вплив на формування іншомовної, професійної, соціокультурної та медіакомунікативної компетентностей студентів.

Завдання дослідження:

1. Охарактеризувати функції сучасних медіатехнологій в освітньому процесі та їх дидактичний потенціал.
2. З'ясувати взаємозв'язок між медіатехнологіями та діяльнісним підходом до навчання.
3. Проаналізувати роль медіа в активізації когнітивної та комунікативної діяльності студентів.
4. Виокремити переваги використання електронних словників та мультимедійних ресурсів при вивченні англійської мови.
5. Розробити приклади інтерактивних та креативних завдань з використанням ІКТ.

Методи дослідження: теоретичний аналіз наукових джерел (здійснення огляду наукової літератури з питань медіаосвіти, інформаційно-комунікаційних технологій, іншомовної компетентності та освітнього середовища); порівняльний аналіз (порівняння різних підходів до використання медіатехнологій у навчанні (зокрема традиційні та інноваційні), узагальнення педагогічного досвіду (узагальнення ефективних форм і засобів використання медіаресурсів), систематизація емпіричних

прикладів (створення низки прикладів креативних завдань, які ґрунтуються на практичному досвіді викладання та впровадження ІКТ).

Медійні технології навчання – це способи побудови освітньої діяльності із застосуванням медіа для досягнення педагогічно-окреслених цілей. Вони поєднують інформаційні технології навчання, сучасну комп'ютерну та медійну техніку, засоби телекомунікаційного зв'язку, інструментальні програмні продукти [1, с. 72]. Причини використання медіатехнологій в освіті різноманітні. Їх вплив на освітній процес очевидний, і немає сумнівів щодо їх унікальних переваг. Питання, яке потребує подальшого розгляду, це методи отримання максимальної користі від їх використання. Освітняни шукають способи використання технологій для збагачення, розширення та вдосконалення навчання у формальному та неформальному освітньому середовищі, для презентації інформації, забезпечення її засвоєння та ефективної взаємодії учасників освітнього процесу.

Дослідження впливу цифрових технологій на когнітивні процеси набуло особливої актуальності в контексті трансформації освітньої парадигми. Роботи показують, що використання медіатехнологій має значний вплив на процеси обробки інформації, увагу та пам'ять. Особливо важливими є дослідження впливу цифрових технологій на когнітивні процеси в раньому дитинстві, де нейронаукові дослідження підтверджують як позитивні, так і негативні ефекти використання цифрових пристроїв.

Метаналіз, проведений у 2025 році, виявив значущий позитивний кореляційний зв'язок між цифровою грамотністю та академічними досягненнями студентів [2]. Дослідження продемонструвало, що студенти з вищим рівнем цифрової грамотності демонструють кращі результати в навчанні, що підтверджує важливість розвитку цифрових компетентностей у сучасному освітньому процесі.

Вітчизняні дослідники активно вивчають питання впровадження медіатехнологій в освітній процес. Г. Лученко, О. Луценко, Т. Тюльпа, О. Сосненко та О. Назаренко провели комплексне дослідження особливостей дистанційного навчання в українських закладах вищої освіти під час пандемії COVID-19 [3]. Їхня робота "Education and training in higher educational institutions of Ukraine: Challenges and benefits" розкриває специфіку використання цифрових технологій у складних умовах вимушеного переходу на дистанційне навчання. Це дослідження українських авторів особливо актуальні в контексті трансформації медичної освіти під час воєнного стану. Аналіз показує, що навички дистанційного навчання, набуті під час пандемії COVID-19, виявилися надзвичайно цінними для адаптації освітнього процесу до умов війни. Впровадження симуляційних методів навчання, які можуть застосовуватися як у симуляційних центрах, так і через віртуальні платформи, стало ключовим рішенням для забезпечення практичної підготовки студентів-медиків.

Окрема увага приділяється використанню медіатехнологій для вивчення іноземних мов. Дослідження M. S. Alasal "The impact of digital media on foreign language acquisition: A comparative study" демонструє революційний потенціал цифрових медіа у процесах засвоєння мови, підкреслюючи важливість поєднання традиційних та інноваційних підходів до вивчення мов [4].

Дослідження використання цифрових технологій у вивченні англійської мови як іноземної показало позитивний досвід студентів із технологічно-орієнтованим навчанням мови [5]. Результати підкреслюють важливу роль викладачів у технологічно-орієнтованому вивченні іноземних мов, виявляючи незначні відмінності за статтю та оцінками, але значущі відмінності за рівнем навчання.

Систематичний огляд технологічно-підтримуваного кооперативного вивчення мов на основі провідних баз даних іноземної лінгвістики та прикладної лінгвістики за період 2010-2022 років проаналізував 54 дослідження в галузі технологічно-підтримуваного навчання мов. Результати показують ефективність інтеграції

технологій у колаборативне вивчення мов. Автори підкреслюють зростаючий потенціал ШІ-технологій для покращення результатів навчання та підтримки зусиль викладачів. Дослідження показує, що ефективне впровадження вимагає не лише наявності технологічних інструментів, але й належної педагогічної інтеграції та підтримки викладачів. Дослідження цифрових компетентностей студентів та викладачів в Україні демонструє, що професійна самореалізація особистості в умовах цифрової економіки вимагає високого рівня цифрової компетентності [6].

Тож, аналіз сучасних досліджень свідчить про комплексний характер впливу медіатехнологій на когнітивні процеси та освітні практики. Українські та зарубіжні дослідження підтверджують позитивний потенціал інтеграції цифрових технологій в освітній процес, особливо у вивченні іноземних мов. Водночас підкреслюється важливість збалансованого підходу, що поєднує традиційні та інноваційні методики навчання. Особливої уваги потребують питання підготовки викладачів до роботи з новими технологіями та розвитку цифрових компетентностей всіх учасників освітнього процесу.

### Результати

Дисципліна «Англійська мова» базується на компетентнісному підході та принципах актуальності, активності, особистісного розвитку, професійного вдосконалення та цілісності. Ці принципи реалізуються у зв'язку з такими цілями навчального процесу, як практичні, комунікативні, когнітивні, емоційно розвивальні, освітні та професійні. В результаті студенти повинні сформувані такі компетенції:

- здатність критично мислити та проявляти креативність;
- здатність вирішувати складні проблеми та завдання;
- здатність всебічно шукати та аналізувати інформацію з різних джерел;
- здатність застосовувати знання в практичних ситуаціях;
- здатність використовувати інформаційно-комунікаційні технології в процесі професійної діяльності.

Успішна реалізація вищезазначених цілей можлива в рамках медіаосвіти.

Медіатехнології значно відрізняються від решти поширених інструментів, оскільки вони безпосередньо пов'язані з тим, що зазвичай вважається визначальною рисою людини: когнітивними здібностями, розумовою здатністю та інтелектом. По суті, медіа є засобом комунікації, що сприяє вираженню та обміну ідеями між людьми. Очевидно, це також стосується освітніх технологій, які легко ідентифікуються як інформаційно-комунікаційні технології (ІКТ), включаючи широкий спектр програм та пристроїв, наприклад, смартфони, планшети, системи управління навчанням, ігри та електронні тести.

Загальноновизнано, що робота з медіапродукцією розвиває критичне мислення, оскільки студенти повинні розділити предмет на його частини, розібратися, як частини працюють разом і як предмет пов'язаний з іншими предметами, а також оцінити якість та цінність предмета [7]. Критичне мислення є невід'ємною частиною творчості студентів; воно покращує їхню здатність навчатися та застосовувати отримані знання як основу для власних ідей.

Медіатехнології часто пов'язані з маніпулятивними практиками, метою яких є посилення емоційного впливу на реципієнтів, формування стереотипів, створення хибних колективних уявлень. Вміння критично сприймати та оцінювати інформацію дає студентам можливість розпізнавати маніпулятивний вплив та протидіяти йому, самостійно вирішувати, що дійсно є корисним та справедливим, а що є поверховим та навіть шкідливим. Це допомагає їм зрозуміти та відстоювати власні погляди, переконливо пояснювати свої цілі.

Метою медіатехнологій в освіті є побудова інформаційної моделі об'єкта, явища чи процесу. Саме так реалізується потенціал творчої діяльності учнів, коли використання інтерактивних схем, інфографіки, звукозапису художньої літератури стає можливістю проявити та розкрити здібності до творчості. Деякі медіа-функції сприяють розширенню фонду знань учнів, а також відображенню принципів моралі та формуванню естетичного смаку: інформаційна, аналітична, морально-освітня, пізнавально-освітня, а також функція впливу.

Функції медіа можна розділити на такі основні групи:

- інформативні: повідомлення про стан справ, різні факти та події;
- аналітична (оцінювальна, функція критичного сприйняття): часто виклад фактів супроводжується коментарем до них, їх аналізом та оцінкою;
- пізнавально-освітні: обмінюючись різноманітною культурною, історичною, науковою інформацією, засоби масової інформації сприяють розширенню знань своїх читачів, слухачів, глядачів;
- морально-освітні: засоби масової інформації відображають моральні та естетичні пріоритетні моделі соціальної поведінки, принципи моралі та естетичного смаку, уявлення про добро і зло;
- функція впливу (ідеологічна, соціально-управлінська, регуляторна): засоби масової інформації впливають на погляди та поведінку людей;
- гедоністична (рекреаційна, естетична): спрямована на забезпечення дозвілля, приємного проведення часу, відпочинку, оздоровлення, задоволення естетичних потреб аудиторії.

Ці функції корелюють з діяльнісним підходом до процесу навчання. Л. Голубнича та Л. Зеленська наголошують на тому, що процес навчання – це процес діяльності учня, спрямований на формування його свідомості та особистості в цілому, отже, нові знання не мають даватися в готовому вигляді [8]. Ця кореляція, в аспекті використання мультимедійних технологій, може бути підтримана наступними фактами:

1. Мультимедійні продукти, створені учнями, електронні бібліотеки, відеотеки тощо.

2. Програми додаткової освіти дозволяють формувати та реалізовувати творчість учнів безпосередньо на заняттях, що відповідає одній з головних цілей освітнього стандарту: розвиток інтелектуальних та творчих здібностей учнів, необхідних для успішної соціалізації та самореалізації особистості. Безсумнівно, така діяльність благотворно впливає на розвиток інтелекту учня, стосунки в колективі (оскільки діяльність передбачає колективну роботу), і, найголовніше, особистісне зростання учнів. При використанні інформаційних технологій необхідно прагнути реалізувати всі потенціали особистості: когнітивний, моральний, творчий, комунікативний та естетичний.

3. Високий ступінь інтерактивності, характерний для використання ІТ-технологій, сприяє створенню ефективного освітньо-пізнавального середовища, тобто середовища, що використовується для вирішення різноманітних дидактичних завдань. Головною особливістю цього середовища є те, що воно підходить як для колективних, так і для індивідуальних форм навчання та самостійного навчання. Крім того, це середовище поєднує функції комп'ютерного навчання з використанням мультимедіа та власне комунікації [9].

Технології медіаосвіти передбачають включення в освітній процес як традиційних засобів масової інформації (періодичних видань, телебачення, фільмів), так і нових технологічних засобів (апаратного та програмного забезпечення, що функціонують на основі цифрових технологій). Також можливо використовувати сучасні методи та системи обміну інформацією, забезпечувати та підтримувати збір, накопичення, збереження та передачу інформації.

Процес вивчення іноземної мови зосереджений на вивченні значних обсягів лексичних одиниць та поступового збагачення словникового запасу. Він включає пошук слів у словниках різних типів, їх запис та повторення, пошук різних контекстів їхнього вживання. Медіатехнології можуть бути ефективно задіяні в усіх цих видах діяльності. Вони дають учням можливість ознайомитися з формою мови, якою вони хочуть оволодіти, можливостями її вивчення та засобами для цього.

Тут не можна не підкреслити важливу роль електронних словників, які надають набагато більше можливостей для пошуку, ніж друковані лексикографічні довідники. Електронний словник ідеально вписується в інформаційну модель сучасного медіасередовища. Це не просто зручна форма друкованого словника; його переваги полягають у можливостях багатоаспектного використання, автоматичному коригуванні, доповненні або стисненні інформації, яку він містить. Його база даних складається з закодованих словникових статей, пов'язаних гіперпосиланнями, що дозволяє не тільки швидко знайти потрібне слово, але й побачити його місце в лексичній системі завдяки всебічному поясненню його зв'язків як у семантичній структурі, так і в різних лексичних групах. Похідні слова, синоніми, антоніми, протиставлені та тематично пов'язані лексичні одиниці, ідіоматичні фрази, контексти функціонування забезпечують необхідну основу для збагачення внутрішнього лексикону допитливих учнів.

Традиційно електронні словники поділяються на комп'ютеризовані версії популярних друкованих словників, оригінальні електронні лексикографічні довідники та онлайн-словники. Але насправді їхня типологія набагато різноманітніша. Вони класифікуються за різними критеріями: сфера функціонування, специфічні завдання, форма та порядок презентації інформації, наявність мультимедійних елементів, необхідний обсяг оперативної пам'яті, інформаційне середовище тощо. Різні типи словників, зокрема електронних, їх особливості та переваги висвітлені в наукових працях таких дослідників, як В. А. Широков [10], Ю. О. Калимон [11], С. І. Ландау [12], Г. Біджойнт [13] та інших.

До істотних переваг електронних словників можна віднести такі їх характеристики:

1. Висока швидкість пошуку інформації.
2. Велика словникова база.
3. Зручний доступ до необхідної інформації через систему гіперпосилань.
4. Різні проєкції словника.
5. Приклади вимови в різних варіантах мови.
6. Швидкий доступ до фраз та словосполучень.
7. Багатофункціональність та універсальність.
8. Простота копіювання та друку.
9. Можливість створення індивідуального глосарію користувача.
10. Можливість створення тестів різних типів на основі словникового матеріалу.
11. Можливість редагування.
12. Гнучкість та інтерактивність.
13. Використання графіки та кольорів.
14. Використання мультимедійних технологій для ілюстративних матеріалів (фото, відео та аудіофрагменти, анімація).

Сучасні електронні словники також містять такий макроструктурний компонент, як «Ігри», який дозволяє учням розвивати як мовні, так і мовленнєві компетенції, а також перевіряти свої знання у дуже привабливій та зручній формі. Наприклад, навчальний словник *The Merriam-Webster's Word Central* [14] пропонує такі ігри – *Blossom*, *Pilfer* (гравці мають скласти якомога більше слів із запропонованих літер), *Tightrope* (гравці виконують складні завдання, ступінь складності запитань у якій постійно зростає), *Twofer Gofer* (учасникам необхідно скласти пари римованих слів, використавши запропоновані

дефініції), *The Missing Letter* (кросворд, розв'язування якого дозволяє знайти літери, яких бракує у слові-загадці).

Електронний словник *Cambridge Dictionary of English* [15] містить геймерський хаб, ігри в якому щоденно оновлюються. Запропоновані ігри (встановлення відповідностей, заповнення пропусків, вирішення кросвордів та розшифрування анаграм), сфокусовані на різних лексикографічних параметрах словникових статей, таких як вимова, орфографія, синонімічні та антонімічні зв'язки, ідіоматичні вирази, енциклопедична інформація. Їх використання допоможе розширити словниковий запас студентів, покращити граматичні компетенції та навички аудіювання.

Ігрова діяльність з використанням сучасних електронних словників сприяє активізації та інтенсифікації навчального процесу, підвищує мотивацію, розвиває креативність та критичне мислення, формує когнітивну та соціокультурну взаємодію. Гейміфікація може успішно використовуватися як елемент уроку при очному та дистанційному навчанні, або як технологія позакласної роботи.

У рамках нашого дослідження також необхідно розглянути таке поняття, як «мультимедійні технології». Мультимедійні технології забезпечують таке представлення інформації, за якого людина сприймає її кількома органами чуття одночасно, а не послідовно, як це робиться у звичайному навчанні. У перекладі з англійської «мультимедіа» – це багатоконпонентне середовище, яке використовує текст, графіку, відео та анімацію. Іншими словами, мультимедіа – це особливий вид медіатехнологій, який поєднує як традиційну статичну інформацію – текст, графіку, так і динамічну інформацію – мовлення, музику, відео, анімацію.

Для процесу навчання іноземної мови виживими є такі сутнісні риси мультимедійних технологій:

- інформація зберігається та обробляється в цифровому вигляді;
- контент представлений у різних видах (не лише текстовому, а й цифровому, графічному, анімаційному, відео тощо);
- інтерактивність – активна взаємодія ресурсу, програми, сервісу та людини;
- наявність гіпертексту – це технологія роботи з текстовими даними, яка дозволяє встановлювати асоціативні зв'язки – «гіперпосилання» між окремими термінами, фрагментами, статтями та, завдяки цьому, дозволяє не лише послідовну лінійну роботу з текстом, як при традиційному читанні, але й довільний доступ, асоціативний перегляд відповідно до встановленої комунікаційної структури [16].

З огляду на вищезазначені риси, можливо застосувати наступні завдання на заняттях з англійської мови:

### 1. *Word Web Challenge*

*Choose one key word and explore all related entries (synonyms, antonyms, collocations, idioms) using an online dictionary. Create a visual “word web” and present it to the class.* (Оберіть одне ключове слово та дослідіть усі пов'язані з ним записи (синоніми, антоніми, словосполучення, ідіоми) за допомогою онлайн-словника. Створіть візуальну «павутину слів» і презентуйте її під час заняття).

### 2. *Definition Riddle Game*

*Pick five uncommon words. Using dictionary definitions and examples, write riddles. Let your classmates guess the words.* (Оберіть п'ять незвичних слів. Використовуючи тлумачення й приклади з онлайн-словника, складіть загадки. Нехай одногрупники відгадають ці слова).

### 3. *Real or Fake?*

*Use a dictionary to find one real word with an unusual definition. Then invent a fake word with a made-up meaning. Classmates must guess which one is real.* (Знайдіть у словнику справжнє слово з дивним значенням і придумайте вигадане слово з уявною дефініцією. Нехай інші спробують здогадатися, яке слово справжнє).

#### 4. *Phrase Hunter*

*Search an online dictionary for idioms with a common word (e.g., "hand"). Choose three and create a mini-dialogue where each idiom is used naturally.* Знайдіть у словнику ідіоми з поширеним словом (наприклад, "hand"). Оберіть три та складіть міні-діалог із природним використанням кожної ідіоми.

#### 5. *Word Family Tree*

*Select an academic or topic-specific word (e.g., inform). Build a word family tree using related parts of speech, showing definitions and example sentences.* (Оберіть академічне або тематичне слово (наприклад, "inform") та побудуйте «дерево» похідних слів з іншими частинами мови, додавши значення й приклади вживання).

#### 6. *Dictionary Speed Race*

*In small teams, race to find words with specific features (e.g., longest definition, most idioms, rarest word with audio pronunciation). Share results in class.* (У командах змагайтеся, хто швидше знайде слово за заданою ознакою (наприклад, найдовше визначення, найбільше ідіом, рідкісне слово з вимовою). Представте результати під час заняття).

#### 7. *Word in Context Remix*

*Pick a word from the "Word of the Day" section. Read all example sentences and create a new paragraph (text, short story, script) where the word is used in a new context.* (Оберіть слово з розділу «Слово дня». Ознайомтесь із прикладами й складіть новий абзац (текст, історію, сценарій), де це слово використовується в новому контексті)

#### 8. *Multiple Meanings Detective*

*Choose a polysemantic word (e.g., set, run, lead). Explore at least five meanings and write one sentence per meaning to clarify them.* (Оберіть багатозначне слово (наприклад, "set, run, lead"). Знайдіть щонайменше п'ять значень і напишіть по одному реченню для кожного з них).

#### 9. *Dictionary Dialogue Drama*

*Create a dialogue where at least 10 new dictionary words are used. Record an audio or act it out in pairs. Focus on pronunciation and natural intonation.* (Створіть діалог із використанням щонайменше 10 нових слів із онлайн-словника. Запишіть аудіо або розіграйте його в парі. Зверніть увагу на вимову та інтонацію).

#### 10. *Interactive Word Quiz Creator*

*Create a 5-question interactive quiz based on tricky or confusing words you explored in online dictionaries. Share the quiz with classmates via a platform (e.g., Kahoot, Quizlet).* (Створіть інтерактивну вікторину з 5 питань на основі складних слів, які ви вивчили в онлайн-словниках. Поділіться вікториною з одногрупниками через платформу (наприклад, Kahoot, Quizlet).

Серед важливих завдань курсу «Англійська мова» одне з провідних місць займає оволодіння методом лінгво-стилістичного аналізу художнього тексту. Це передбачає формування у студентів вмінь виявляти і інтерпретувати смисловий і змістовий аспекти тексту, його естетичні якості, репрезентовані текстові категорії. Багато уваги приділяється вивченню авторських стратегій та можливих інтерпретаційних моделей. В процесі роботи студенти мають виявляти лінгвістичні засоби зв'язності тексту, його структурні елементи, наявні маркери розвитку конфлікту, засоби характеристики персонажів та створення необхідної атмосфери. Використання мультимедійних технологій значно підвищує рівень успішності виконання вищезазначених завдань шляхом поєднання текстової інформації з її візуалізацією.

Аналіз феномену медіатехнологій показав, що їх сутність виражається в особливій формі організації інформаційної діяльності, системі правил та обробки інформації. У процесі викладання англійської мови як іноземної така форма організації інформаційної діяльності дозволяє формувати іншомовну компетенцію шляхом створення інформаційного середовища, в якому студенти формують мовні навички, розвивають

мовленнєві навички, мають можливість отримати більш якісне, швидке, просте навчання, розвивають соціокультурну та професійну компетентність, їм надається можливість встановлювати міжпредметні зв'язки. Це робить процес навчання більш технологічним та сучасним, а також створює комфортні умови, за яких студенти відчують свою успішність та інтелектуальну спроможність.

### Висновки

Таким чином, впровадження медіатехнологій у навчальний процес дає вчителю можливість урізноманітнити завдання та форми подання інформації; використовувати комп'ютерні програми, що включають різноманітні вправи: навчальні (для викладу матеріалу), тренувальні (для навичок та вмінь), текстові (для перевірки знань). Вони передбачають використання всіх органів чуття людини, що покращує сприйняття та запам'ятовування інформації. Вони надають можливість моделювати ситуації, максимально наближені до умов професійної діяльності; активізувати навчальну діяльність студентів, посилити їхню самостійну роботу (вміння вибирати інформацію, безпосередньо пов'язану з їхньою професійною діяльністю, працювати відповідно до рівня знань студента); розвивати критичне мислення студентів.

У результаті дослідження визначено, що використання сучасних медіатехнологій у процесі викладання англійської мови у закладах вищої освіти значно підвищує ефективність навчального процесу завдяки створенню інтерактивного освітньо-пізнавального середовища. Застосування мультимедійних засобів, онлайн-словників, відеоконтенту та електронних освітніх платформ сприяє формуванню іншомовної, професійної та медіакомунікативної компетентностей студентів. Доведено, що медіатехнології не лише активізують пізнавальну діяльність, а й забезпечують гнучкість навчання — як у колективній, так і в індивідуальній формах. Представлені авторські приклади завдань демонструють можливості поєднання традиційних та інноваційних методів, що відповідає вимогам сучасної педагогіки і викликам цифрового суспільства.

### Список використаних джерел

1. Червінська І., Струк А., Притуляк О., Никорак Я. Медіатехнології як ефективний засіб підвищення якості освітнього процесу в закладах вищої освіти. Освітні обрії. 2022. № 2 (55). С. 69-73. URL: <https://journals.pnu.edu.ua/index.php/obrii/article/view/6674>
2. Meta-analysis: The causal relationship between digital literacy and students' academic achievement (). Humanities and Social Sciences Communications. 2025. #12. URL: <https://doi.org/10.1057/s41599-025-04399-6>
3. Lucenko, G., Lutsenko, O., Tiulpa, T., Sosnenko, O., Nazarenko, O. Education and training in higher educational institutions of Ukraine: Challenges and benefits. International Journal of Educational Research Open. 2023. Volume 4. URL: <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2023.100231>
4. Alasal, M.S. The impact of digital media on foreign language acquisition: A comparative study. SAGE Open. 2025. #15(1). <https://doi.org/10.1177/20427530251324830>
5. Senad Bećirović, Amna Brdarević-Čeljo & Haris Delić. The use of digital technology in foreign language learning. SN Social Sciences. 2021. #1(10). URL: <https://doi.org/10.1007/s43545-021-00254-y>
6. Liu, Y., Thurston, A., & Ye, X. (). Technology-enhanced cooperative language learning: A systematic review. International Journal of Educational Research. 2024. #124. Article 102314. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2024.102314>
7. Fowler H. R., Aaron, J. E. The Little, Brown Handbook. Boston: Pearson, 2012. 947 p. URL: [https://archive.org/details/littlebrownhandb0000fowl\\_r8z5](https://archive.org/details/littlebrownhandb0000fowl_r8z5)

8. Голубнича Л., Зеленська Л. Історія розвитку системно-діяльнісного підходу до навчання. Теорія і практика управління соціальними системами. 2022. №3. URL: [https://tipus.khpi.edu.ua/article/view/266633?utm\\_source=chatgpt.com](https://tipus.khpi.edu.ua/article/view/266633?utm_source=chatgpt.com)
9. Денисенко С. М. Мультимедійне освітнє середовище: сутність і специфіка. Актуальні питання гуманітарних наук: міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка. 2018. Випуск 19. Т. 2. стор. 126–129 . URL: <https://doi.org/10.24919/2308-4863.2/19.167785>
10. Широков В. А. Комп'ютерна лексикографія. Київ: Наукова думка, 2011. 351 с. URL: <https://ulif.ayer.kiev.ua/2011/05/20/комп-іутерна-лексыкографіа/>
11. Калимон Ю. О. Комп'ютерна лексикографія : виклики та перспективи. Актуальні питання іноземної філології. 2019. № 10. С. 112-118. URL: <http://journals.vnu.volyn.ua/index.php/philology/article/view/1306/1216>
12. Landau S. I. Dictionaries : the art and craft of lexicography. Cambridge, New York: Cambridge University Press, 2001. 477 p. URL: [https://assets.cambridge.org/97805217/80407/frontmatter/9780521780407\\_frontmatter.pdf](https://assets.cambridge.org/97805217/80407/frontmatter/9780521780407_frontmatter.pdf)
13. Bejoint H. Modern Lexicography: An\_Introduction. Oxford: Oxford University Press, 2000. 276 p. URL: [https://www.researchgate.net/publication/307817358\\_Henri\\_Bejoint\\_Modern\\_Lexicography\\_An\\_Introduction](https://www.researchgate.net/publication/307817358_Henri_Bejoint_Modern_Lexicography_An_Introduction)
14. The Merriam-Webster's Word Central. URL: <https://www.merriam-webster.com/games>
15. Cambridge Dictionary of English. URL: [https://dictionary.cambridge.org/games/?utm\\_source](https://dictionary.cambridge.org/games/?utm_source)
16. Ларіонов В., Хом'як К., Матвеев Г., Стаднічук О., Кропивницька Л. Мультимедійні технології як засіб підвищення якості освіти. Збірник наукових праць Національної академії Державної прикордонної служби України. Серія: педагогічні науки. 2020. №26(3). С. 82-96. URL: <https://doi.org/10.32453/pedzbirnyk.v26i3.881>