

Further research could evaluate how authentic materials affect students' cultural awareness and language learning outcomes.

REFERENCES

1. Bal N.G., Savas P. Intercultural language teaching and learning: Teachers' perspectives and practices. *Participatory Educational Research*. 2022. Vol. 9(6). P. 268–285. <https://doi.org/10.17275/per.22.139.9.6>
2. Haswani F., Baharuddin B., Simbolon N. Multicultural education in English language teaching: a study of paradigms, perceptions, and implementation strategies. *World Journal of English Language*. 2023. № 13(2). P. 424–434. <https://doi.org/10.5430/wjel.v13n2p424>
3. Petroj V. The role of native languages on ESL learning. *Asian EFL Journal. Special Edition. Women in TESOL International Conference*. 2016. P. 31–47.
4. Tirnaz M. H., Morady Moghaddam M. Multicultural Content in English Language Teaching Textbooks: The Case of the 'Vision' and 'Top Notch' Series. *Journal of Applied Linguistics and Professional Practice*. 2023. Vol. 17(1). P. 73–94. <https://doi.org/10.1558/jalpp.20434>

Зацеркляна Д.О.

здобувач другого рівня вищої освіти,
Харківський гуманітарний університет "Народна українська академія"

НОВІТНІ МОЖЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ АВТОМАТИЧНОГО ОЗВУЧУВАННЯ СТАТЕЙ У НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ

У сучасному швидкоплинному світі особливу увагу привертають технології штучного інтелекту. У 2024 році вони набули нечуваного масштабу: штучний інтелект "навчився" створювати зображення за описом користувача, генерувати програмний код та створювати музику. Проте викладача іноземних мов найбільше зацікавить здатність штучного інтелекту озвучувати будь-який текстовий матеріал, в тому числі статті відомих англомовних видань, що не лише підвищує інклюзію навчального процесу, але й створює безліч нових можливостей навчання.

Тренд полізадачності (multitasking), притаманний сучасному поколінню, на думку науковців, створює "міф економії часу" і "або надає ідеальні переваги, або має побічні ефекти для навчання та робочого процесу" [2, с. 2]. В умовах постійної нестачі часу для саморозвитку можливість прослуховування статей одночасно з виконанням інших завдань значно підвищує їхню привабливість з точки зору молодого читача [3]. Саме цей тренд спонукав видання New York Times (NYT) у квітні 2024 року до офіційної заяви про намір озвучувати всі свої новітні статті штучним інтелектом, з метою "залучення молодших читачів" та "збільшення читачької аудиторії стрічки новин" [1]. За NYT прослідували інші відомі видання, прикладами яких є американські Time, The Wall Street Journal, The Economist та The Washington Post, британський Prospect, японський The Japan Times та інші.

Для розвитку навичок аудіювання аутентичні навчальні матеріали надзвичайно важливі. Завдяки штучному інтелекту викладачі іноземних мов отримали необмежений доступ до актуальних статей, тематично та змістовно різноманітних. Це безпрецедентна можливість використання новітніх матеріалів, не відокремлених від динамічного життя навколо, адже багато років поспіль застарілі навчальні тексти у підручниках демотивували студентів.

На прикладі озвученої статті NYT *“A Diver and His Metal Detector Solved This Nearly 50-Year-Old Mystery”* [4] пропонуємо деякі варіанти опрацювання аудіо матеріалу у навчальному процесі:

1. Запитання закритого типу, або базовий Listening Comprehension: перед заняттям викладач готує перелік запитань з можливістю вибору правильної відповіді, наприклад, true-false, multiple choice (a,b,c), matching (match the beginnings of the sentences to their endings). Перед початком аудіювання можна провести обговорення у парах або малих групах – guessing/predicting the content.

- *True-false: Alex Davis regularly goes diving with his metal detector. (true)*

- *Multiple choice: What do you get to know about Alex?*

a) He is originally from Barbados.

b) He is currently unemployed, but spends almost all the time free diving.

c) He is in his thirties now. (The right answer is c)

- *Matching:*

<i>Alex Davis is</i>	<i>he heard the characteristic sound of finding gold.</i>
<i>When he dived on that day,</i>	<i>with the year 1965, “McMaster University”.</i>
<i>The ring was emblazoned</i>	<i>34 years old.</i>

Варто відзначити зручність у підготовці завдань, адже викладач постійно має перед очима повний транскрипт аудіо з усіма деталями тексту, що дозволяє легко та швидко створити перелік змістовних запитань.

2. Запитання відкритого типу: open questions, gap completion, sentence completion, note-taking.

Open questions можуть бути переліком відкритих запитань до змісту аудіювання, як до загальної ідеї статті (*What is the main idea of this article?*), так і до конкретних деталей (*How long did it take Alex to find the owner of the ring?*).

Прикладом gap completion до наведеної статті будуть завдання з пропущками в оригінальному тексті – в певних реченнях або в цілому тексті:

When he _____ home, Mr. Davis _____ the ring further and _____ that inside the band _____ three letters: FMP. (returned, examined, noticed, were).

Такий тип завдань може стати у нагоді як частина Text Based Presentation, в даному випадку – граматичних форм у Past Simple, але замість читання в основі буде прослуховування історії. Також такий формат аудіювання готує студентів до екзаменаційних завдань формату Use of English, Complete the gaps with one word only.

Sentence completion надає більшого простору для творчого опрацювання матеріалу і може бути використано для будь-якого рівня мовної компетенції починаючи з A2 і вище:

When he returned home, Mr. Davis... (studied the ring and saw the letters; examined the ring and found three letters there; looked at the ring and inside there were the letters FMP, etc.)

Подібні завдання можуть тренувати як навички listening for factual information, так і listening for gist, paraphrasing тощо, які затребувані у різних частинах міжнародних іспитів з англійської мови (Cambridge Language Exams, TOEFL, Pearson English International Certificate та інших).

Note-taking є універсальним завданням, яке не потребує жодної підготовки. Студенти прослуховують статтю та роблять замітки на власний розсуд, або за рекомендаціями викладача помічають головне, потім порівнюють свої записи шляхом обговорення у малих групах.

Важливо, що наявність повністю відредагованих структурованих текстів до аудіювання є великою перевагою у їхньому використанні в навчальному процесі, порівняно, наприклад, з неадаптованими транскриптами до відео на YouTube. Повноцінний текст стане у нагоді студентам з нижчим рівнем мовної компетенції для аудіювання з одночасним переглядом тексту або розвитку навичок читання, тренування вимови, тощо.

Використання статей міжнародних видань у аудіо форматі дозволить розвинути навички говоріння: наприклад, можна дати студентам завдання описати фотографії, котрі майже завжди ілюструють статті, а потім прослухати та перевірити власні припущення; або прослухати, а потім переказати зміст аудіювання з використанням ілюстрацій.

Таким чином, автоматичне озвучування статей відкриває безліч можливостей для розвитку навичок аудіювання, говоріння, читання, тренування сприйняття аутентичного мовлення, створення граматичних та лексичних вправ, заснованих на аудіюванні, розвитку творчого потенціалу студентів, командної роботи, тощо. Тематичне розмаїття та актуальність обраних тем сприятимуть підвищенню мотивації студентів та викладачів. Маємо надію, що розвиток технологій штучного інтелекту і надалі сприятиме урізноманітненню та підвищенню якості навчання іноземних мов.

ЛІТЕРАТУРА

1. Fisher, Sara (2024) Exclusive: NYT to soon offer most articles via automated voice. [online] Available at: <https://www.axios.com/2024/04/02/exclusive-nyt-to-soon-offer-most-articles-via-automated-voice> [Accessed 12 November 2024].
2. Samaranayake, Pradeepika (2020) Running head: MULTITASKING IN A TECHNOLOGY WORLD 1 Multitasking in a Technology World: Benefits and Drawbacks. [online] Available at: https://www.researchgate.net/publication/338585496_Running_head_MULTITASKING_IN_A_TECHNOLOGY_WORLD_1_Multitasking_in_a_Technology_World_Benefits_and_Drawbacks [Accessed 12 November 2024].
3. Automated Voice Message: Enhancing Communication for Modern Businesses. [online] Available at: <https://play.ht/blog/automated-voice-message/> [Accessed 12 November 2024].

4. Sanders, Hank (2024) A Diver and His Metal Detector Solved This Nearly 50-Year-Old Mystery. [online] Available at: <https://www.nytimes.com/2024/11/12/world/americas/diver-finds-graduation-ring-barbados.html> [Accessed 12 November 2024].

Кирилова Д.С.

*здобувач першого рівня вищої освіти,
Волинський національний університет імені Лесі Українки*

ВИКОРИСТАННЯ ГЕЙМІФІКАЦІЇ У ВИКЛАДАННІ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ В ЗАГАЛЬНООСВІТНІХ ЗАКЛАДАХ

Поява такого нового методу викладання як гейміфікація пов'язана з великою кількістю питань, які зумовлені для покращення якості освіти. У 21 столітті технологій активізується такий метод викладання через гру. Не можна заперечувати того, що гейміфікація несе в собі суспільний характер, з самого дитинства мама навчає свою дитину кольорам, цифрам, через гру. Гейміфікація є відносно новим методом викладання і ще багато викладачів не знають про нього або знають і вважають його не ефективним. Однак він стрімко розвивається і розв'язує питання, які не могли розв'язати протягом багатьох років. Головна ознака, яка відрізняє гейміфікацію від інших ігрових методів, полягає в застосуванні техніки. Гейміфікація, в теорії зарубіжних професорів, характеризується, як ефективний та цікавий метод навчання англійської мови. Щоб не відставати від нових ефектних методів навчання необхідно визнати гейміфікацію, як дієвий метод і модернізувати навчальний план англійської мови.

У світі існує багато різних варіантів трактування слова гейміфікація. Наприклад іноземні дослідники Габе Зіхерманн і Ліндер вважають, що гейміфікація – це такий процес застосування ігрового мислення для того, щоб зацікавити аудиторію та розв'язати актуальні питання. А відомий автор і професор Карл Капп трактує гейміфікацію, як застосування принципів механіки ігрової діяльності, мислення та естетики для збільшення цікавості й мотивації в учнів. Ігрова механіка – це принцип того, як відбувається гра та будова гри.

Сучасним вчителям з англійської мови, які розробляють власну модель курсу з використанням гейміфікаційного методу навчання, є не зайвим проаналізувати дослідження J. Figueroa, який не тільки визначив елементи гейміфікованих знань, а й довів наскільки ефективною є модель застосування освітньої гейміфікації. Вчитель повинен проаналізувати кожен крок і побудувати його в логічний послідовний ланцюг. Першим таким кроком є це зрозуміти, яку мету мають учні. Другий крок розібратися з освітніми завданнями. Третій крок проаналізувати досвід. Четвертий крок обрати ресурси, які допоможуть вчителю. П'ятий крок перетворити це на гру, а точніше на гейміфікаційний метод.