

використовувати сучасні онлайн-ресурси як засоби для подання матеріалу та способи мотивації навчальної діяльності учнів.

## СПИСОК ІНФОРМАЦІЙНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Франчук Н.П. Створення комп'ютерно-орієнтованого методичного забезпечення навчально-виховного процесу. Науковий часопис НПУ імені М.П. Драгоманова. Серія №2. Комп'ютерно-орієнтовані системи навчання. Київ: НПУ імені М.П. Драгоманова, 2017. № 19 (26). С. 181-187.
2. Франчук Н.П., Фещенко А.В. Веб ресурси для проведення тестування на уроках англійської мови: матеріали III Всеукраїнської науково-практичної Інтернет-конференції молодих вчених з міжнародною участю «Новітні інформаційні технології в освіті і науці». 26-27 квітня 2021 року. Переяслав. С. 93-96.
3. Франчук, Н. Сучасне освітнє середовище. Нова комп'ютерна техніка. Кривий Ріг: Видавничий центр Криворізького національного університету, 2019. Том XVII: спецвипуск «Хмарні технології в освіті». С. 7-11. URL: <https://ccjournals.eu/ojs/index.php/nocote/article/view/937>.
4. Струтинська О.В. Особливості сучасного покоління учнів і студентів в умовах розвитку цифрового суспільства. Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету. Київ 2020. №9. С. 145-160.
5. Холмакова Ю.В. Мотивація до вивчення іноземних мов як феномен сучасної науки та практики. Молодий вчений. Київ 2016. № 4.1(31.1). С. 103-105.

УДК 378.091.2:004.357:81'33-051(043.2)

## ВИКОРИСТАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ НАВЧАЛЬНИХ ПРОГРАМ У ПІДГОТОВЦІ ФАХІВЦІВ З ПРИКЛАДНОЇ ЛІНГВІСТИКИ

Франчук Н.П., к.п.н., доц.

*Національний педагогічний університет імені М.П. Драгоманова, м. Київ  
Інститут цифровізації освіти НАПН України, м. Київ*

**Анотація.** Розкрито шляхи використання мультимедійних навчальних програм у підготовці фахівців з прикладної лінгвістики спеціальності 035 Філологія. Розглянуто проблеми створення цифрового освітнього середовища. Показано можливість врівноваженої роботи студентів та викладача під час використання традиційних і новітніх засобів навчання. На прикладі навчального курсу показано шляхи використання різноманітних програм для подання студентами одних і тих даних.

**Ключові слова:** фахівці з прикладної лінгвістики, цифрове освітнє середовище, мультимедійні навчальні програми, мультимедія, багатоваріантне середовище, подання даних.

**Постановка проблеми та обґрунтування актуальності.** Певна база знань дається студентам, що визначена освітніми стандартами, навчальними та робочими програмами, навчальними посібниками, однак цього виявляється недостатньо для підготовки кваліфікованого фахівця [0]. Бо на сьогодні стало актуальним та необхідним розвивати у студента критичне, самостійне, гнучке, варіативне та свідоме мислення [0]. Щоб цього досягти, потрібно подавати навчальний матеріал різними способами, насамперед цікавими та зручними для використання студентами.

Теперішні студенти не люблять відвідувати бібліотек (приміщення), а от переглядати різноманітний цифровий контент для них досить звично. Що не скажеш про викладачів, яким доводиться урізноманітнювати свій матеріал певними новими підходами до вивчення.

**Формулювання цілей та завдань.** Формування обізнаності у фахівців з прикладної лінгвістики щодо ефективного використання мультимедійних технологій з метою усестороннього розвитку та самоорганізації.

**Мета написання:** розкрити місце мультимедійних навчальних програм у підготовці фахівців з прикладної лінгвістики.

**Основний матеріал і результати.** Мультимедіа, як термін бере своє походження з латині, що у перекладі означає «багатоваріантне середовище» або «комбінування різних форм подання даних на одному носіїві». Тобто технологія, що містить певні: прийоми, методи, способи продукування, опрацювання, зберігання й передавання матеріалів, заснованих на використанні комп'ютерів. Що своєю чергою дає змогу поєднати в одному програмному продукті: анімацію, аудіо та відео матеріали, графіку й 3D-графіку, текст.

За допомогою комп'ютерів, що оснащені мультимедіа, можна відтворювати одночасно кілька видів даних самого різноманітного характеру, що впливає на перспективи розвитку та форми сучасного освітнього процесу.

Важливою властивістю наявних сьогодні мультимедіа також є динамічність, що дає змогу користувачеві отримати зворотний зв'язок (Рис. 1).

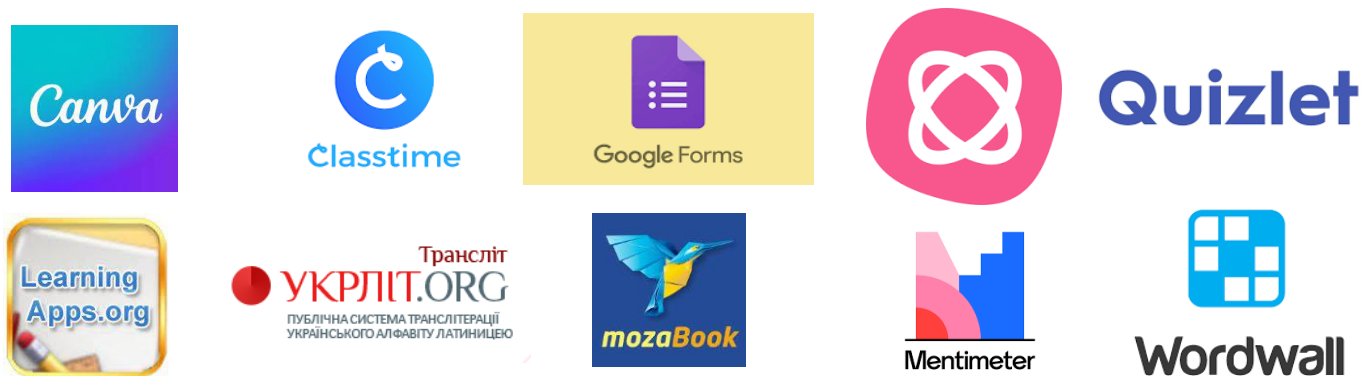


Рис. 1. Цифрові ресурси для створення мультимедійного контенту

З дисципліни «Програмне забезпечення мультимедійних систем» до початку виконання завдань, майбутнім фахівцям з прикладної лінгвістики пропонується обрати тему, з якою працюватимуть впродовж семестру. Далі кожен студент працює та виконує всі завдання відповідно до обраної тематики. Виконавши поставлені завдання (створення презентації, розроблення буклету, створення динамічного плакату та моделі, розроблення тестових завдань, аналіз тестових завдань, розроблення відео уроку, підготовка електронного посібника, створення та опублікування блогу, розроблення карти знань) студент отримує мультимедійне портфоліо з певної теми. Саме так студенти вчаться на практиці подавати цікавий для них матеріал різними методами та способами, використовуючи мультимедійні й цифрові технології, а також мережу Інтернет. Цілеспрямована модель діяльності студентів на даних заняттях є певним інструментарієм, за допомогою якого поєднується методологія та зміст, крім того, вона є основним засобом організації комунікації студентів та викладача. В такий спосіб викладач управляє взаємодією студентів, які подають різні пропозиції й демонструють пізнавальні можливості та рівні своїх навчальних досягнень.

## Цифрові ресурси для створення мультимедійного контенту

Назва ресурсу	Опис	Посилання на ресурс
<i>Canva</i>	сервіс для створення візуальних матеріалів	<a href="https://www.canva.com/uk_ua/">https://www.canva.com/uk_ua/</a>
<i>Classtime</i>	сервіс для створення тестів з різними типами запитань	<a href="https://www.classtime.com/uk/">https://www.classtime.com/uk/</a>
<i>Google Форма</i>	сервіс для створення тестів та опитувальників	<a href="https://www.google.com/intl/ua/forms/about/">https://www.google.com/intl/ua/forms/about/</a>
<i>LearningApps</i>	онлайн-застосунок зворотного зв'язку	<a href="https://learningapps.org/">https://learningapps.org/</a>
<i>Mentimeter</i>	інструмент голосування, який забезпечує миттєвий зворотний зв'язок із аудиторією	<a href="https://www.mentimeter.com/">https://www.mentimeter.com/</a>
<i>Mindmeister</i>	англомовний сервіс для побудови інтелектуальних карт	<a href="https://www.mindmeister.com/">https://www.mindmeister.com/</a>
<i>MozaBook</i>	динамічне освітнє програмне забезпечення для вчителів	<a href="https://www.mozaweb.com/uk/mozabook">https://www.mozaweb.com/uk/mozabook</a>
<i>Quizlet</i>	онлайн-інструмент для створення тестів/вікторин	<a href="https://quizlet.com/uk">https://quizlet.com/uk</a>
Трансліт	онлайн транслітерація з української на англійську згідно з Постановою Каб. Мін. України від 27.01.2010 р. № 55 «Про впорядкування транслітерації українського алфавіту латиницею» (чинна).	<a href="http://ukrlit.org/transliterations">http://ukrlit.org/transliterations</a>
<i>Wordwall</i>	багатофункціональний інструмент для створення динамічних матеріалів	<a href="https://wordwall.net/">https://wordwall.net/</a>

В процесі побудови заняття з використанням мультимедійних технологій (див. Табл. 1) визначальною є діяльність студентів, а головною функцією педагогічного управління стає створення комунікативних умов, коли викладач через свої висловлювання та дії створює «критичні ситуації», вихід із яких вимагає певного аналізу, розуміння навчального матеріалу та обізнаності з використання програмного засобу, який було використано [0].

Студенти мають змогу комбінувати різноманітні онлайн-сервіси, що дозволяє зробити подання матеріалу динамічним, а його сприйняття цікавим. Використання мультимедійних ресурсів дозволить не тільки зацікавлювати до вивчення предмету, а й урізноманітнити сам процес навчання.

Також під час організації дистанційного та змішаного навчання доречно використовувати ще й такі цифрові освітні ресурси, як: *динамічні зображення*

(ThingLink, <https://www.thinglink.com/>); віртуальна дошка (<http://en.linoit.com>); навчальні пазли (<http://www.jigsawplanet.com>); персональний сайт викладача; шкала часу (<http://timetoast.com>, <http://www.slideshare.net>, <http://www/dipity.com>).

**Висновки.** Важко визначити вагу навчальних матеріалів, яку студенти отримують: безпосередньо від викладача, через мережу Інтернет, через мультимедіа та з різноманітних засобів масового інформування, однак можна сказати про те, що гармонійне поєднання всього контенту сприяє загальному розвитку та стимулює до критичного мислення.

## СПИСОК ІНФОРМАЦІЙНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Осадча К.П. Використання мультимедійних навчальних програм у професійній підготовці викладачів-тьюторів. Неперервна професійна освіта: теорія та практика. 2012. № 3-4. С. 72-75.

2. Корчевський Б. Б., Дякова В. В. Мультимедійні технології в навчанні. Створення навчальних відеофільмів. Вісник Вінницького політехнічного інституту. 2010. № 3. С. 118-123.

3. Франчук Н.П. Створення комп'ютерно-орієнтованого методичного забезпечення навчально-виховного процесу. Науковий часопис нпу імені М.П. Драгоманова. Серія 2. Комп'ютерно-орієнтовані системи навчання. 2017. № 19 (26). С. 181-187.

УДК 004.946:364-786-056.26(043.2)

## ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ В РЕАБІЛІТАЦІЇ

Хомицький А.Р.

*Національний авіаційний університет, м. Київ  
Науковий керівник – Бобарчук О.А., к.т.н., завідувач кафедри КММТ*

**Анотація.** *Технології віртуальної реальності широко використовуються в сфері реабілітації та відновлювальної терапії. Деякі аспекти цієї технології застосовуються щодо різних проблемних областей, наприклад сенсомоторних порушень, аутизму, труднощів у навчанні, а також зміни в деяких моторних і мотиваційних параметрах у зв'язку з реабілітацією дітей з руховими порушеннями. Акцент робиться на позитивних ефектах віртуальної реальності як методу, за допомогою якого реабілітація та терапія можуть бути запропоновані та оцінені в функціональному, цілеспрямованому та мотивуючому контексті.*

**Ключові слова:** *віртуальна реальність, реабілітація, вади розвитку, терапія, моторика.*

Поняття віртуальної реальності (VR) було вперше введено Джароном Ланье наприкінці 1980-х років. Як фахівець з інформаційних технологій він за допомогою проекту графічного інтерфейсу побудував комп'ютерну модель віртуального середовища, в якому користувач за допомогою спеціальних пристроїв починає взаємодіяти з графічними елементами цього середовища. Саме ця можливість взаємодії відрізняє це середовище від, наприклад, відео та телебачення, а також є найважливішим елементом, який робить VR придатним для різних сфер, таких як інформатика, освіта, реабілітація, медицина, розваги, військові технології, космічні технології тощо. Розвиток віртуальної реальності був тісно пов'язаний з технологічним прогресом, насамперед розвитком потужних комп'ютерів, які можуть підтримувати потреби графічних, тривимірних (3D) інтерфейсів, тобто. швидкість і