

допомогою ChatGPT виглядає так: після швидкого введення у вікні вихідних даних чат-бот бере на себе роль клієнта в пекарні, або пацієнта в лікарні. Далі учні/студенти продовжують “спілкуватися” з ним. За допомогою ChatGPT також створюють вправи та завдання до текстів на розуміння прочитаного: питання з кількома варіантами відповіді, тексти/речення з пропусками та ін.

**Хендрік Хаферкамп, учитель німецької мови**, координатор цифрових технологій у Evangelisch Stiftisches Gymnasium Gütersloh, член Virtuellen Kompetenzzentrum KI, який консультує школи та міністерства освіти, загалом позитивно оцінює використання ШІ в навчальному процесі [1]. Він зазначає, що більшість його колег визнали, наскільки ШІ може полегшити їхню роботу. Наприклад, ШІ дає можливість створювати текст на різних мовних рівнях: складну версію — для носіїв мови, а простішу — для іноземних учнів/студентів, які ще погано володіють німецькою.

Зараз школи на території ФРН лише в трьох федеральних землях (Саксонія-Ангальт, Мекленбург-Передня Померанія та Райнланд-Пфальц) мають офіційний, тобто сумісний із захистом даних, доступ до ChatGPT. Німецькі вчителі заохочують учнів/студентів використовувати штучний інтелект за умов позначення частин виконаної роботи, що були написані за допомогою ШІ.

Постійний розвиток технологій ШІ впливає на методика викладання та засвоєння іноземної мови. Враховуючи свій потенціал, ChatGPT може стати корисним інструментом для викладання німецької мови як іноземної, незважаючи на деякі поточні обмеження та проблеми. Удосконалення методів використання цього та інших інструментів штучного інтелекту сприятиме підвищенню ефективності викладання та засвоєння німецької та інших мов. Однак критичні дискусії та суперечки щодо використання інструментів ШІ в навчальному процесі ще досі тривають.

### Література:

1. Fehler korrigiert jetzt die KI. URL: <https://www.goethe.de/de/spr/spr/25396486.html>
2. Ming Liu, Fangfang Li. DaF-Lernen mit KI-Tools – am Beispiel von ChatGPT-4 . URL: [https://idvnetz.org/wp-content/uploads/2024/01/IDV-Magazin\\_Nr.\\_104.pdf](https://idvnetz.org/wp-content/uploads/2024/01/IDV-Magazin_Nr._104.pdf)

Гриценко Н.М. ,студентка,  
Овсієнко Л.О., к. філол. н., доцент,  
Черкаський національний університет  
імені Богдана Хмельницького

## ВИКЛИКИ ДОБИ ДИСТАНЦІЙНОЇ ОСВІТИ ТА ЇХ ПОДОЛАННЯ З ДОПОМОГОЮ ЦИФРОВИХ ІНСТРУМЕНТІВ

Наприкінці ХХ століття світ зіткнувся з проблемою становлення нового інформаційного суспільства, зі своїми викликами та аксіологічними

орієнтирами, у якому особистість має знайти власне місце. Цей світоглядний злам продукує виникнення нового покоління, яке спроможне було б жити у новому світі.

Негативний і позитивний досвіди, отримані під час пандемії, нова реальність, у якій ми опинилися через війну, стали каталізаторами змін у системі освіти, зокрема, шкільної. У сучасних реаліях воєнного стану та нещодавно завершеної пандемії COVID-19 освітній процес був переведений на дистанційний або змішаний формат, що змусило педагогів шукати нові підходи до навчання, у тому числі й іноземній мові.

Брендом у сучасній шкільній освіті стало змішане навчання- blended learning, у якому поєднані два підходи : частина освітнього процесу відбувається онлайн, а частина – безпосередньо в класі. Навчання також може здійснюватися асинхронно, коли частина матеріалу дається учням для самостійного опрацювання, а інша вивчається синхронно – це можна робити як очно, так і дистанційно. Це дозволяє отримати гнучкий графік для груп учнів із різними рівнями навчальних досягнень та з різними потребами, сприяє індивідуалізації навчання, зростанню його ефективності й поліпшенню доступності .Так у малій школі , де немає висококваліфікованого вчителя іноземної мови, можна взяти уроки онлайн-курсу найкращих вчителів країни й поєднати їх із модерацією й матеріалами від учителів, які безпосередньо працюють із дітьми в класі.

Роль учителя в змішаному навчанні змінюється: він перестає бути тільки транслятором знань. Натомість він стає наставником, який модерує діяльність дитини, радить, що їй треба подивитись, опрацювати, на цій основі планує діяльність у класі, керує проєктами, які створюють окремі учні або учнівські групи.

Зважаючи на окреслені зміни, вчені-лінгводидакти почали вивчати можливості використання креативних методів у поєднанні з цифровими ресурсами на заняттях з іноземних мов як дієвого інструменту їх розв'язання.

Технологічний розвиток значно полегшив викладацьку справу, надавши численні інструменти для урізноманітнення та інтенсифікації навчального процесу. У сучасній парадигмі освітнього процесу чільне місце займають цифрові інструменти , залучення яких до освітнього процесу позитивно впливає на його перебіг з наступних причин. В умовах онлайн та змішаного навчання іноземних мов вчителі мають змогу доповнити навчальний процес елементами гри у форматах вікторини, флешкарток, ребусів, кросвордів, вебквестів. Нові мультимедійні засоби, в яких використовується аудіовізуальний формат, надають можливості, яких традиційні підручники надати не можуть. Вони дозволяють створити активне комунікативне середовище, у якому здійснюється навчання іноземній мові, розвивають мислення учня і формують навички, необхідні для сучасної особистості.

Комп'ютеризоване навчання іноземним мовам має цілий ряд переваг, серед яких основними є:

- індивідуалізація навчання, можливість визначення глибини і послідовності засвоєння вивченого матеріалу;

- варіативність застосування на різних етапах навчання;
- полегшення процесу сприйняття та запам'ятовування навчального матеріалу;
- розгалуження послідовності навчання на основі аналізу помилок учня;
- формування самооцінки учнів та створення умов для їхньої самостійної роботи.

Сучасні інтернет-ресурси можуть широко використовуватися для ознайомлення з новим мовним матеріалом на етапі тренування та застосування знань, навичок і вмінь. З їх допомогою учні мають можливість виконувати такі види навчальної діяльності:

- вивчати лексичний матеріал;
- удосконалювати розуміння аудіотексту;
- розвивати техніку читання;
- оволодівати граматиною;
- навчатися писемного мовлення;
- тренувати вимову.

Крім того, цифрове середовище з відповідним цифровим інструментарієм є природним для сучасного покоління учнів, яке прийнято відносити до генерації Z. Потреби покоління Z в навчанні відображають мінливий світ з його новими технологіями і цифровими комунікаціями. Тому експерти в галузі педагогіки вважають, що методи навчання повинні бути адаптовані до переваг цих школярів:

- Учні покоління Z цінують легкий доступ до інформації та очікують негайного зворотного зв'язку.
- Вони адаптуються до нових технологій швидше, ніж будь-яке інше покоління.
- Вони вчаться найбільш ефективно, коли їм доводиться вирішувати проблеми та знаходити рішення.
- Діти покоління Z найкраще реагують на візуальне навчання.
- На відміну від попередніх поколінь, генерація Z буде вчитися найбільш ефективно за допомогою інтерактивних носіїв, спільних проектів й завдань, а не довгих слухових пояснювальних уроків.
- Покоління Z вже наповнене онлайн-контентом: для них це більш природне середовище, ніж книги або телебачення. Тому вони мають створювати власний контент для однокласників, що породжує додатковий рівень мотивації та можливості для взаємного навчання й оцінки.

Різноманітні цифрові інструменти є ефективними для оволодіння необхідними знаннями, навичками і вміннями, інтенсифікують навчальний процес, сприяють урізноманітненню навчання учнів, стимулюють їх

цілеспрямовано рухатися власною освітньою траєкторією, розвивати їхні творчі здібності, активізують критичне мислення, удосконалюють уміння працювати як самостійно, так і в групах. Водночас цифрові інструменти використовують для здійснення різних форм контролю на заняттях з іноземної мови й допомагають оптимізувати процес оцінювання успішності учня в оволодінні іншомовною компетентністю. Ретельно спланований контроль за участі цифрових інструментів впливає на результативність освітнього процесу. Відтак виникає потреба відбору й аналізу цифрових інструментів для здійснення тестового контролю мовної ( лексичної та граматичної) та комунікативної компетентності в аудіюванні, говорінні, читанні та письмі і максимальної оптимізації навчання іноземній мові.

Величезні можливості для вчителя для підвищення ефективності навчального процесу дають такі цифрові інструменти, як:

- як Google Forms, Quizizz, Kahoot! для організації контролю сформованості комунікативної компетентності з іноземної мови;
- ті, які безпосередньо генерують тести – Chat GPT, Question Well;
- цифрові інструменти, які допомагають оптимізувати навчальний процес через створення інтерактивних електронних завдань(тренувальних, ігрових) та сприяють в процесі використання формуванню в суб'єктів навчання іншомовної комунікативної компетентності –Learning Apps, Quizlet;
- сприяють візуалізації навчального матеріалу та передбачають його подання у згорнутій та наочній формі, яка є зручною для сприйняття і більш глибокого осмислення - YouTube, MindMap, WordArt;
- реалізують синхронну та асинхронну комунікацію з метою організації освітнього процесу з іноземних мов- блог, Classroom.

Зупинімося на цифрових інструментах, які безпосередньо створюють тести за певними параметрами: Chat GPT, Question Well. Перевагами таких тестів є:

1) ефективність, яка полягає у швидкому генеруванні тестів, заощадженні часу і зусиль викладача на створення тестового завдання вручну;

2) можливість налаштування, зокрема окреслення кількості питань, тематики, аспекту мови (граматика, лексика);

3) релевантне формулювання питань "якісною іноземною мовою" у тестовому завданні;

4) адаптивність до різноманітної тематики;

5) тести, створені за допомогою Question Well, можуть експортуватися у Canvas, Quizizz, Quizlet, Kahoot.

Приклад використання ресурсу **Question Well** до теми *Das ist unsere Klasse, 9 клас, урок 42*: <https://app.questionwell.org/quiz-game/2efWevx8BYsGJSwD6JX3pn>

**Quizizz** до теми *Das ist unsere Klasse ,9 клас, урок 42*: <https://quizizz.com/admin/quiz/65b01e7c8e6ae1e5bab26827?at=65b01f563109d80801120f3b>

Таким чином, цифрові інструменти відіграють магістральну роль у створенні тестів, забезпечуючи ефективну платформу для розроблення, адміністрування та аналізу оцінювання, дозволяють наповнювати тести відповідним навчальним матеріалом, самостійно генерують тестове завдання, спрощують процедуру оцінювання, уможлиблюють диференціацію тестових завдань.

На противагу тестам з автоматизованою перевіркою та оцінюванням відповідей учнів, існує інша категорія освітніх програмних засобів, які спрямовані радше на формувальне оцінювання та відпрацювання практичних навичок, а не на виставлення оцінок. Зазвичай у таких системах учень/ учениця має можливість виконати завдання, перевірити правильність, повернутись до опрацювання матеріалу і знову спробувати виконати завдання. Учитель/ка може отримувати або не отримувати дані про ці спроби. Завдання, які пропонуються учням, можуть мати вигляд тестових (множинний вибір, установлення відповідності, впорядкування, позначення ділянки на зображенні тощо) або ігрових (пройти лабіринтом, відповідаючи на запитання, розв'язати кросворд, відгадати слово за буквами, скласти пазл тощо). Такі сервіси не стільки оцінюють правильність відповіді з першої спроби, скільки допомагають учневі/учениці з'ясувати власні прогалини та зосередитись на корекції. Подібні вправи можна пропонувати для закріплення певних навичок, а також вибірково — для учнів, які потребують додаткової практики. Однією з найдоступніших платформ для створення практичних вправ є <https://learningapps.org/>

LearningApps.org – онлайн-сервіс, який дозволяє створювати інтерактивні вправи. Їх можна використовувати в роботі з інтерактивною дошкою або як індивідуальні вправи для учнів. Дозволяє створювати вправи різних типів на різні теми. Дієвою є також форма індивідуальних або групових завдань учнів по створенню власних вправ у цьому сервісі.

Приклади використання ресурсу **Learningapps** як творчості учнів

- *Die Waldtiere, Знайди пару, 5 клас*

<https://learningapps.org/view27286073>

- *Gegensatzpaare, Знайди пару, 7 клас*

<https://learningapps.org/view28147862>

- *Herbstnomen, пазл, 7 клас*

<https://learningapps.org/view27200207>

- *Körperteile in Deutsch und Englisch, Знайди пару, 5 клас*

<https://learningapps.org/view27198451>

Цікаві можливості розробляти різноманітні інтерактивні вправи на основі флеш-карток надають сайти <https://www.studystack.com/> та <https://quizlet.com/>

**Quizlet**

- *Geld ausgeben, 7 клас, урок 32*

<https://quizlet.com/873852296/7-klasse-stunde-32geld-ausgeben-flashcards/?funnelUUID=7a6b8bce-a12a-4574-89c0-7fd3da2f7650>

Отож, існує чималий спектр цифрових інструментів, які дозволяють створювати ефективні інформаційні продукти для підтримки навчального.

Використання цих цифрових ресурсів може значно полегшити процес навчання німецької мови на відстані, забезпечуючи доступність, інтерактивність та різноманітність уроків.

### Література:

1. Близнюк Т. Цифрові інструменти для онлайн і офлайн-навчання. Навчально-методичний посібник. Івано-Франківськ, 2021. Режим доступу: <http://surl.li/bgjno>
2. Майер Н. В., Коваль, Т. 1. (2023). Цифрові засоби для форм ня ІКТ-компетентності майбутніх викладачів іноземних мов. Іноземні мови, 1. 50-57. Режим доступу: <https://doi.org/10.32589/1817-8510.2023.1.278112>
3. Кріббен Айвор, Зейналі Яссер. Переваги та обмеження ChatGPT у бізнес-освіті та дослідженні: фокус на науці про управління, управлінні операціями та аналізі даних (29 березня 2023 р.). Доступно на SSRN: <https://ssrn.com/abstract=4404276>
4. Принципи моделювання нових контрольних-оцінювальних систем і їх застосування у середніх і вищих навчальних закладах / П. Сікорський // Вища освіта України. 2016. № 2. С. 44-50. – Режим доступу: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/vou\\_2016\\_2\\_9](http://nbuv.gov.ua/UJRN/vou_2016_2_9)
5. Покоління Z: як його вчити і як воно бачить свою освіту [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <https://www.atschool.com.ua/pokolenye-z-kak-ego-uchyt-y-kak-ono-vydyt-svoyo-obrazovanye-blog-atmosfernoj-shkoly/>

**Danylyuk S.S.,  
Doctor in Pedagogy, Professor  
Bohdan Khmelnytsky  
National University of Cherkasy**

### **MOBILE APPLICATIONS FOR THE DEVELOPMENT OF FOREIGN LANGUAGE LEXICAL COMPETENCE OF STUDENTS OF LANGUAGE TRAINING DIRECTIONS**

The proper level of foreign language lexical competence is one of the key components in mastering a foreign language. There are several stages in the process of developing lexical competence: the first one is the process of mastering individual lexical units, the second and the third ones are associated with the formation of the skill of using lexical units in speech. Taking into account these stages, mobile applications for teaching students will be selected in the future. Lexical competence can be developed not only within the framework of traditional methods, but also with the help of mobile applications. Today there are a large number of mobile applications for learning a foreign language, which can diversify the teaching process.