

Коропатницька Т. П.

к.філол.н.

Колісниченко Т. В.

к.філол.н.

Чернівецький національний університет імені Юрія Федьковича,
м. Чернівці, Україна

ІНТЕГРАЦІЯ ЦИФРОВИХ МЕДІА У ПРОЦЕСІ НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ

Одним із найбільш актуальних і відкритих у методиці викладання іноземних мов тривалий час залишається питання доцільності використання цифрових медіа під час формування різних мовленнєвих компетенцій на занятті з іноземної мови.

Актуальність нашого дослідження обумовлена сучасними вимогами до професії вчителя/викладача, пов'язаними з необхідністю вміти швидко відбирати інформацію з Інтернет-мережі для свого подальшого професійного розвитку, для доцільності використання цифрових медіа під час формування різних мовленнєвих компетенцій на занятті з іноземної мови.

В медіапедагогічному контексті має сенс розуміти медіа як медіатора, завдяки якому в комунікативному контексті за допомогою технологій потенційні знаки сприймаються або генеруються та обробляються, передаються, зберігаються чи відтворюються або презентуються та стають доступними [1, с. 37].

Разом із розмаїттям продуктів цифрових медіа зростає також і їхня кількість. Нами здійснено спробу певною мірою класифікувати найбільш релевантні продукти цифрових медіа для навчання і вивчення іноземних мов. До них відносимо:

інструменти для презентацій та обробки текстів: <https://www.fodey.com/generators/newspaper/snippet.asp>
<https://prezi.com/>
<https://www.canva.com/>
<https://crello.com/uk/>

інструменти для редагування зображень, аудіо і відео: <https://blender.org>
<https://krita.org>
<https://www.gimp.org/>
<https://pinta-project.com>
<http://synfig.org>
<http://audacityteam.org>
<https://mediathekview.de/>
<https://shotcut.org>

інструменти для організації навчання та менеджменту: <https://www.menti.com/>
<https://answer garden.ch/>

програмне забезпечення для аудіо, відео та подкастів: <https://speechnotes.co/de/>
<https://ttsreader.com/de/>
<https://vocaroo.com/>
<https://www.voki.com/>

інструменти для створення карти думок: <https://app.wisemapping.com/>
<https://www.notebookcast.com/>
<https://www.mentimeter.com/>
<https://www.wisemapping.com/>
<https://miro.com/signup/>

управління навчанням та контентом: Moodle
Google Classroom

online-Whiteboards для спільної роботи:	https://edupad.ch/ https://board.net/ https://www.notebookcast.com/ https://padlet.com/
Brainstorming, нотатки:	http://scrumblr.ca/ https://www.tricider.com/home https://padlet.com/ https://phraseit.net/
навчальні програми, ігри:	https://www.genial.ly/ https://learningapps.org/ https://wordwall.net/ https://www.xwords-generator.de/de https://quizlet.com/ https://kahoot.com/ https://quizizz.com/admin

Варто зазначити, що медіапродукти не завжди можуть бути віднесені лише до якоїсь однієї категорії (у чистому вигляді).

З огляду на розробки у галузі цифрових медіа, одночасно з диференціацією різних навчально-методичних конструкцій виникає питання про те, наскільки традиційне очне навчання та навчання загалом зазнає кардинальних змін внаслідок застосування нових можливостей. Інтеграція цифрових медіа у навчальний процес може відбуватися за наступними рівнями (див. також Puentedura R. [2]):

На рівні «заміна» (Substitution) цифрові технології використовуються як заміна аналогових носіїв без функціональних змін у використанні. Прикладом такої заміни є презентація відео через мультимедійний проєктор замість аналогового відеомагнітофона.

«Доповнення» (Augmentation) — це заміна аналогового носія на цифровий, якщо така зміна призводить до поліпшення. Це може бути, наприклад, у разі, коли іншомовний текст на робочому аркуші (папері) замінити цифровим документом на планшеті, який не лише візуально відтворює текст, але й за потреби може його озвучити.

На рівні «модифікація» (Modification) використання цифрових медіа пов'язане із суттєвою зміною організації уроків. Наприклад, це трапляється тоді, коли програмне забезпечення буде використовуватися для створення відеопідкастів, скажімо, коли учні самостійно будуть розробляти контент і висловлять своє бачення в медіапродукті.

«Переформулювання» (Redefinition) — це можливість виконувати з допомогою цифрових медіа завдання або навчальні заходи, які раніше були неможливими (наприклад, інтерактивне програмне забезпечення для моделювання).

Варто зазначити, що вирішальним чинником є не технологія чи використання конкретного медіапродукту, а питання про те, як цифрові медіа можуть підтримувати або сприяти навчальній діяльності. Зокрема, якість викладання ґрунтується не на тому, які цифрові медіа використовуються та якою мірою, а швидше на тому, наскільки за підтримки медіазасобів та з урахуванням навчальних цілей та передумов навчання, можливо створити оптимальні для навчального процесу умови.

Диференціація медіапродуктів вже показує, що цифрові медіа з огляду на різноманітність продуктів та релевантність їхніх властивостей для навчання можуть перевершувати аналогові навчальні засоби. Отже, перспективи подальших пошуків вбачаємо в детальній характеристиці пов'язаних з цим сценарії викладання та навчання.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Тулодзєцький Г., Герціг Б., Графе С. Медіаосвіта в школі та на уроці: Основи і приклади. За загал. ред. В. Ф. Іванова; Пер. з нім. В. Климченка. К.: Академія української преси, Центр вільної преси, 2020. с. 37.
2. Puentedura, R. R. The SAMR Model: Background and Exemplars. 2012. URL: http://www.hippasus.com/trpweblog/archives/2012/08/23/SAMR_BackgroundExemplars.pdf.