

УДК 821(100).09:378.016]:004.9

Кицан Олена Вікторівна

кандидат філологічних наук,
доцентка кафедри теорії літератури та зарубіжної літератури факультету філології та журналістики
Волинський національний університет імені Лесі Українки, м. Луцьк, Україна
ORCID ID 0000-0002-8722-3041
1982kitsan@gmail.com

Романов Сергій Миколайович

доктор філологічних наук, доцент,
завідувач кафедри теорії літератури та зарубіжної літератури факультету філології та журналістики
Волинський національний університет імені Лесі Українки, м. Луцьк, Україна
ORCID ID 0000-0003-1404-4584
sergmr@ukr.net

ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ ЗАРУБІЖНОЇ ЛІТЕРАТУРИ У ВИЩІЙ ШКОЛІ

Анотація. У сфері філологічних дисциплін сьогодні домінують традиційні підходи, попри загалом позитивне ставлення до інтеграції інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) в освітній процес. У мережі достатньо ресурсів (сайти, блоги, подкасти тощо) для методологічної підтримки навчання, тобто забезпечення надійної і продуктивної співпраці тандему викладач – студент. Літературні курси виявляють найбільшу опірність до технічних інновацій. Можливо, це варто пояснювати й тим, що художня література переважно асоціюється зі світом духовного, естетичного, емоційного, того, що важко уявити, а тим більше поєднати з прагматично-утилітарним кіберпростором. Насправді ж таке бачення проблеми хибне. Використання новаторських підходів здатне суттєво урізноманітнити навчання, наповнити його додатковими і навіть новими сенсами.

Літературу як один із видів мистецтва найбільш повно можна досягнути в синтезі з суміжними галузями – музикою, малярством, театром, кіно, фотографією, навіть сферою кіберігор. У статті увагу зосереджено на можливостях упровадження ІКТ у лінійне, а для сучасної молодшої людини, то й, по суті, однобічне «пласке» викладання літератури. Метою праці є вивчення й практичне застосування новітніх педагогічних стратегій, інтегрованих з ІКТ, які можна задіювати в розробленні навчальних курсів для студентів-філологів. На прикладі роману-антиутопії Дж. Орвелла «1984» розкрито можливості ІКТ, зокрема інтернет-інструменту розробки ментальних карт Popplet, сервісу LearningApps.org, інтернет-нотатника Penzu, соціальної мережі Фейсбук тощо.

Апробований на заняттях зі студентами університету новий алгоритм вивчення зарубіжної літератури виявив здатність інтегруватися з традиційною моделлю навчання. У навчальному процесі визначено найбільш оптимальні інформаційні інструменти для кожного етапу роботи – лекційний курс, самостійна підготовка, семінарські заняття. Також ці інструменти дають широкий спектр можливостей для надійного закріплення і креативної реалізації читацького досвіду студентів.

Ключові слова: література; інформаційно-комунікаційні технології; цифрові інструменти; соціальні мережі; інновації; ментальні карти.

Технології не замінять учителів. Але вчителі, які використовують технології, можливо, замінять тих, хто їх не використовує.

(Рей Кліффорд)

1. ВСТУП

Інформаційні та комунікаційні технології дають сучасній людині можливість інтегруватися в усі сфери життя, власне, повноцінно соціалізуватися. Важко уявити сьогодні без повсякчасної роботи комп'ютерів, мобільних пристроїв та Інтернету; а в майбутньому цей вплив лише зростатиме. Зрозуміло, що технології ставатимуть доступнішими для усіх (а не лише забезпечених) верств населення. Вільний доступ і попит створили унікальні можливості й не менш значущі виклики в багатьох напрямках соціально-культурного життя. Сучасний освітній процес теж безпосередньо пов'язаний з інформатизацією суспільства.

Міністерство освіти і науки України підготувало для громадського обговорення проєкт Концепції цифрової трансформації освіти і науки на період до 2026 року. У проєкті представлено комплексне, системне й стратегічне бачення цифрової трансформації вказаних сфер, а його положення відповідає засадам реалізації органами виконавчої влади принципів державної політики цифрового розвитку, що затверджено постановою Кабінету Міністрів України від 30 січня 2019 р. № 56. Проєкт також скориговано з пріоритетними напрямками та завданнями (проєктами) цифрової трансформації на період до 2023 року, схваленими розпорядженням Кабінету Міністрів України від 17 лютого 2021 року № 365-р. За словами Міністра освіти і науки України С. Шкарлета: «Сьогоднішня система освіти і науки має зазнати докорінних цифрових змін і відповідати світовим тенденціям цифрового розвитку для успішної реалізації кожною людиною свого потенціалу. На сьогодні дедалі більше професій потребують набуття високого рівня цифрових компетентностей і володіння новітніми технологіями. Ця потреба також поглиблена наслідками пандемії коронавірусу, яка загострила проблему розвитку та опанування технологіями в системі освіти задля забезпечення прав людей на якісну освіту» [1]. Згаданий проєкт спрямований на подолання низки проблем, з-поміж яких можна виокремити низький рівень цифрових компетентностей учасників освітнього процесу; недостатню комп'ютеризованість та відсутність доступу до ширококутного Інтернету в закладах та установах системи освіти і науки; брак якісного цифрового освітнього контенту для здобуття освіти тощо [1].

Тож МОН наголошує на необхідності використання інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) в освітньому процесі. Сучасна система освіти повинна відповідати сучасному суспільству, всебічно розвивати студента та готувати його до життя у відкритому просторі світу, який постійно технологічно змінюється і розвивається.

Постановка проблеми. Інтеграція технологій у навчання – це неабиякий виклик для українських університетів. І хоча ще кілька десятиліть тому викладачі намагались використовувати технічні можливості, такі як відео- та аудіозаписи, електронна пошта й телеконференції, сьогодні цього увіч недостатньо. У ХХІ ст. ця проблема на повну постала перед усіма вишами через великий і щораз більший обсяг нових технологій. В епоху, коли комп'ютерна грамотність є обов'язковою умовою кваліфікованого працівника, педколективу важливо усвідомлювати значення і переваги ІКТ з метою їх адекватного використання в навчальному процесі. А тому постійно відбувається пошук засобів найбільш ефективної організації навчання, активізації студентської діяльності, розкриття інтелектуального потенціалу та мотивування до неупинної роботи над собою. Основні зусилля скеровуються на створення середовища, яке успішно сприятиме практичному використанню нових технологій в освіті, зокрема в царині гуманітарних дисциплін. Окрім освітньої, окреслені зрушення можуть мати далекосяжні наслідки і в суто науковій сфері: універсалізуються принципи формування і структуризації джерельно-інформаційної бази та доступу до неї, пришвидшиться

комунікація та обмін інформацією, легшою і дієвішою стане апробація нових гіпотез і теорій тощо. Суттєвий вияв матимуть ці процеси й у соціогуманітарному просторі, зокрема мобільнішим і креативнішим стане суспільство, а також загальнодержавна реакція на нові світові виклики.

Загальновідомо, що викладачі, хоча, ясна річ, не всі, можуть вагатися щодо використання ІКТ у своїй роботі. Пояснити це можна відсутністю відповідних знань та/або скепсисом щодо ефективності таких новацій. Порівняно з іншими предметами, література виявляється найбільш стійкою до впровадження сучасних технологій, оскільки асоціюється зі світом духовного, метафізичного, невловного. Навіть самі книги (наприклад, антиутопії) попереджають нас, що здобутки науково-технічного прогресу загрожують духовному розвитку й безпосередньо пов'язані з дегуманізацією суспільства. А між тим викладачі літературних курсів самі повинні використовувати технології в навчальному процесі, щоби виявити та інтерпретувати людські цінності, які лежать в основі літературного твору.

Сучасне покоління – це покоління екранів (телевізора, комп'ютера, ноутбука, планшета, фаблета, смартфона та розумного годинника). А тому його не можна навчати так, як навчали ще зовсім недавно. Використання ІКТ вже не спосіб зацікавлення та мотивації. Сьогодні це необхідна умова адаптації освітньої системи до цифрової епохи шляхом масового та ефективного задіявання інноваційних освітніх технологій в навчальному процесі.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Обсяг досліджень, присвячених проблемі застосування ІКТ у вищій школі, постійно зростає. З'явилися посібники, у яких розкриваються особливості використання таких технологій в освітньому процесі. На цю тему проводяться конференції, публікуються збірники наукових праць тощо. Так, у статті Н. Кошечко переконливо окреслено сутність інтерактивних технологій навчання і коротко охарактеризовано кожен різновид [2]. Н. Мачинська та Ю. Комарова основну увагу звертають на можливості ІКТ для підготовки лекційних занять, акцентуючи також увагу на новітніх підходах до використання в навчанні вебквесту та вебінарів як різновидів комп'ютерних технологій. Дослідниці визначають три етапи впровадження інформаційних технологій в освіту. На першому етапі через індивідуальне використання персональних комп'ютерів організовується система освіти, здійснюється її адміністративне управління та запускаються процеси зберігання інформації. На другому етапі створюються комп'ютерні системи з активним використанням інтернету. І лише на третьому етапі нові інформаційні технології поступово інтегруються з освітніми [3]. А. Вихрущ і його співавтори у статті «Розвиток інформаційної культури студентів гуманітарних спеціальностей» досліджують умови підвищення інформаційної культури студентів, орієнтуючись на закордонний досвід. Науковці в роботі з майбутніми вчителями відзначають важливість вивчення таких проблем, як сутність інформації, інформаційні процеси в контексті професійної діяльності молодих педагогів, зміст інформаційної культури, робота з джерелами інформації, засоби інформаційної культури, основи комп'ютерної грамотності, електронні навчальні курси, електронне навчальне середовище, що сприяє значному підвищенню рівня інформаційної культури студентів педагогічних вишів [4]. Flavia Kaба, підкреслюючи зниження інтересу студентів до читання, розробляє мотиваційні підходи, задіяючи інформаційно-комунікаційні ресурси [5]. R. S. Bhuvaneshwari та P. N. Bharath вивчають сучасні технічні інструменти, здатні забезпечити викладання літературних курсів на належному рівні. Одним із найкращих ресурсів для навчання дітей названо YouTube, який надає учням доступ практично до будь-якої інформації. Також відзначено переваги електронних книг, до яких читач може мати доступ у будь-який зручний час і з будь-якого місця. Особливо популярними є читацькі програми

Kindle і Google Play [6]. R. Metruk у своєму дослідженні аналізує переваги і недоліки використання мобільних технологій у навчанні [7]. Luis R. Murillo-Zamorano та інші науковці досліджують роль гейміфікації в навчальному процесі. У статті проаналізовано можливість створення у вищій освіті середовища, яке дозволить розвивати професійні навички, необхідні в цифровому суспільстві XXI століття, не втрачаючи водночас якості навчання. Важливим також є отримання студентами задоволення від навчального процесу [8]. M. Škobo and B. Đerić Dragičević у своїй статті підкреслюють важливість використання цифрових інструментів у вивченні мови та літератури, що дає можливість урізноманітнити процес навчання. Дослідники переконані, що викладати літературу у XXI столітті – означає використовувати міждисциплінарні підходи, тобто поєднувати традиційне навчання з використанням інноваційних технологій [9]. Та попри увагу вчених до проблеми застосування ІКТ у вищій школі, усе ж лишається чимало проблем, які потребують ретельного вивчення.

Досить цікавим є дослідження «Вплив віртуального освітнього простору на стресостійкість майбутніх філологів», у якому описано практичний досвід Інституту філології Київського університету імені Бориса Грінченка [10]. Автори доводять важливість створення віртуального освітнього простору, завдяки якому майбутні філологи опановують навички практичного застосування мови в професійному спілкуванні, формують новий підхід до методики навчання мови і літератури, а також мають змогу інтегрувати засоби ІКТ у майбутню професійну діяльність. Основними ресурсами віртуального освітнього простору Інституту є: електронні бібліотеки; інституційний репозитарій; електронні навчальні курси; сайт Київського університету імені Бориса Грінченка; спільноти у Facebook кафедри української літератури, компаративістики і грінченкознавства; Центру перекладу (Translation Centre at Grinchenko University); Центру культури української мови; ютуб-канали (Центру компетентностей «Літературний театр»; Інституту філології; кафедри світової літератури; студентської ради Інституту філології; блог Центру культури української мови; Telegram-канали; сторінки в Instagram. Окрім того, автори-розробники розробили рекомендації для розвитку стресостійкості майбутніх філологів в умовах реально-віртуального освітнього простору.

Мета дослідження – дослідити способи вивчення літературних дисциплін з використанням ІКТ у закладах вищої освіти. ІКТ можуть стати дієвим інструментом у викладанні гуманітарних дисциплін, та, на жаль, і досі відсутнє належне методичне забезпечення цього процесу. Відтак пропонується стаття постає спробою заповнити цю прогалину. Скерованість дослідження визначається також практичною розробкою теми антиутопії в зарубіжній літературі, спробами через власний аудиторний досвід розкрити специфіку нових підходів у роботі зі складним літературним матеріалом.

На сьогодні вже визріла необхідність переглянути цілі та методики викладання літератури, з метою гармонійного поєднання традиційних та інноваційних методів. Перевагу в цьому процесі варто надати запитам студентської аудиторії. На думку молодих людей, технології можуть допомогти їм досягнути вагоміших результатів навчання та якнайкраще підготуватися до майбутньої професії, котра все більше залежить від комп'ютеризації. Водночас університети, яким не вдається ефективно інтегрувати технології в освітній процес, втрачають свої позиції та авторитет.

Грамотне використання ІКТ в освітньому процесі відкриває для студента великі можливості. Передовсім тут ідеться про доступ практично до всієї інформації, навчальних платформ та інших інтернет-ресурсів у найоптимальніший для себе час. Технології, і, можливо, цей аспект ще в нас недооцінений, дають студенту відчуття контролю над власним навчанням. Дистанційне навчання у цьому плані ще більше розширило можливості освіти. На таких платформах, приміром, як ZOOM, Google

Meet, де передбачено створення відеоконференцій, студенти мають змогу спілкуватися та дискутувати, навіть якщо вони перебувають далеко одне від одного й від викладача.

2. РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ

2.1. Інноваційні способи викладання літературних курсів

ІКТ можуть стати потужною супутньою, а іноді то й однією з основних мотивацій до навчання: адже нові підходи часто викликають додатковий інтерес до курсу. Але не варто забувати, що технології – це лише інструмент у вивченні літератури, який сам собою аж ніяк не гарантує успіху. Але за вмілого впровадження ІКТ у навчальний процес можуть бути надфективними, даючи переваги і викладачеві, і студентів.

Враховуючи сказане, ІКТ-складник доведеться «накладати» на алгоритм навчання. Своєю чергою, у цьому алгоритмі можна виокремити три взаємопов'язані й однаково важливі етапи:

- 1) Подача нового матеріалу (лекція);
- 2) Підготовка студента до занять (пошукова робота);
- 3) Закріплення вивченого матеріалу (семінарські заняття).

На кожному з поданих етапів ІКТ можуть стати надійним помічником в досягненні нового. Тому варто детальніше окреслити переваги, які пропонує інноваційний підхід порівняно з традиційним.

На етапі подачі нового матеріалу студент отримує значну кількість знань. А тому викладач, окрім оприлюднення готового матеріалу, повинен скерувати слухача на ті цифрові ресурси, де можна розширити «первинну інформаційну базу». Лектор може поділитися з аудиторією цифровими записами матеріалу, який збирається озвучити, або ж створити аудіозапис. Тоді студент матиме необмежений доступ до цифрової версії, а викладач отримає можливість долучити до лекційного курсу додатковий матеріал. Приміром, це може бути посилання на твори живопису, зображення яких зберігаються у віртуальних галереях світу або ж на персональних сторінках відомих художників. Серед мінусів такого навчання – відсутність повноформатного й надійного контролю, діалогу та емоційного контакту, який встановлюється в аудиторії, коли викладач з ентузіазмом ділиться своїми знаннями. Очевидно, що цього важче досягти в роботі з комп'ютерними ресурсами, які розраховані на самостійну роботу. У таких випадках варто поєднувати традиційні навчальні підходи (лекція-бесіда, лекція-дискусія, колоквиум) з інноваційними.

На етапі підготовки студента до занять не завжди обов'язково йти до бібліотеки. Завдяки ІКТ він має доступ до рідкісних ресурсів, таких як електронні підручники, рукописи, статті, аудіо- та відеоматеріали тощо. Постійно зростає кількість літератури, яка оприлюднюється у цифровому форматі. Це електронні версії багатьох міжнародних газет, журналів, енциклопедій та інших довідкових джерел. Спрощується пошук потрібної інформації, адже замість пролистування друкованого часопису можна просто вести пошук за ключовими словами чи фразами. Велику популярність здобули сьогодні літературні подкасти. Вони можуть урізноманітнити ресурси дистанційного навчання, адже зазвичай містять цікавий матеріал і роблять самостійну роботу студента більш ефективною. Подкастинг – це спосіб публікації медіапотоків (звукових mp3 або відеопередач) в інтернеті для переважно вільного прослуховування й завантаження. Подкастом може бути окремий файл або серія таких файлів, що регулярно оновлюється і публікується за однією адресою в інтернеті. Важливо, що студент і сам може підписатися на цікаві для нього напрямки. Основними перевагами використання цього ресурсу в навчальному процесі постає його загальнодоступність і безоплатність.

Останнім часом з'явилося чимало подкастів, присвячених обговоренню книжкових новинок та шедеврів української і світової класики. Серед найцікавіших можна згадати такі:

- ✓ **Kult: Podcast** (<https://soundcloud.com/kultpodcast>). Подкаст про літературу, культуру, мистецтво та філософію, де обговорюється творчість знакових авторів і специфіка літературних явищ. Автори: Тетяна Огаркова та Володимир Єрмоленко.
- ✓ **Станція 451** (https://soundcloud.com/the_village_ukraine/sets/stancia-451). Подкаст від The Village Україна, де говорять про книги, авторів та їх історії.
- ✓ **Взяла і прочитала** (<https://cutt.ly/eR6T8qD>). Подкаст про літературу від Радіо Поділ. Авторка: Богдана Неборак.
- ✓ **Слова невинні** (<https://cutt.ly/nR6Ywo6>). Подкаст від Радіо SKOVORODA, у якому Вікторія Лавриненко за келихом вина говорить про українську літературу. Серед запрошених гостей переважають сучасні українські письменники та перекладачі (Ю. Андрухович, Т. Прохасько, А. Курков, Г. Крук).
- ✓ **Ранкова доза** (<https://cutt.ly/IR6YeNf>). Спільний проєкт видання «Українська правда» та Українського інституту книги. У ньому відомі люди розповідають про книги, дискутують та читають сторінки з улюблених творів.

Викладач може створити й свій подкаст, де викладатиме аудіовиступи на літературні теми. Коли раніше на лекційних заняттях студенти були пасивними реципієнтами інформації, то тепер вони потребують більш складних методик навчання. Та й наставники повинні так збалансувати процес роботи, щоб, не перевантажуючи студента, дати йому якнайбільше інформації в найцікавішій формі.

Для літературознавчих дисциплін надзвичайно важливим є третій етап – етап закріплення навчального матеріалу на семінарських заняттях. Адже саме тут обговорюються та аналізуються тексти. Тепер студенти мають можливість давати свої відповіді за посередництвом цифрових інструментів, зменшуючи акцент на усній доповіді. У цьому, до речі, виявляються переваги для невпевнених у собі молодих людей або ж тих, хто не дає ради зі страхами публічного виступу чи має дефекти мовлення.

Викладачі частіше почали звертатися і до візуалізації матеріалу, адже більшість інформації людина сприймає зором. Відтак слухачі з більшою охотою відвідують заняття, на яких застосовуються додаткові ресурси викладення нового матеріалу: від медіапрезентацій до відеоматеріалів. Значно результативнішим, замість ведення традиційних конспектів, є створення ментальних карт, або ж карт пам'яті (інтелект-карт) [11]. Їх почав розробляти англійський психолог Тоні Б'юзен. На початку 1970-х рр. він розробив технологію мислення та запам'ятовування інформації, яку назвав «інтелект-карти» («mind maps»). В основу цієї технології покладено метод асоціацій. Ментальні карти допомагають згрупувати отриману інформацію (ключові поняття і зв'язки між ними) та створити її цілісний образ. Також ця методика дає змогу систематизувати інформацію, («розкласти ідеї на полицки»), проаналізувати, узагальнити та класифікувати навчальний матеріал. Інтелект-карта – це наче маршрутний лист, який допомагає орієнтуватися в незнайомому просторі.

Для роботи з ментальними картами можна послуговуватися сервісами Padlet, Popplet, LINO IT, Scrumblr, Twiddla, Trello, Google Keep, Classroomscreen, Flinga та ін. Особливу популярність має Popplet, призначений для створення і наповнення контентом віртуальної дошки з можливістю спільного редагування. Цей сервіс є незамінним у педагогічному процесі, оскільки дає можливість створювати мультимедійні проєкти (відео, текст, фото, графіка), якими можна ділитися з іншими,

та розміщувати роботи на сторінках сайтів, блогів. Для роботи на сайті потрібно зареєструватися, але певна незручність у тому, що ресурс орієнтований на англomовного користувача, а безоплатно можна створити лише 10 поплетів. Для створення власної карти натискаємо на кнопку «create new popplet» у лівому куті. Далі потрібно назвати дошку та обрати її колір.

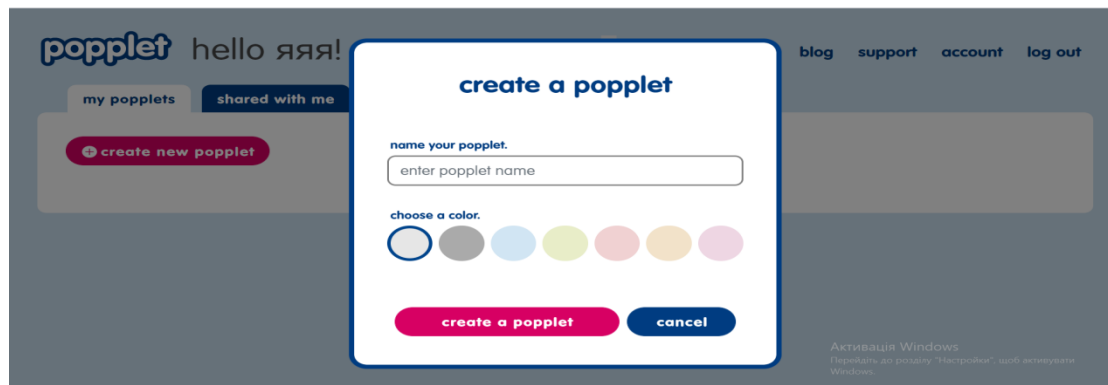


Рис. 1. Створення інтерактивної дошки Popplet

Для додавання контенту слід двічі клацнути лівою кнопкою мишки по дошці. А далі можна наповнювати її різною інформацією, що стосується обраної теми. От як у літературному курсі можна створити таку ментальну карту на тему «Антиутопія»:



Рис. 2. Ментальна карта на тему «Антиутопія»

Інструмент Popplet дає змогу:

- створювати нові рамки, поєднуючи їх з іншими;
- змінювати колір рамок;
- вставляти в рамки текст різного обсягу;
- завантажувати в рамки світлини;
- завантажувати відео- та аудіоматеріали.

Можна назвати чимало переваг Popplet для навчального процесу. Наприклад, сервіс може використовуватися:

- 1) для створення ментальних карт, які дають змогу закріпити почуте під час лекції;
- 2) для візуалізації інформації;
- 3) для створення асоціативного ланцюжка, що пояснює ключове поняття;
- 4) для створення тезисного плану теми, що вивчається;
- 5) для створення мінісловничка незрозумілих термінів, які потребують вивчення;
- 6) для створення фотогалерей (наприклад: світлини відомих письменників, обкладинки їх книг тощо);
- 7) для створення інтермедіальних проєктів;
- 8) для роботи в групах (адже кожна рамку можна підписати іменем студента, який її зробив).

Закріпити знання в ігровій формі допоможуть інтерактивні вправи. Неабиякі можливості для цього дає LearningApps.org [12]. Це сервіс Web 2.0 для підтримання процесу навчання. Невеликі інтерактивні модулі можна використовувати безпосередньо як навчальні ресурси або ж як індивідуальні вправи. Через такі завдання студенти можуть перевірити і закріпити свої знання. Сервіс LearningApps.org зручний і легкий у користуванні, оскільки існує його українськомовна версія. Сайт дає змогу оперативно створювати власні завдання різного типу (пазли, кросворди, ігри на розвиток пам'яті, вікторини з вибором правильної відповіді, тести тощо). Для початку роботи потрібно зареєструватися і створити власний акаунт. Для вправ можна скористатись одним із запропонованих шаблонів: «Знайти пару», «Класифікація», «Числова пряма», «Просте впорядкування», «Вільна текстова відповідь», «Фрагменти зображень», «Вікторина», «Заповніть пропуски», «Колекція вправ», «Аудіо- та відеоконтент», «Перший мільйон», «Пазл», «Кросворд», «Знайти на карті», «Знайти слова», «Де це?», «Вгадай слово», «Скачки», «Парочки», «Порахувати», «Таблиця відповідностей», «Заповнити таблицю», «Вікторина з друкуванням». Перед тим, як обрати тип вправи, користувач може переглянути її рейтинг на сайті (залежить від кількості переглядів та оцінок користувачів). Розвиваючи апробовану нами на заняттях зі студентами тему антиутопії, пропонуємо алгоритм створення інтерактивної вправи за творчістю Дж. Орвелла (роман «1984»). Визначивши тип вправи, даємо їй назву. Далі обираємо зображення, яке з'являтиметься за текстом (ми віддали перевагу обкладинці українського перекладу роману «1984»), і створюємо саму вправу:

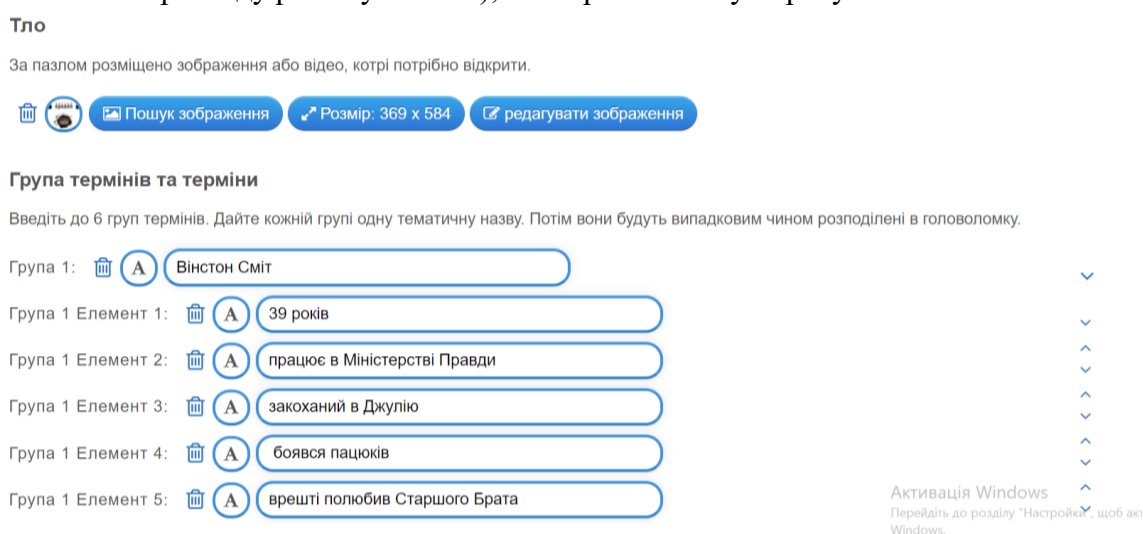


Рис. 3. Створення інтерактивної вправи в додатку LearningApps.org

Наступний етап передбачає необхідність визначитися з розміром карток і написати текст, який висвітлюватиметься на екрані, коли вправа буде виконана правильно. У нашому випадку з'явиться напис, знаковий для всього роману, – «Старший Брат пильнує за тобою!».

Уже готові вправи можна безпосередньо задіювати в навчальному процесі, а можна зберегти і згодом повертатись до їх удосконалення (<https://learningapps.org/watch?v=pa3bx1xhn21>).

Літературний пазл на тему "1984" Дж. Орвелла.



Рис. 4. Літературний пазл за романом Дж. Орвелла «1984»

Аби під'єднати студентів до виконання вправи, варто вибрати опцію «Мої класи» у правому верхньому куті. Далі викладач реєструє слухачів, а система автоматично надає пароль і логін кожному з них. Після цього всі мають доступ до власних сторінок.

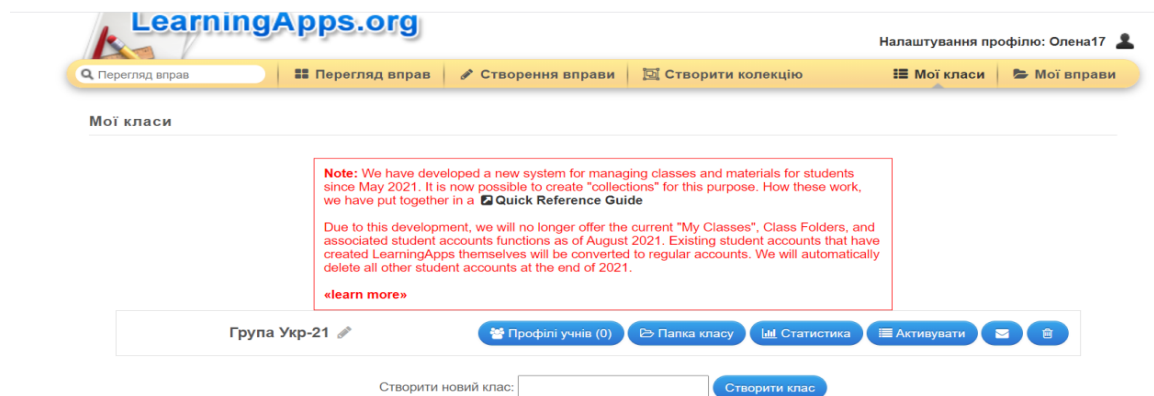


Рис. 5. Залучення студентів до виконання вправи

Виконану вправу кожен надсилає викладачу для перевірки та редагування. Як індивідуальне завдання можна запропонувати студентам самим створити інтерактивну вправу за творчістю того чи того автора.

2.2. Інноваційні способи прочитання літературних текстів.

Зацікавити студентів літературою можна за допомогою інформаційних технологій – відеоігор, графічних романів, інтерактивних гіпертекстів. Уже з'явилося чимало

комп'ютерних ігор, створених на основі відомих художніх творів. Книги Льюїса Керрола – «Пригоди Аліси у Дивокраї» і «Аліса в задзеркаллі» знайшли свій «розвиток» у кількох іграх: American McGee's Alice (Розробник: Rogue Entertainment. Дата виходу: 2000 р.), Alice in Wonderland (Розробник: Etranges Libellules. Дата виходу: 2010 р.), Alice: Madness Returns (Розробник: Spicy Horse Games. Дата виходу: 2011 р.). Книги Агати Крісті теж надихнули розробників комп'ютерних ігор: за мотивами книги «Десять негрят» створено гру «And Then There Were None» (Розробник: AWE Games. Дата виходу: 2005 р.); за мотивами роману «Вбивство в східному експресі» – «Murder on the Orient Express» (Розробник: AWE Games. Дата виходу: 2007 р.); за мотивами книги «Зло під сонцем» – «Evil Under the Sun» (Розробник: GFI. Дата виходу: 2008 р.). Книги батька жанру горор Говарда Лавкрафта зумовили появу таких ігор: Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth (Розробник: Headfirst Productions. Дата виходу: 2006 р.), 1. Penumbra: Overture (Розробник: Frictional Games. Дата виходу: 2007), 2. Penumbra: Black Plague (Розробник: Frictional Games. Дата виходу: 2008 р.), 3. Penumbra: Requiem (Розробник: Frictional Games. Дата виходу: 2008 р.). Декілька ігор було створено за мотивами книг польського фантаста Анджея Сапковського («Відьмак» та «Відьмак-2: Вбивці королів»). Але особливий ажіотаж викликала третя частина «Відьмак 3: Дике полювання» (Розробник: CD Projekt. Дата виходу: 2015). Ціла низка ігор виникла на основі романів про Гаррі Поттера британки Джоан Роулінг («Гаррі Поттер і Філософський камінь», 2001; «Гаррі Поттер і в'язень Азкабану» 2004; «Гаррі Поттер і келих вогню», 2005 та ін.).

Не менш затребуваною в ігровому полі виявляється і висока класика. Так, вивчення драматургії Вільяма Шекспіра можна закріпити пригодницькою грою «Бути чи не бути» (<http://gamebookadventures.com/gamebooks/to-be-or-not-to-be/>). Поки гра існує лише в англійській версії, але тут є і своя перевага, зокрема в можливості вдосконалити знання з іноземної мови. Гравці самі здатні вирішувати, що відбуватиметься із сюжетом, обравши між трьома персонажами трагедії «Гамлет». Вони можуть грати за самого Гамлета і помститися за смерть батька, або ж обрати своїми героями Офелію чи самого короля. У грі є дороговкази (крихітні Йорікові черепи), які відповідають шекспірівському сюжету. Але заслуговує на увагу те, що завжди можна створити власну історію. Використання такої ігрової форми розширює коло інтерпретацій відомої п'єси.



Рис. 6. Комп'ютерна гра «Бути чи не бути» за п'єсою В. Шекспіра «Гамлет»

Отож «гейміфікація» навчального процесу розвиває креативні та комунікативні навички студентів, посилює їх мотивацію, зокрема інтерес до літератури як до живого динамічного простору. За належного використання Інтернет-ресурси можуть стати

джерелом плідної творчо-пошукової роботи. Особливо це буде дієвим, коли йдеться про організацію дискусій і дебатів щодо морально-етичних проблем, які переважно й визначають появу та існування літературних творів.

Для обміну читацьким досвідом корисно використовувати освітню платформу Moodle. Тут можна розміщувати додаткові матеріали, завантажувати короткі тексти та давати покликання на електронні книги. Як приклад можна подати розроблений співавторкою статті курс «Літературознавчий аналіз тексту»:

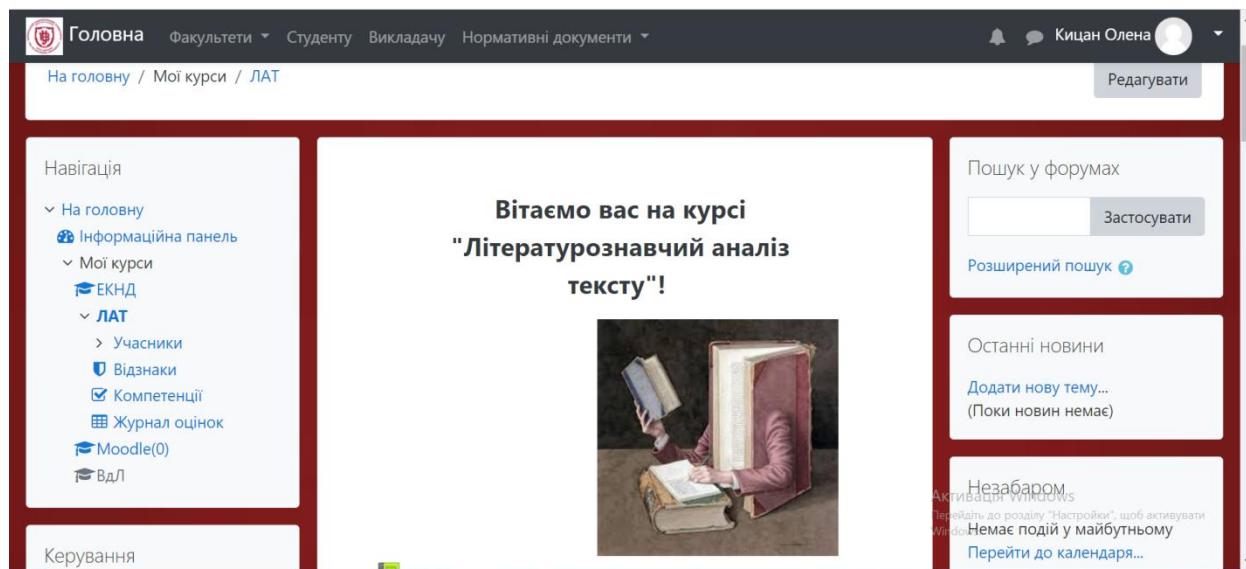


Рис. 7. Використання освітньої платформи Moodle

Для швидкої комунікації доречно використовувати чати. Для цього створюємо «Новий форум», задаємо тему дискусії і надсилаємо її до форуму. Студенти тут можуть описувати власні враження від прочитаних книг, ставити питання або коментувати відповіді своїх товаришів та пояснення наставника. У такий спосіб і то в динамічній відкритій атмосфері й створюється найважливіше в освітньому процесі комунікативне поле: система безпосередніх зв'язків «студент – студент» або «студент – викладач».

Платформа Moodle виводить процес навчання поза межі аудиторії і пропонує студентам постійну підтримку наставника. У сучасному світі, з різних причин (від психологічних до епідеміологічних) украй герметизованому, це надважливо.

2.3. Роль соціальних мереж у підготовці й веденні філологічних дисциплін.

Соціальні мережі можуть стати й уже стають важливим ресурсом у викладанні літературних курсів. Якщо говорити про сучасний літературний процес, то більшість авторів мають у соцмережах свої профілі або ж ведуть персональні блоги. Студентам подобаються завдання на кшталт відстежування сторінки улюбленого письменника. Вони повинні звернути увагу на публікації автора, стиль його письма, форми комунікації з читацьким загалом. Свої висновки вони можуть подати в письмовій формі. Або ж цікавим рішенням іноді буває створення портфолію митця з використанням його світлин, обкладинок книг, фотозвітами із зустрічей та презентацій тощо. Готове портфолію можна представити як постер чи презентацію PowerPoint. Завдяки таким підходам студенти не тільки більше дізнаються про літераторів. Тут знову йдеться про найважливіше – особливості функціонування комунікативного поля.

У таких формах роботи помітно скорочується або й зникає така фатальна в соціальній взаємодії дистанція між автором і читачем.

Креативним і, звісно, непростим завданням буде й створення в соцмережах профілю письменника-класика, який давно відійшов у засвіти. Студентові належить опрацювати біографію митця (місце і дата народження, освіта, лектура, робота, соціальні зв'язки, громадянська позиція, статус стосунків, хобі тощо). Це дасть змогу глибше проникнути не лише у приватний світ «героя», а й у його епоху. Отриману інформацію потрібно ще й класифікувати, аби вирішити статус її конфіденційності.

Завданням вищого рівня складності завжди постає створення сторінки літературного героя. Для пошуку потрібної інформації студенту потрібно максимально заглибитись у художній текст (у пригоді стане техніка т.зв «повільного читання»). Тільки це з максимальною повнотою може розкрити звички та вподобання персонажа, його характер, оточення, простір і час дії. Усе це уможливить конструювання його образу і передбачувану поведінку в соцмережах. Окремо в цьому контексті заохочується й відтворення культурно-історичного контексту твору.

Знову ж зразком такого різновиду праці стане роман Дж. Орвелла «1984». Для роботи в групах кожен студент повинен обрати одного з героїв твору. Далі створити його профіль і наповнити сторінку. Наприклад, персонажі Вінстона Сміта, О'Браєна, Джулію, крамаря містера Чаррінгтона. Заповнивши їхні профілі у Facebook, автори повинні обрати опцію «Стати друзями», щоб комунікувати з іншими вигаданими персонажами в мережі. Для того, щоб зробити своїх героїв більш переконливими, варто запропонувати студентам переглянути кінострічку «1984» режисера Майкла Редфорда, яка була визнаною кращим британський фільмом 1984 р. та отримала нагороду на Evening Standard British Film Awards.

Зазвичай на літературних курсах студент отримує значний список літератури. Для більшості читачів надзвичайно важко втримати в голові імена всіх персонажів, головні сюжетні лінії і мотиви, послідовність подій тощо. Раніше студенти вели читацький щоденник, який на сьогодні вже явище доволі архаїчне. Натомість можна запропонувати опції інтерактивного щоденника. Тут може стати в пригоді сервіс Penzu (вебверсія, iOS, Android, Windows Phone), який передусім сподобається тим, хто звик до формату блогів. Алгоритм роботи з ним такий: спочатку треба зареєструватися, дати назву своєму щоденнику та вибрати обкладинку:

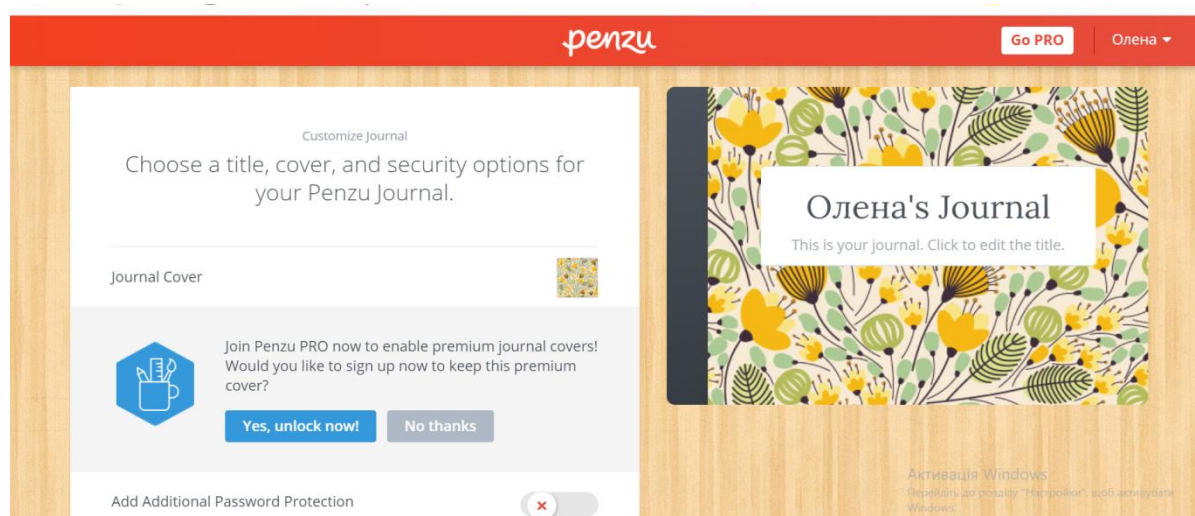


Рис. 8. Використання сервісу Penzu

А далі можна не лише описувати прочитані книги, ділитися враженнями, а ще й додавати різні зображення.

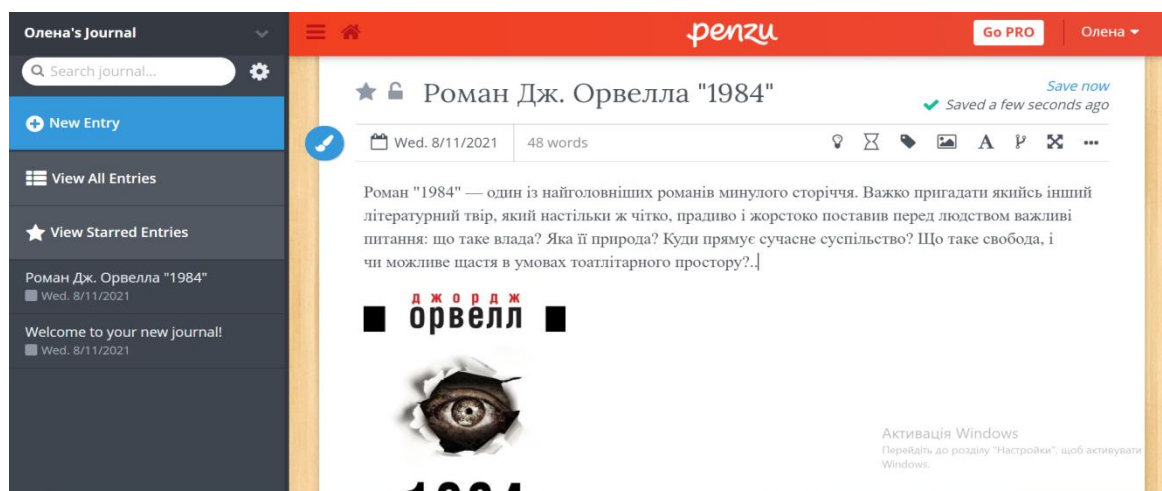


Рис. 9. Створення читацького щоденника

На завершення, цифрові інструменти, які можна використовувати у викладанні літератури, доцільно представити в такій таблиці. У відборі вказаних інструментів враховувались критерії доступності, функціональності, комунікаційної мобільності, мовної відкритості, креативності:

Таблиця 1

Цифровий інструментарій актуального навчального процесу

Назва	Опис	Функціонал
<i>Moodle</i>	Модульне об'єктно орієнтоване динамічне навчальне середовище, яке може використовуватись як платформа для електронного, зокрема й дистанційного, навчання.	Можна викладати лекційний матеріал, теми практичних занять і довідкові матеріали для підготовки; створювати глосарій; спілкуватися в чаті зі студентами; проводити тестове опитування.
<i>Блоги</i>	Вебсайт, структуру якого творять записи, зображення чи мультимедіа, що регулярно додаються.	У блозі можна подавати навчальні матеріали (презентації, завдання, тести), ділитися враженнями від прочитаних книг.
<i>Wiki-технології</i>	Гіпертекстове середовище для збирання та структурування письмової інформації.	Можна оперативно подавати різні матеріали навчального характеру, створювати електронні портфоліо митців, спілкуватись у вебпросторі, складати глосарій термінів з певної тематики.
<i>PowerPoint</i>	Інструмент для створення та відтворення презентацій, що є частиною Microsoft Office.	Дає змогу створювати презентації для візуалізації навчального матеріалу.
<i>Zoom</i>	Сервіс для організації онлайн конференцій та відеозв'язку.	Допомагає проводити онлайн заняття з демонстрацією матеріалів на робочому столі ПК, смартфона чи планшета.
<i>Google classroom</i>	Безкоштовний сервіс для навчальних закладів.	Дає змогу створювати класи / групи, проводити письмову комунікацію зі студентами, завантажувати різні навчальні матеріали, ділитися файлами з інших додатків, перевіряти, коментувати роботи

		студентів та виставляти оцінки.
<i>Google Hangouts</i>	Платформа зв'язку для відеоконференцій.	Використовується для участі в дискусіях книжкового клубу або ж для чат-спілкування.
<i>Соцмережі</i>	Соціальна структура, утворена окремими особами або ж організаціями.	Використовується для комунікації, розробки креативних завдань, таких як створення персональних сторінок письменників чи літературних героїв.
<i>Popplet</i>	Інтернет-інструмент для розроблення ментальних карт.	Використовується для створення інтелект-карт та інтермедіальних проєктів, для візуалізації інформації.
<i>LearningApps.org</i>	Сервіс Web 2.0 створений для підтримання навчального процесу з різних предметів.	Використовується для створення інтерактивних вправ.
<i>Prezi</i>	Вебсервіс з розробки інтерактивних мультимедійних презентацій.	Використовується для створення креативних презентацій.
<i>Penzu</i>	Один із найпопулярніших безкоштовних щоденників, журналів та записників.	Використовується для ведення читачького щоденника, фіксації вражень від прочитання книг.
<i>Подкасти</i>	Медіафайли (звукові або відео), які поширюються в інтернеті в стилі радіо або телепередач.	Використовується для отримання додаткової інформації з вивчення творчості конкретного митця, для повторення вже пройденого матеріалу.
<i>YouTube</i>	Найбільший відеохостинг у світі.	Використовується для перегляду різноманітних відеоматеріалів, які стосуються надзвичайно широкого кола літературних тем.

3. ВИСНОВКИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ ПОДАЛЬШИХ ДОСЛІДЖЕНЬ.

Сучасна молодь зросла і сформувалась в умовах цифрової цивілізації, а тому не уявляє і не розуміє життя без інформаційних технологій. І освіта як максимально інтегрована структура тут аж ніяк не виняток. Викладачу-філологу вищої школи належить бути готовим до технократичних викликів доби, тобто грамотно й охоче застосовувати ІКТ у навчанні.

Попри загалом позитивне ставлення до інтеграції ІКТ у навчальний процес, у літературних курсах традиційна методика все ж домінує. А на шляху інтеграції цифрових технологій у навчальний процес існує чимало перешкод. Насамперед варто згадати недостатнє матеріально-технічне забезпечення багатьох українських університетів. Іншим складником проблеми постає відсутність належних технічних знань у педколективів наших вишів. На жаль, викладачі-словесники зазвичай не мають бажання додатково розвивати такі навички, оскільки не завжди вірять у позитивний вплив технологій. Аргументом слугує така думка про те, що ІКТ більше відвертають від навчання, а ще заохочують до плагіату. Сьогодні все більше педагогів усвідомлюють переваги інноваційних методів роботи. Опорним тут є розуміння того, що в підготовці професійного філолога важить розвиток його цифрових компетентностей. Тим паче, що ІКТ не виступають тотальною альтернативою традиційним формам навчання, а можуть стати важливим і дієвим їх доповненням і навіть засобом модернізації.

У створенні оптимального «середовища навчання» в сучасних умовах ІКТ відіграють все помітнішу роль. Визначає це як сам темпоритм нинішнього життя, так і

його, життя, непередбачуваність і загроженість. Такі явища як, приміром, епідемія COVID, змушують практично на ходу перебудовувати освітній процес. Потрібно також враховувати такі освітні новації як, скажімо, інклюзивне навчання чи дуальна освіта. Відтак майже магістральними в нових умовах постають опції самостійного вибору студентом траєкторії власного навчання. Неабиякі можливості в цих вимірах і пропонують ІКТ. Актуалізуючи власний педагогічний досвід, автори пропонованої статті на конкретних прикладах спробували розкрити особливості роботи викладача-словесника. Як переконує практика, ІКТ не тільки не порушує головних методологічних настанов у викладанні літературних курсів, а, навпаки, урізноманітнює їх і збагачує. Найважливіше, що вдається тут зберегти й розвинути – це комунікативне поле у трьох його визначальних векторах. Ідеться про напевно складну й поліфункціональну систему безпосередніх зв'язків «студент – викладач», «студент – студент», «студент – письменник/твір». Апробовані ресурси, зокрема інтернет-інструмент розроблення ментальних карт Popplet, сервіс LearningApps.org, інтернет-нотатник Penzu, соціальна мережа Фейсбук, виявились дієвими у роботі з таким завжди непростим для студентів матеріалом, як антиутопія.

На кожному з етапів інноваційного викладання літературних курсів підібрані цифрові інструменти проявилися різною мірою. Зокрема на етапі лекційної подачі нового матеріалу найбільш актуальними виявились такі ресурси, як платформа MOODLE, Zoom, Wiki-технології та презентації. На етапі пошукової роботи (самостійна підготовка студента) добре зарекомендували себе Wiki-технології, подкасти, блоги, соцмережі та відеохостинг YouTube. Завершальний етап закріплення навчального матеріалу на семінарських заняттях доцільно реалізовувати через використання Google classroom, Google Hangouts, LearningApps.org, Prezi, Penzu та Popplet.

Можливості інноваційного прочитання літературних текстів суттєво розширюються завдяки залученню актуальних для студентів інтересів і сфер діяльності. Так, захоплення комп'ютерними іграми можна скерувати на глибинне прочитання художньої літератури. Також інтерес до соцмереж вдало поєднується з навчально-пізнавальною діяльністю: в роботі з письменницькою біографією, авторським доробком, художнім текстом на всіх його рівнях (сюжет, герої, колізії).

Отож, вимоги часу і нова «цифрова» свідомість людини постінформаційної доби, цим часом сформована, можуть знайти повну й надійну підтримку в українській вищій школі. Інформаційно-технологічні ресурси для цієї роботи вже існують. Надалі ж потрібно зосередитись на розробці навчально-методичного забезпечення. На часі підготовка й оприлюднення авторських курсів, статей, підручників та посібників, де б компонента ІКТ була органічною частиною навчального процесу.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

- [1] Проект Концепції цифрової трансформації освіти і науки. [Електронний ресурс]. Доступно: <https://mon.gov.ua/ua/news/konceptsiya-cifrovoyi-transformaciyi-osviti-i-nauki-mon-zaproshtuye-do-gromadskogo-obgovorennya>. Дата звернення: Вер. 03,2021.
- [2] Н. Кошечко, "Інноваційні освітні технології навчання та викладання у вищій школі", *Вісник Київського національного університету імені Тараса Шевченка. Серія: Педагогіка*. Київ: Київський університет, Вип. 1, с. 35–38, 2015.
- [3] Н. Мачинська, та Ю. Комарова, "Упровадження інноваційних технологій навчання у вищій школі", *Науковий вісник Мелітопольського державного педагогічного університету. Серія: Педагогіка*. № 1, с. 240-246, 2015. [Електронний ресурс]. Доступно: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nvmdpu_2015_1_42. Дата звернення: Вер. 14, 2021.
- [4] А. Vykhryshch, S. Hnatyshyn, A. Klymenko, O. Medynska, H. Synorub, and T. Horpinich, "Development of information culture of students of humanitarian specialities", *Інформаційні*

- технології і засоби навчання*. 72(4), pp. 152–167, 2019. doi: <https://doi.org/10.33407/itlt.v72i4.2922>. Дата звернення: Вер. 11,2021.
- [5] Flavia Kaba, "Teaching and Studying Literature in The Digital Era - From Text to Hypertext". Accessed on: September. 14, 2021. [Електронний ресурс]. Доступно: <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/354651>
- [6] R. S. Bhuvaneshwari, P. N. Bharath, "Role of technology in enhancing the interest towards language and literature". [Електронний ресурс]. Доступно: <http://puneresearch.com/media/data/issues/5ccfb204ebc78.pdf>. Дата звернення: Вер. 21,2021.
- [7] R. Metruk, "Confronting the challenges of MALL: Distraction, cheating, and teacher readiness", *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, vol. 15(2), pp. 4-14, 2020.
- [8] Luis R. Murillo-Zamorano, José Angel López Sánchez, Ana Luisa Godoy-Caballero, and Carmen Bueno Muñoz, "Gamification and active learning in higher education: is it possible to match digital society, academia and students' interests?", *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, vol.18 (1), 2021.
- [9] M. Škobo and B. Đerić Dragičević, "Teaching English Literature in the Digital Era", *ZBORNIK RADOVA UNIVERZITETA SINERGIJA*, 20(5), pp. 84-89, 2020. [Електронний ресурс]. Доступно: <https://naucniskup.sinergija.edu.ba/wp-content/uploads/2020/03/Zbornik2019-V1.3-sa-doi-i-udk-brojevima.pdf> Дата звернення: Вер. 21,2021.
- [10] І. Руснак, Т. Саврасова-В'юн, Л. Заяць, та О. Доценко, "Вплив віртуального освітнього простору на стресостійкість майбутніх філологів", *Інформаційні технології і засоби навчання*. 84 (4), с. 248–270, 2021. doi: <https://doi.org/10.33407/itlt.v84i4.4240>. Дата звернення: Вер. 21,2021.
- [11] В. Вітюк, А. Лякішева, "Інтелектуальні карти як засіб формування правописної компетентності майбутніх учителів початкової школи", *Інформаційні технології і засоби навчання*, Т. 74, № 6, с. 111-126, 2019. doi:10.33407/itlt.v74i6.3224.
- [12] Ю. Брончук, "Методика використання веб-сервісу LearningApps". [Електронний ресурс]. Доступно: <http://ru.calameo.com/books/004576825767f104e36cf>. Дата звернення: Вер. 14, 2021.

Матеріал надійшов до редакції 28.09.2021 р.

INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES FOR STUDYING FOREIGN LITERATURE IN HIGHER EDUCATIONAL ESTABLISHMENTS

Olena V. Kytsan

PhD of Philological Sciences, Associate Professor
at the Department of Theory of Literature and Foreign Literature, Faculty of Philology and Journalism
Lesya Ukrainka Volyn National University, Lutsk, Ukraine
ORCID ID 0000-0002-8722-3041
1982kitsan@gmail.com

Serhii M. Romanov

Doctor of Philological Sciences, Associate Professor, Head of the Department of Theory of Literature and Foreign Literature, Faculty of Philology and Journalism
Lesya Ukrainka Volyn National University, Lutsk, Ukraine
ORCID ID 0000-0003-1404-4584
sergmr@ukr.net

Abstract. Despite generally positive attitude towards the integration of information and communication technologies (ICT) into educational process, the traditional methodology still dominates in the field of philological disciplines. There are enough resources (sites, blogs, podcasts, etc.) for methodological support of learning, that is, for ensuring reliable and productive cooperation of the tandem between teachers and students. Literature courses were perhaps the most resistant to technical innovation. Probably this should be explained, among other things, by the fact that literary texts are mainly associated with the world of spiritual, aesthetic and emotional, something that is difficult to imagine, and even more so to combine with pragmatic and utilitarian cyberspace. In fact, this view of the problem is incorrect. Teacher's desire and ability to use innovative approaches can significantly diversify the way of teaching and fill it with additional and new meanings.

Literature as one of the arts can be most fully understood in synthesis with related industries – music, painting, theatre, cinema, photography, even the sphere of cyber games. Therefore, this

article is focused on possibilities of introducing information technologies into linear, and for modern young people, in fact, into one-way “flat” teaching of literature. The purpose of the work is studying and practical application of the latest pedagogical strategies that can be used in the development of training courses for philology students. The possibilities of ICT were tested on the example of J. Orwell's dystopian novel “1984”. In particular, Popplet online tool for the development of mental maps, LearningApps.org service, Penzu online notebook, Facebook social network, etc.

A new algorithm for studying foreign literature, tested in classes with university students, showed the ability to integrate with the traditional model of learning. In the educational process the most optimal information tools for each stage of work are defined – a lecture course, independent preparation, seminars. Also, these tools provide a wide range of opportunities for reliable consolidation and creative implementation of students' reading experience.

Keywords: literature; information and communication technologies; digital tools; social networks; innovations; mental maps.

REFERENCES (TRANSLATED AND TRANSLITERATED)

- [1] Draft Concept of Digital Transformation of Education and Science. [Online]. Available: <https://mon.gov.ua/ua/news/koncepciya-cifrovoyi-transformaciyi-osviti-i-nauki-mon-zaproschuye-do-gromadskogo-obgovorennya>. Accessed on: Sep. 03, 2021. (in Ukrainian)
- [2] N. Koshechko, "Innovative educational technologies of teaching and learning in higher education", *Visnyk Kyivskoho natsionalnoho universytetu imeni Tarasa Shevchenka. Seriya: Pedagogika*. Kyiv: Kyivskiy universytet, Vyp. 1, pp. 35-38, 2015. (in Ukrainian)
- [3] N. Machynska, ta Yu. Komarova, "Introduction of innovative learning technologies in higher education", *Naukovyi visnyk Melitopolskoho derzhavnoho pedahohichnoho universytetu. Seriya: Pedagogika*. no. 1, pp. 240-246, 2015. [Online]. Available: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nvmdpu_2015_1_42. Accessed on: Sep. 14, 2021. (in Ukrainian)
- [4] A. Vykrushch, S. Hnatyshyn, A. Klymenko, O. Medynska, H. Synorub, and T. Horpinich, "Development of information culture of students of humanitarian specialities", *Information Technologies and Learning Tools*,. 72(4), pp. 152–167, 2019. doi: <https://doi.org/10.33407/itlt.v72i4.2922>. (in English)
- [5] Flavia Kaba, "Teaching and Studying Literature in The Digital Era - From Text to Hypertext". [Online]. Available: <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/354651> Accessed on: Sept. 14, 2021. (in English)
- [6] R. S. Bhuvaneshwari, P. N. Bharath, "Role of technology in enhancing the interest towards language and literature". [Online]. Available: <http://puneresearch.com/media/data/issues/5ccfb204ebc78.pdf> Accessed on: Sept. 14, 2021. (in English)
- [7] R. Metruk, "Confronting the challenges of MALL: Distraction, cheating, and teacher readiness", *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, vol. 15(2), pp. 4-14, 2020. (in English)
- [8] Luis R. Murillo-Zamorano, José Ángel López Sánchez, Ana Luisa Godoy-Caballero, and Carmen Bueno Muñoz, "Gamification and active learning in higher education: is it possible to match digital society, academia and students' interests?", *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, vol.18 (1), 2021. (in English)
- [9] M. Škobo and B. Đerić Dragičević, "Teaching English Literature in the Digital Era", *ZBORNIK RADOVA UNIVERZITETA SINERGIJA*, 20(5), pp. 84-89, 2020. [Online]. Available: <https://naucniskup.sinergija.edu.ba/wp-content/uploads/2020/03/Zbornik2019-V1.3-sa-doi-i-udk-brojvima.pdf> Accessed on: Sep. 24, 2021. (in English)
- [10] Rusnak, T. Savrasova-Viun, L. Zaiats, ta O. Dotsenko, "Influence of virtual educational space on stress resistance of future philologists", *Information Technologies and Learning Tools*,. 84 (4), pp. 248–270, 2021. doi:<https://doi.org/10.33407/itlt.v84i4.4240>. (in Ukrainian)
- [11] V. Vitiuk, ta A. Liakisheva, "Intellectual maps as a means of spelling competencedevelopment of elementary school teachers", *Information Technologies and Learning Tools*, T. 74, no. 6, pp. 111-126, 2019. doi:<https://doi.org/10.33407/itlt.v74i6.3224>. (in Ukrainian)
- [12] Yu. Bronchuk, "*Methods of using the web service LearningApps*". [Online]. Available: <http://ru.calameo.com/books/004576825767f104e36cf>. Accessed on: Sept. 14, 2021. (in Ukrainian)

