

УДК 378.016:811.11

DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/70-1-41>**Ірина МУРАДХАНЯН,***orcid.org/0000-0003-4677-0986**кандидат філологічних наук, доцент,
доцент кафедри іноземних мов для гуманітарних факультетів
Чернівецького національного університету імені Юрія Федьковича
(Чернівці, Україна) i.muradhanyan@chnu.edu.ua***Леся ГЛАДКОСКОК,***orcid.org/0000-0002-6447-4729**кандидат філологічних наук, доцент,
доцент кафедри іноземних мов для гуманітарних факультетів
Чернівецького національного університету імені Юрія Федьковича
(Чернівці, Україна) l.hladkoskok@chnu.edu.ua***Жанна ЧЕРСЬКА,***orcid.org/0000-0003-3210-4042**кандидат філологічних наук, доцент,
доцент кафедри іноземних мов для гуманітарних факультетів
Чернівецького національного університету імені Юрія Федьковича
(Чернівці, Україна) j.cherska@chnu.edu.ua*

ЦИФРОВІ ІНСТРУМЕНТИ ДЛЯ ВИКОРИСТАННЯ АРТ-ТЕХНОЛОГІЙ ПРИ ВИВЧЕННІ ІНОЗЕМНИХ МОВ

Сучасну освіту неможливо уявити собі без цифрових інструментів. Вивчення цієї цифрової мови стає нагальною потребою як для студентів, так і для самих викладачів. Пріоритетним напрямком сучасної освіти є її індивідуалізація, націленість на креативність, а не на просте відтворення матеріалу. Для розв'язання усіх цих задач актуальним є сполучення цифрового інструментарію та використання арт-технологій у навчальному процесі.

Тому метою нашої статті є огляд цифрових інструментів, які можна використовувати для впровадження арт-технологій при вивченні іноземної мови.

Візуальні арт-технології дають величезний спектр можливостей. Використання інструменту “Canva” слугує створенню візуалізації у різних техніках. Способи використання цієї платформи найрізноманітніші. Можна розпочинати вивчення теми, здійснювати узагальнення певного лексичного матеріалу. Залежно від специфіки конкретної групи колаж створюється викладачем або креативними здобувачами вищої освіти за ключовими словами вдома самостійно. Використання подібних колажей сприяє впровадженню комунікативної методики, оскільки обрані зображення потребують обговорення та коментування.

Модель штучного інтелекту SDXL допомагає створити текстовий запит на зображення до певної теми. Сервіс пропонує по чотири зображення за одну спробу, можна обрати для опису одне з них. За допомогою таких зображень доцільно тренувати відповідну тематичну лексику, а також навчати студентів описувати зображення (перший і другий плани, центральна тема, деталі). Сервіс може бути використаний і для наступного виду арт-методу – сторітеллінг. Найбільш ефективними техніками для вивчення іноземних мов стали робота з метафоричними картами, використання кубиків Рорі, генерація книги, арт-педагогічні технології з використанням казки. За допомогою штучного інтелекту можна створювати набори метафоричних карт, а потім скласти історію на їх основі. Такий метод краще працює, якщо це командна робота. Ефективним є метод з використанням кубиків Рорі – кубики з нанесеними на них малюнками. Існує безліч цифрових платформ, на яких можна знайти цифрові версії цих кубиків, за допомогою яких студенти складають історії, що сприяє розвитковий монологічного мовлення.

Використання цифрових інструментів при впровадженні арт-методик у навчальний процес дозволяє збільшити мотивацію студентів до навчання, стимулювати креативність, сприяє більшій емоційній залученості у вивчення іноземної мови. Використання цифрових інструментів нерідко дозволяє пробудити цікавість у тих, для кого традиційні методики виявляються неефективними. Подібний міждисциплінарний підхід дозволяє розширити палітру методів викладання залежно від схильностей конкретної групи (студента).

Ключові слова: іноземні мови, арт-технології, штучний інтелект, монологічне мовлення, міждисциплінарний підхід.

Iryna MURADKHANIAN,

orcid.org/0000-0003-4677-0986

Candidates of Philological Sciences,

Associate Professor at the Department of Foreign Languages for Humanities

Yuriy Fedkovych Chernivtsi National University

(Chernivtsi, Ukraine) i.muradhanyan@chnu.edu.ua

Lesia HLADKOSKOK,

orcid.org/0000-0002-6447-4729

Candidates of Philological Sciences,

Associate Professor at the Department of Foreign Languages for Humanities

Yuriy Fedkovych Chernivtsi National University

(Chernivtsi, Ukraine) l.hladkoskok@chnu.edu.ua

Zhanna CHERSKA,

orcid.org/0000-0003-3210-4042

Candidates of Philological Sciences,

Associate Professor at the Department of Foreign Languages for Humanities

Yuriy Fedkovych Chernivtsi National University

(Chernivtsi, Ukraine) j.cherska@chnu.edu.ua

DIGITAL TOOLS FOR USING ART TECHNOLOGIES IN LEARNING FOREIGN LANGUAGES

Modern education cannot be imagined without digital tools. Learning this digital language is becoming an urgent need for both students and teachers. The priority direction of modern education is its individualization, focus on creativity rather than simple reproduction of material. To solve all these problems, it is important to combine digital tools and the use of art technologies in the educational process.

Therefore, the purpose of our article is to review digital tools that can be used to implement art technologies in foreign language learning.

Visual art technologies offer a huge range of possibilities. The Canva tool is used to create visualizations in various techniques. There are many ways to use this platform. You can start studying a topic and summarize certain vocabulary material. Depending on the specifics of a particular group, a collage is created by a teacher or creative students using keywords at home on their own. The use of such collages contributes to the implementation of a communicative methodology, as the selected images require discussion and commentary.

SDXL's artificial intelligence model helps to create a text query for images on a specific topic. The service offers four images at a time, and you can choose one of them to describe. Using such images, it is advisable to train relevant thematic vocabulary, as well as teach students to describe images (foreground and background, central theme, details). The service can also be used for the next type of art method storytelling. The most effective techniques for learning foreign languages are working with metaphorical maps, using Rory cubes, generating a book, and art-pedagogical technologies using a fairy tale. With the help of artificial intelligence, you can create sets of metaphorical cards and then compose a story based on them. This method works better if it is teamwork. The method of using Rory's cubes – cubes with drawings on them – works effectively. There are many digital platforms where you can find digital versions of these cubes, which students use to make up stories, which helps to develop monologue speech.

The use of digital tools in the implementation of art methods in the educational process can increase students' motivation to learn, stimulate creativity, and promote greater emotional involvement in learning a foreign language. The use of digital tools can often arouse the interest of those for whom traditional methods are ineffective. Such an interdisciplinary approach allows us to expand the palette of teaching methods depending on the inclinations of a particular group (student).

Key words: *foreign languages, art technologies, artificial intelligence, monologue speech, interdisciplinary approach.*

Постановка проблеми. Сучасна освіта дедалі більше стає цифровою, і вже неможливо уявити її собі без використання цифрових інструментів. Цифровізація освіти стала новим цивілізаційним етапом її розвитку, а не трендом (Краус, 2019: 6). Тим більше, що сьогодні викладачі, які, за влучним висловлюванням М. Пренскі, нерідко є цифровими мігрантами, вчать молодь, яка є «цифровими або-

ригенами» (Prensky, 2001), і вивчення цієї цифрової мови стає нагальною потребою для самих викладачів. Пріоритетним напрямком і спрямуванням сучасної освіти є також її індивідуалізація, націленість на креативність, а не на просте відтворення матеріалу. Для розв'язання усіх цих задач актуальним є сполучення цифрового інструментарію та використання арт-технологій у навчальному процесі.

Аналіз досліджень. Проблема використання арт-технологій (частина арт-педагогіки, або педагогіки мистецтва) уже певним чином описана як закордонними, так і вітчизняними вченими як теоретична концепція, і у прикладному значенні (у т. ч. для вивчення іноземних мов). Так, Р. Павлюк визначає артпедагогіку як «особливий напрямок в педагогіці, за допомогою якого навчання, розвиток та виховання особистості дитини відбувається на основі мистецтва під час викладання будь-якої дисципліни» (Павлюк, 2013: 69) і розмірковує над її функціями та комплексом педагогічних вмій, необхідних для її застосування. О. Тадеуш також описує функції арт-педагогіки і конкретні методи її впровадження – фотофреймінг, музикомалювання, арт-технології з елементами хореографічного мистецтва тощо (Тадеуш, 2018). Т. Кравчина аналізує численні варіанти використання арт-технологій при вивченні англійської мови, але дослідницька оптика тут зосереджена насамперед на дитячій аудиторії, а цифрові методи взагалі не потрапляють у фокус її уваги, окрім фіксації того факту, що «у вчителів з'явилася можливість використовувати на уроці різні технічні засоби, такі як комп'ютер, відео та аудіо апаратуру і багато іншого» (Кравчина, 2016: 163). У цілому перелік праць, присвячених арт-педагогіці, арт-терапії та арт-методам вже занадто великий, аби можна було у рамках однієї статті здійснити його повний аналіз (огляд основних концепцій у цій дідині можна побачити у наступних працях: (Руденька, 2012), (Хіля, 2016). Популярним аспектом стало також вже писати про цифровізацію сучасної освіти. Утім, тема поєднання арт-технологій і цифрових інструментів поки що не привертала увагу дослідників.

Мета статті. Метою нашої статті є огляд цифрових інструментів, які можна використовувати для впровадження арт-технологій при вивченні іноземної мови. Звісно, у рамках однієї статті неможливо здійснити огляд всіх цифрових інструментів, тому ми зупиняємося лише на тих, які були нами безпосередньо апробовані на матеріалі англійської та німецької мов для студентів гуманітарних факультетів.

Виклад основного матеріалу. Спочатку сфокусуємо увагу на самому терміні «арт-технології». У вітчизняній науці існує тенденція до змішування двох різних дефініцій – «арт-технологія» і «арт-терапія», які нерідко вживаються як синоніми, хоча це не зовсім відповідає їх семантиці. І в першому, і в другому випадку мова йде про використання мистецтва, але кінцева мета тут постає різна. Арт-терапія є одним з напрямів психотера-

пії, і її мета – здійснювати психокорекцію (див., напр.: Арт-терапія), у той час як арт-технології – це використання мистецтва з метою урізноманітнення занять, їх гейміфікації, підвищення мотивації до навчання тощо. Утім, у сучасних розвідках ці поняття часто змішуються або не зовсім чітко розмежовуються. Так, зокрема, О. Сорока у своїй дисертації визначає арт-терапію як «інноваційну освітню технологію «лікування» засобами образотворчого мистецтва, а саме малюнком, графікою, живописом, скульптурою, для гармонійного розвитку особистості. Як допоміжні засоби в арт-терапії використовуються музика, казка, танець, гра, драма тощо. «Лікування» розуміється як зміна стереотипів поведінки, підвищення адаптаційних здібностей, активізація внутрішніх ресурсів особистості» (Сорока, 2016: 13). Якщо мова йде про психотерапію, а термін «лікування» дослідниця вживає у лапках, пише про три напрями арт-терапії – педагогічний, психотерапевтичний і соціальний (терапія зайнятості) і фіксує, що у дисертації представлено саме педагогічний напрям (Сорока, 2016: 14), то у такому разі спостерігається неузгодженість між цим твердженням і дефініцією. Незрозумілим залишається, чому у визначенні арт-терапії, запропонованому авторкою, мова йде про лікування. Це лише одне унаочнення того, наскільки неоднозначним в українській науці є розуміння тих термінів, про які йдеться у нашій статті. Як справедливо зазначає О. Біда, «на жаль, іноді в колі фахівців з психотерапії в Україні використовують термін «арт-терапія» для того, що нею не є, що призводить до дискредитації методу. Часто арт-терапія перетворюється з потужного психотерапевтичного методу на розваги, дозвілля» (Біда, 2018: 16). Причини цього, на нашу думку, вірно описані у монографії сучасного західного дослідника В. Едвардса, котрий фіксує, що нині склалося дві інтерпретації арт-терапії як такої: можна говорити про мистецтво як терапію або про використання мистецтва у терапії (Edwards, 2004: 2).

Оскільки, як бачимо, поняття арт-терапії і арт-технологій є дуже дискусійними, то нам необхідно чітко окреслити нашу ключову дефініцію та її семантику, якої ми дотримуємося у нашому дослідженні. Арт-технології – це технології з використанням засобів мистецтва, які можуть використовуватися у навчальному процесі. Ми не розглядаємо арт-технології як синонім арт-терапії.

Почнемо з техніки *візуальних арт-технологій*, які, на наш погляд, ефективно впроваджуються у навчальний процес і дають величезний спектр можливостей.

Насамперед зупинимося на використанні інструменту «Canva», за допомогою якого можна створювати візуалізації у різних техниках. Способи використання цієї платформи з дуже широким функціоналом є, по суті, безмежними.

Тут, наприклад, можна легко виготовляти колажі, які мають широку сферу застосування під час вивчення іноземної мови. «Колаж – прийом, використання якого дозволяє із різноманітних частинок предметів, що несуть цілком конкретне смислове навантаження, створити нове зображення, наділене іншим сенсом, тобто по суті це поетична метафора, тільки не словесна, а образотворча» (Налапко, 2018). У такий спосіб можна розпочинати вивчення теми або, навпаки, узагальнювати її, відпрацьовувати певну лексику не тільки з учнями, а й зі студентами. Залежно від специфіки конкретної групи колаж може бути зроблений викладачем або, за наявності схильних до креативності здобувачів вищої освіти, доцільно запропонувати створити таку мозаїку образів з ключовими словами вдома самостійно. Використання подібних колажів добре сприяє впровадженню комунікативної методики – адже обрані зображення потребують обговорення та коментування. Розвиток монологічного мовлення на основі створеного колажу, безперечно, є ефективним і продуктивним. Колаж стає опорою для формування висловлювань та сприяє формуванню креативного підходу до виконання завдань.

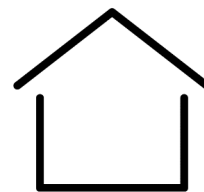


За допомогою шаблону, поданого нижче, можна ще більше гейміфікувати навчальний процес, візуалізуючи будь-яку тему. Ідея полягає у тому, щоби грати у морській бій, але замість про-

нумерованих клітинок виступають, до прикладу, англійські слова, з яких треба скласти речення. Можна також ускладнити завдання: встановлювати ліміт часу на формулювання речення, подавати конкретну тематику або використовувати певні граматичні конструкції. У варіанті, запропонованому нижче, по вертикалі знаходяться неpravильні дієслова, а по горизонталі – різні допоміжні слова, які також повинні бути в реченні. Геймплей, як і в класичному морському бої, полягає у тому, щоб знищити ворожий флот. У такий спосіб можемо тренувати будь-яку лексичну тему, а також багато граматичних.



За допомогою Canva можна виготовляти різні шаблони, які потім потрібно домальовувати вже на занятті. Наприклад, одна з ефективних методик відпрацювання теми «Präpositionen (прийменники)» – це робота з візуалізацією. Спочатку створюється шаблон, який може виглядати приблизно так, як показано нижче.



Роздруковані шаблони видаються студентам. Далі викладач називає різні елементи, якими слід доповнювати картинку, та вказує їх місцезнаходження (наприклад, „Das Haus hat zwei Fenster, zwischen den Fenstern ist eine Tür. Vor dem Haus steht ein Baum. Hinter dem Haus sitzt ein Hund. Neben dem Haus wächst eine Blume. Über dem Haus sind Sterne und der Mond“). Головне правило тут – не називати предмет чи людину, яких важко було б зобразити. І, звісно, оцінюється не художня цінність малюнку, а точність відтворення елементів. У результаті може вийти щось на кшталт наступного зображення. Звісно, завдання можна ускладнювати (спрощувати) залежно від рівня групи.



Модель штучного інтелекту SDXL (Stable Diffusion XL on TPUv5e – a Hugging Face Space by google) дає можливість створювати зображення за кілька секунд за текстовим запитом. Вона працює прямо з браузера, тому використовуємо її безпосередньо на занятті. Один зі способів її залучення у навчальний процес – дати студентам на занятті завдання створити текстовий запит на певну тему, а потім попросити описати результати того, що вони побачили на екрані. Сервіс видає по чотири зображення за одну спробу, і можна обрати для опису одне з них. Ось, наприклад, результат щодо запиту «Ecological problems». За допомогою таких зображень можна тренувати відповідну тематичну лексику, а також вчитися описувати зображення (перший і другий плани, центральна тема, деталі тощо). Ефективним виявилось його використання і на практичному занятті з німецької мови як другої іноземної для опису картин та фото при тренуванні ключових фраз:

Auf dem Bild sehe ich...

Im Vordergrund ist dargestellt.

In der Mitte sehe ich...

Im Hintergrund sind...

Dieses Bild zeigt die Situation

Aus meiner Erfahrung kann ich sagen, dass ...



Цей сервіс може бути використаний і для наступного виду арт-методу – сторітеллінг. Як зазначає А. Іванова, «сторітеллінг є способом подання навчальної інформації та формування комунікативної компетентності шляхом створення оповідань з їхньою подальшою реалізацією в освітньому процесі» (Іванова). Існують десятки різних технік роботи зі сторітеллінгом. З нашої точки зору, найбільш ефективними є наступні: робота з метафоричними картами, використання кубиків Рорі, генерація книги, арт-педагогічні технології з використанням казки (ми свідомо уникаємо вжиття терміну «казкотерапія», оскільки він генетично пов'язаний з дефініцією «арт-терапія»).

За допомогою штучного інтелекту можна створювати набори метафоричних карт, а потім скласти історію на їх основі. Такий метод краще працює, якщо це командна робота. Отже, групу здобувачів вищої освіти можна поділити на кілька підгруп, кожна з яких створює свій набір метафоричних карт, використовуючи SDXL, а потім на основі отриманих карт розповідає історію. Оскільки метафоричні карти завжди є багатозначними, то можна також пропонувати різним групам представляти історію на основі одного і того самого набору карт – буває навіть цікавіше порівняти історії, вигадані на основі однакового образного ряду.



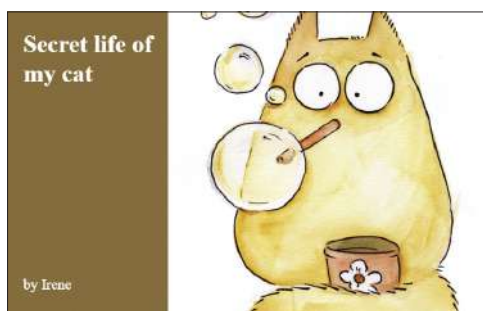
Традиційно для сторітеллінга чудово працює метод з використанням кубиків Рорі – кубики з нанесеними на них малюнками. Існує безліч цифрових платформ, на яких можна знайти цифрові версії цих кубиків. Наприклад, платформа Stable Diffusion XL on TPUv5e – a Hugging Face Space by google дає можливість скласти історії за

допомогою двох версій – з п'ятьма або дев'ятьма кубиками. Генерувати різне поєднання кубиків можна безкінечно. Ось, наприклад, як виглядає п'ятикубиковий варіант:



Існують платформи з розширеним функціоналом. Наприклад, на сервісі <https://www.lustigesrollenspiel.de/storyconstructor/> можна обирати жанри (наукова фантастика, фентезі, жахи тощо), а також що саме потрібно згенерувати – персонажа чи історію.

В умовах сьогодення представлені сервіси, які дають можливість згенерувати книгу з ілюстраціями (див., напр. : Storybird – Read, write, discover, and share the books you'll always remember.). Текст потрібно створювати повністю самостійно, а ілюстрації можна обирати на сайті – тут представлені сотні, якщо не тисячі варіантів різного стилю: чорно-білі, кольорові, у вигляді анімованого фільму, у стилі реалізму чи імпресіонізму тощо. У результаті отримуємо проілюстровану книгу, яку можна завантажити. Завдання такого типу вимагатимуть більше часу, і їх краще робити вдома як домашнє завдання. В аудиторії варто запропонувати зробити презентацію свого проекту.



Утім, за допомогою зазначеного сервісу можна створити також не просто книгу, але комікс з порожніми хмарками без слів. З цими картинками доцільно працювати безпосередньо в аудиторії, у вигляді імпровізації, коли студенти отримують завдання прописати репліки героям сюжету. Ось, наприклад, як виглядають дві сторінки такого коміксу.

Одним з варіантів сторітеллінгу, який незмінно залишається популярним, є арт-педагогічна технологія з використанням казки. Незважаючи на те, що казки традиційно вважаються дитячим жанром, практика показує, що цей метод добре працює і з дорослою аудиторією. Його можна використовувати по-різному – він обмежений лише фантазією.



Наведемо декілька прикладів. У першому варіанті студентам слід роздати картки, пов'язані з сюжетом певної казки. Завдання полягає у тому, щоб розташувати їх в іншому порядку, отримавши новий сюжет. Інколи для цього достатньо фінал зробити початком історії, а далі розповідати, чому так трапилось. Так, історія про Червону шапочку отримує несподівану трансформацію про Сірого вовка, який був другом дівчинки і помилково був вбитий мисливцем тощо. Можна ускладнити завдання, запропонувавши додаткові завдання: наприклад, щоб у створеній казці обов'язково були діалоги чи використана певна лексика (граматичні конструкції) тощо. У такому разі доцільно підключити також елементи драматизації, коли студенти зачитують репліки своїх персонажів. О. Тадеуш наводить цілу низку методів, як можна використовувати казку у художньо-навчальній діяльності: «1) використання казки як метафори – казкові образи і сюжети асоціюються з життєвим досвідом (асоціації обговорюються); 2) малювання за мотивами казки – вільні асоціації проявляються в малюнках, після чого аналізуються та обговорюються; 3) обговорення поведінки і мотивів вчинків персонажів, що сприяє формуванню системи моральних цінностей та здатність до оцінювання себе та оточуючих (прогривання епізодів казки); 4) використання казки як притч-повчання; 5) підказка варіанту вирішення ситуації на прикладі казкового сюжету; 6) творча робота за мотивами казки (дописування, переписування, інсценування, драматизація; акторське прогривання, ляльковий театр)» (Тадеуш, 2018: 120).

Висновки. Отже, вивчення теми використання цифрових інструментів при втіленні арт-методик у навчальний процес дозволяє збільшити мотивацію студентів до навчання, стимулювати креативність, сприяє більшій емоційній залученості до вивчення іноземної мови. Використання цифрових інструментів нерідко викликає цікавість у тих студентів,

для кого традиційні методики виявляються неефективними. Подібний міждисциплінарний підхід дозволяє розширити палітру методів викладання залежно від схильностей конкретної групи (студента). Найкраще працює поєднання різних цифрових інструментів, що сприяє розкриттю потенціалу кожного учасника навчального процесу.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Арт-терапія. Велика українська енциклопедія. URL: <https://vue.gov.ua/Арт-терапія> (дата звернення 28.12.2023).
2. Біда О. Різні підходи до визначення арт-терапії. *Педагогічний часопис Волині*. 2018. № 4 (11). С. 14–19.
3. Іванова А. С. Сторітеллінг як технологія навчання англійської мови. URL: <http://surl.li/nsidk> (дата звернення 28.12.2023).
4. Кравчина Т. В. Арт-технології на заняттях з англійської мови. *Науковий вісник Ужгородського університету. Серія: Педагогіка, соціальна робота*. 2016. Вип. 1 (3). С. 161–164.
5. Краус Н. М., Краус К. М., Болдирева Л. М. Цифрові компетенції у сфері вищої освіти: задум, реалізація, результат. *Держава та регіони. Серія: Економіка та підприємництво*. 2019. № 1 (106). С. 4–8.
6. Налапко С. Візуальна арт-технологія як засіб розвитку креативності на уроках іноземної мови. 2018. URL: <http://eprints.zu.edu.ua/28186/1/%D0%9D%D0%B0%D0%BB%D0%B0%D0%BF%D0%BA%D0%BE.pdf> (дата звернення 28.12.2023).
7. Павлюк Р. Артпедагогіка як наука: зміст, суть, значення та форми впровадження. *Педагогічний альманах*. 2013. № 17. С. 67–73.
8. Руденка Т. М. Арт-педагогіка як інновація сучасної професійно-педагогічної теорії і практики. *Психолого-педагогічні науки*. 2012. № 4. С. 1–5. URL: http://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?I21DBN=LINK&P21DBN=UJRN&Z21ID=&S21REF=10&S21CNR=20&S21STN=1&S21FMT=ASP_meta&C21COM=S&S21P03=FILA=&S21STR=Nzspp_2012_4_14 (дата звернення 28.12.2023).
9. Сорока О. В. Теоретичні і методичні засади підготовки майбутніх учителів початкової школи до використання арт-терапевтичних технологій: автореф. дис. на здоб. наук. ступ. д-ра пед. наук: 13.00.04 – теорія і методика професійної освіти. Тернопіль, 2016. 40 с.
10. Тадеуш О. М. Арт-педагогіка як поліфункціональна технологія навчання, виховання та розвитку особистості. *Наукові записки Центральноукраїнського державного педагогічного університету імені Володимира Винниченка. Серія: Педагогічні науки*. 2018. Вип. 170. С. 118–122.
11. Хіля А. Арт-терапія як об'єкт наукового дослідження у працях зарубіжних і вітчизняних вчених. *Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології*. 2016. № 5. С. 394–405.
12. Edwards D. *Art Therapy*. Los Angeles: Sage, 2004. 163 p.
13. Prensky M. Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*. 2001. Vol. 9. № 5. P. 1–6.

REFERENCES

1. Art-terapiia [Art therapy] Velyka ukrainska entsyklopediia. – Great Ukrainian Encyclopedia. URL: <https://vue.gov.ua/Арт-терапія>. [in Ukrainian]. (accessed December 28, 2023).
2. Bida O. (2018) Rizni pidkhody do vyznachennia art-terapii. [Different approaches to determination of art-therapy] *Pedahohichniy chasopys Volyni*. – Pedagogical journal of Volyn. 4 (11). 14–19. [in Ukrainian].
3. Ivanova A. S. Storitellinh yak tekhnolohiia navchannia anhliiskoi movy. [Storytelling as a technology for learning English]. URL: <http://surl.li/nsidk>. [in Ukrainian]. (accessed December 28, 2023).
4. Kravchyna T. V. (2016) Art-tekhnolohii na zaniattiakh z anhliiskoi movy [Art technologies in English classes]. *Naukovyi visnyk Uzhhorodskoho universytetu. Serii: Pedahohika, sotsialna robota*. – Scientific Bulletin of Uzhhorod University. Series: Pedagogy, social work. 1 (3). 161–164. [in Ukrainian].
5. Kraus N. M., Kraus K. M., Boldyrieva L. M. (2019) Tsyfrovi kompetentsii u sferi vyshchoi osvity: zadum, realizatsiia, rezultat. [Digital competences in the field of higher education: conception, realization, result]. *Derzhava ta rehiony. Serii: Ekonomika ta pidpriemnytstvo*. – State and regions. Series: Economy and entrepreneurship. 1 (106). 4–8. [in Ukrainian].
6. Nalapko S. (2018) Vizualna art-tekhnolohiia yak zasib rozvytku kreatyvnosti na urokakh inozemnoi movy. [Visual art technology as a means of developing creativity in foreign language lessons]. URL: <http://eprints.zu.edu.ua/28186/1/%D0%9D%D0%B0%D0%BB%D0%B0%D0%BF%D0%BA%D0%BE.pdf>. [in Ukrainian] (accessed December 28, 2023).
7. Pavliuk R. (2013) Artpedahohika yak nauka: zmist, sut, znachennia ta formy vprovadzhennia. [Art pedagogy as a science: content, essence, meaning and forms of realization]. *Pedahohichniy almanakh – Pedagogical almanac*. № 17. S. 67–73. [in Ukrainian].
8. Rudenka T. M. (2012). Art-pedahohika yak innovatsiia suchasnoi profesiino-pedahohichnoi teorii i praktyky. [Art pedagogy as a modern innovation of professional and pedagogical theory and practice]. *Psykhologo-pedahohichni nauky*. – Psychological and pedagogical sciences. 4. 1–5. URL: http://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?I21DBN=LINK&P21DBN=UJRN&Z21ID=&S21REF=10&S21CNR=20&S21STN=1&S21FMT=ASP_meta&C21COM=S&S21P03=FILA=&S21STR=Nzspp_2012_4_14 [in Ukrainian] (accessed December 28, 2023).

9. Soroka O. V. (2016) *Teoretychni i metodychni zasady pidhotovky maibutnikh uchyteliv pochatkovoї shkoly do vykorystannia art-terapevtychnykh tekhnolohii: avtoref. dys. na zdob. nauk. stup. d-ra ped. nauk: 13.00.04 – teoriia i metodyka profesiinoї osvity.* [Theoretical and methodological bases of the future primary school teachers' training for applying art-therapeutical technologies: autoref. thesis for a doctoral degree in pedagogical sciences, speciality: 13.00.04 – theory and methodology of professional education]. Ternopil, 40 p. [in Ukrainian].
10. Tadeush O. M. (2018) *Art-pedahohika yak polifunktsionalna tekhnolohiia navchannia, vykhovannia ta rozvytku osobystosti.* [Art pedagogy as a multifunctional technology of learning, education and personality development]. *Naukovi zapysky Tsentralnoukrainskoho derzhavnoho pedahohichnoho universytetu imeni Volodymyra Vynnychenka. Serii: Pedahohichni nauky. – Scientific notes of the Central Ukrainian State Pedagogical University named after Volodymyr Vinnichenko. Series: Pedagogical sciences.* 170. 118–122. [in Ukrainian].
11. Khilia A. (2016) *Art-terapiia yak obiekt naukovoho doslidzhennia u pratsiakh zarubizhnykh i vitchyznianykh vchenykh.* [Art therapy as an object of scientific research in the works of foreign and native scientists]. *Pedahohichni nauky: teoriia, istoriia, innovatsiini tekhnolohii. – Pedagogical sciences: theory, history, innovative technologies.* 5. 394–405. [in Ukrainian].
12. Edwards D. (2004) *Art Therapy.* Los Angeles: Sage, 163 p.
13. Prensky M. (2001) *Digital Natives, Digital Immigrants.* *On the Horizon.* Vol. 9. № 5. P. 1–6.