

USE OF INFORMATION AND COMMUNICATION
TECHNOLOGIES IN ENGLISH LANGUAGE TEACHING
IN DISTANCE LEARNING

ВИКОРИСТАННЯ ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАТИВНИХ
ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОЦЕСІ ВИКЛАДАННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ
МОВИ У ПЕРІОД ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ

Yelizaveta Kriukova¹

Svitlana Buha²

DOI: <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-049-0-21>

Abstract. The development of modern society in the world takes place in the era of rapid development of information technologies in all fields of human activity, including education. Therefore, one of the main ways of solving the problem of education modernization is the introduction of information technologies and combination with traditional educational means. The issue of ensuring the high level of information and communication technologies in the educational process becomes more urgent every year. The experience of teachers of higher education institutions shows the effectiveness of information and communication technologies integration in teaching English. Information and communication technologies enable students to be involved in the learning process, increase students' motivation and their interest in learning English. The use of information and communication technologies in the educational process gives the possibility to reduce the time for mastering the material at the expense of clarity and to check students' knowledge in the interactive form. The article deals with the use of modern information and communication technologies in the process of teaching English in higher education. Aspects of information and communication technologies in the process of learning a foreign language are theoretically grounded. The experience of information and communication technologies implementation

¹ Candidate of Pedagogical Sciences,
Associate Professor at the Department of English for Engineering,
Igor Sikorsky Kyiv Polytechnic Institute, Ukraine

² Teacher at the Department of English for Engineering,
Igor Sikorsky Kyiv Polytechnic Institute, Ukraine

in the educational process of higher educational institutions is analyzed and the main advantages and disadvantages of their application are characterized. The experience of using Quizlet (an application that helps in learning new words, phrases, terms faster and more effectively) in teaching English at the National Technical University of Ukraine “Kyiv Polytechnic Institute of Igor Sikorsky” was analyzed in the context of the analysis of information technologies in higher educational establishments of Ukraine.

1. Вступ

Відкритий доступ до сучасних інформаційних технологій формує новий тип суспільства, який підвищує продуктивність праці та конкурентоспроможність будь-якої країни на світовому ринку та потребує суттєвих змін у системі освіти. Останні роки сфера інформаційних технологій активно працює у напрямі гейміфікації над удосконаленням наявних освітніх платформ та створенням нових ігрових навчальних програм для застосування у відкритому інформаційно-освітньому середовищі. Гейміфікація стала невід’ємним сучасним інструментарієм у системі освітнього процесу XXI століття, яка може бути застосована викладачами при проведенні занять, служити засобом підвищення мотивації та залучення до навчання студентів. Тому, у зв’язку з швидкими змінами, які відбуваються в сучасному суспільстві, перед системою вищої освіти України стає задача впровадження інформаційно-комунікативних технологій у процесі викладання, яке дає можливість організувати творчу професійно спрямовану діяльність студентів у вищому навчальному закладі протягом дистанційного навчання. Використання інформаційно-комунікативних технологій у процесі викладання створює широкі можливості для підвищення інтересу студентів до процесу навчання й сприяє поглибленню знань. Інформаційно-комунікативні технології у процесі викладання дозволяють фіксувати процес розуміння, засвоєння й творчого застосування знань при вирішенні практичних завдань. Ефективність забезпечується за рахунок більш активного включення студентів у процес не тільки одержання, але й безпосереднього використання інтегрованого комплексу знань. Якщо інформаційно-комунікативні технології у викладанні іноземної мови застосовуються постійно, то у студентів зникає страх висловити неправильне припущення і встановлюються довірливі відносини з викладачем. Протягом останнього часу

збільшується кількість досліджень з проблеми впровадження інформаційно-комунікативних технологій у процесі викладання англійської мови. Власний досвід показує, що при використанні інформаційно-комунікативних технологій у процесі викладання якість та ефективність навчання іноземної мови підвищується.

Метою дослідження є аналіз використання інформаційно-комунікативних технологій у процесі викладання англійської мови у вищих навчальних закладах України протягом дистанційного навчання.

Визначено основні цілі:

- теоретично обґрунтувати аспекти інформаційно-комунікативних технологій в процесі навчання іноземної мови;
- розглянути досвід впровадження інформаційно-комунікативних технологій в освітньому процесі вищих навчальних закладів;
- експериментально перевірити ефективність впровадження інформаційно-комунікативних технологій в процесі навчання іноземної мови протягом дистанційного навчання.

2. Теоретичні основи

Аналіз вивчення наукової літератури дозволяє зробити висновок про те, що досить багато уваги в дослідженнях вітчизняних і зарубіжних авторів відведено характеристиці дистанційного навчання.

Питання дистанційного навчання у вищих навчальних закладах не є новим у педагогічній науці. Ця проблема знайшла своє відображення у працях В. Бикова, О. Довгялло, Є. Полата, О. Самойленка, Н. Сиротенко та ін. Проблеми впровадження технологій дистанційного навчання в зарубіжних країнах, зокрема перспективи розвитку дистанційної освіти, досліджували І. Аллен, Дж. Андерсон, Т. Едвард, Р. Клінг.

В сучасному світі існують різні підходи та до визначення «дистанційного навчання». Наприклад, за «Концепцією розвитку дистанційної освіти в Україні» від 20.12.2000 р. «дистанційне навчання – сукупність технологій, які забезпечують інтерактивну взаємодію студентів і викладачів під час навчального процесу, методом надання студентам працювати самостійно» [6].

Відповідно до «Концепції розвитку дистанційної освіти в Україні», запровадженої відповідною Постановою МОН України ще у 2000 р., дистанційна освіта є формою навчання, що реалізується переважно

через технології дистанційного навчання, які поділяються на педагогічні та інформаційні.

Положення про організацію дистанційного навчання, яке на сьогодні є єдиним нормативним документом, визначає дистанційне навчання як індивідуалізований процес набуття знань, умінь, навичок і способів пізнавальної діяльності людини, який відбувається за опосередкованої взаємодії віддалених один від одного учасників навчального процесу у спеціалізованому середовищі, яке функціонує на базі актуальних психолого-педагогічних та інформаційно-комунікаційних технологій [6].

В. Биков розуміє поняття «дистанційне навчання» як форма організації навчального процесу, за якої її активні учасники (об'єкт і суб'єкт навчання) досягають цілей навчання здійснюючи навчальну взаємодію принципово і переважно на відстані [2].

На думку В. Кухаренко, «дистанційне навчання» являє собою форму здобуття освіти, поряд з очною та заочною, при якій в освітньому процесі використовуються кращі традиційні та інноваційні засоби, а також форми навчання, що ґрунтуються на комп'ютерних і телекомунікаційних технологіях [7].

За визначенням В. Рибалка, дистанційна освіта важлива тому, що вона є специфічною організацією навчального та педагогічного процесу, за основу якого береться застосування дистанційних, інформаційних та телекомунікаційних технологій [10].

Таким чином, проаналізувавши існуючі наукові підходи до визначення поняття «дистанційне навчання» в науковій літературі, вважаємо доцільним конкретизувати зміст терміну як сукупність інноваційних технологій, що забезпечують надання інформації в інтерактивному режимі за допомогою використання інформаційно-комунікативних технологій. Основними принципами дистанційного навчання є інтерактивна взаємодія у процесі навчання, надання відкритого навчання, створена за допомогою інформаційних технологій для постачання навчального матеріалу та спілкування.

Впровадження інформаційно-комунікаційних технологій в освітньому процесі для підвищення якості професійної підготовки студентів у вищих навчальних закладах стало предметом дослідження багатьох науковців: С. Архангельський, М. Жалдак, О. Значенко, Г. Козлакова, В. Луговий, Ж. Таланова. Висвітлення інформаційно-комунікативних технологій у підготовці викладачів іноземної мови містяться у пра-

цях Н. Авшенюк, О. Артеменко, Т. Борової, О. Грецької, І. Грітченко, С. Деркач, Т. Лозицької, Л. Морської, О. Подзигун, Є. Полат та інших. Використання інформаційно-комунікативних технологій у процесі викладання та вивчення іноземних мов досліджують В. Краснопольський, Є. Полат, І. Роберт, П. Сердюков, Д. Таушан.

Навчання англійської мови не можливо уявити без впровадження інформаційно-комунікативних технологій навчання, які перетворюють навчання на живий творчий процес, стимулюють інтерес до навчальної діяльності та сприяють формуванню творчого мислення. Інформаційно-комунікативні технології належать до технологій, які забезпечують доступ до інформації через телекомунікації. В широкому сенсі інформаційно-комунікативні технології – це технології опрацювання інформації за допомогою комп'ютера та телекомунікаційних засобів.

Оскільки у вчених з педагогіки і психології існують певні розбіжності щодо визначення цілого ряду наукових понять, зокрема і дефініції «інформаційні технології», наведемо вибірку існуючих визначень у сучасній науці. У фаховій літературі нараховується більш ніж 200 трактувань цього поняття.

Так, Н. Морзе визначає інформаційну технологію як сукупність методів, засобів і прийомів, що використовуються людьми для реалізації конкретного складного процесу шляхом поділу його на систему послідовних взаємопов'язаних процедур і операцій, які виконуються більш або менш однозначно і мають на меті досягнення високої ефективності в пошуку, накопиченні, опрацюванні, зберіганні, поданні, передаванні даних за допомогою засобів обчислювальної техніки та зв'язку, а також засобів їх раціонального поєднання з процесами опрацювання даних без використання машин [8].

І. Захарова під інформаційно-комунікативними технологіями розуміє «спосіб роботи з інформацією: це і сукупність знань про способи та засоби роботи з інформаційними ресурсами, і спосіб та засоби збору, обробки та передавання інформації для набуття нових відомостей про об'єкт, що вивчається» [4].

Н. Фоміних визначає інформаційно-комунікативні технології як «сукупність різноманітних технологічних інструментів і ресурсів, які використовуються для забезпечення процесу комунікації та створення, поширення, збереження та управління інформацією» [12].

І. Ставицька зазначає, що важливість і необхідність впровадження інформаційно-комунікативних технологій у навчання обґрунтовується міжнародними експертами і вченими. Інформаційно-комунікативні технології торкаються всіх сфер діяльності людини, але, мабуть, найбільш сильний позитивний вплив вони мають на освіту, оскільки відкривають можливості впровадження абсолютно нових методів викладання і навчання [11].

Н. Фоміних підкреслює, що інформаційно-комунікаційні технології навчання мають давати відповіді на наступні питання: – як організувати в комп'ютерному середовищі навчальний процес з урахуванням специфіки конкретної навчальної дисципліни, навчальних та практичних цілей; – які засоби і як використовувати, яким змістом їх наповнювати, як контролювати їх якість [12].

Г. Боднар у своїй статті «Впровадження інформаційних технологій у навчальний процес як запорука фахової компетентності» визначає інформаційно-комунікативні технології як універсальний спосіб пізнавально-дослідницької діяльності і друге за значущістю (після традиційної писемності) знакове знаряддя обміну інформацією та педагогічного впливу [3].

До засобів інформаційно-комунікативних технологій зараховують: комп'ютерну техніку, периферійне устаткування, засоби інтернеттехнологій, засоби телекомунікації (мережеве устаткування, програмні комплекси, телефонні та безпроводні лінії, волоконно-оптичні та супутникові канали зв'язку та інше) і їхній інструментарій. Стосовно освітньої сфери людської діяльності інформаційно-комунікативні технології поділяються на такі групи: а) засоби отримання (переробки) інформації: відео-, кіно-, фото-, веб-, телекамери, сканери та інші; б) засоби переробки та збереження інформації: комп'ютери, мобільні засоби, які запам'ятовують інформацію; в) засоби передачі інформації: телефони, телекси, факси, модеми, а також самі канали зв'язку (супутникові, аналогові, телефонні, оптоволоконні); г) засоби для наочного представлення (візуалізації) інформації: комп'ютерні проектори, кіно-, відео- і слайдпроектори, відеомагнітофони, DVD-плеєри, телевізори, монітори, принтери, типографські комплекси та інше [1]. Усі результати технічного прогресу створені для того, щоб покращити навчання студентам і викладачеві. Так, додатки для телефону можуть допомогти створити цікаві заняття та полегшити процес вивчення англійської мови.

Під інформаційними технологіями розуміємо сукупність технічних засобів збору, організації, обробки, зберігання, передачі й надання інформації, яка розширює знання студентів і розвиває їх можливості з керування технічними й соціальними процесами.

Досліджуючи проблему дистанційного навчання англійської мови професійного спрямування, ми дійшли до висновку, що дуже важливу роль відіграє побудова практичних занять з обов'язковим систематичним включенням інформаційних платформ дистанційного навчання й з метою підвищення мотивації.

Варто зазначити, що мотивація дає можливість забезпечити високу ефективність і результативність діяльності студентів та гармонійне здійснення цієї діяльності. Мотивація є внутрішньою силою, що формує позицію викладача й виражає його усвідомлене ставлення своєї діяльності.

Отже, для забезпечення високого рівня мотивації студентів протягом дистанційного навчання, необхідне систематичне впровадження інформаційних платформ дистанційного навчання.

Платформу дистанційного навчання, у найбільш загальному вигляді, можна визначити як технологію, яке сприяє реалізації педагогічних та інформаційних технологій дистанційного навчання шляхом автоматизації створення і отримання знань у системі дистанційного навчання, а також завдяки наявності засобів, необхідних для трьох основних користувачів – викладача та студента [2].

В наш час існує немало платформ для дистанційного навчання англійської мови професійного спрямування: Quizlet, Kahoot, Wizer.me, Wordwall, Jeopardy, Quizizz.

3. Досвід впровадження інформаційно-комунікативних технологій

Досвід роботи педагогічних університетів України свідчить, що впровадження інформаційно-комунікативних технологій у навчальний процес забезпечує активне, творче оволодіння студентами предмета іншомовним спілкуванням, дозволяє викласти матеріал на вищому рівні. Їх використання відкриває нові можливості в організації навчального процесу. Так, у Київському національному лінгвістичному університеті при вивченні англійської мови студенти використовують відкриті платформи для створення на їх основі інтерактивних ігор,

квестів та вікторин. Використовуючи платформу Content Generator (<http://contentgenerator.net>) та вибравши один із 15 шаблонів, викладач створює серію інтерактивних вправ та ігор для викладання лексики. Потім гра використовується у навчанні, її розміщують на платформі Moodle, яку зараз використовують багато вищих навчальних закладів України. Ігри переважно ґрунтуються на запитаннях з різноманітним вибором, містять різні типи підказок (іноді неправильні) та рівні на основі сюжетної лінії, обраної автором. Основне завдання викладача – створити якомога більше запитань, щоб зробити гру цікавою та різноманітною.

В Україні, останнім часом ІТ компанії активно працюють у напрямі гейміфікації над удосконаленням наявних освітніх платформ та створенням нових ігрових навчальних програм для застосування у відкритому інформаційно-освітньому середовищі. На даний час найбільш відомими є Classcraft, Minecraft: Education Edition, Power Point Quick Starter, Paint 3D, LinguaLeo, Lego Education WeDo 2.0., SimCity та ін. Такі продукти стали невід’ємним сучасним інструментарієм для викладачів.

Так, наприклад, в Інституті інформаційних технологій НАПН України (Institute of Information Technologies and Learning Tools NAES of Ukraine, Kyiv, Ukraine) використовується платформа «Minecraft: Education Edition», яка представляє собою спільну універсальну освітню платформу, яку викладачі впроваджують для різних предметів з метою розвитку та формування навичок XXI століття, зокрема цифрової грамотності, винахідливого та креативного мислення, продуктивності дій та ефективного спілкування суб’єктів освітнього процесу. За висновком викладачів, які вже активно використовують «Minecraft: Education Edition» у навчальному процесі, цей ресурс відмінно допомагає як викладачам, так і студентам у навчанні.

Деякі вітчизняні університети, в тому числі Одеський національний політехнічний університет, залучені до реалізації міжнародного проекту ERASMUS+KA2 «Співробітництво між університетами та підприємствами в сфері ігрової індустрії в Україні – GameHub». Мета проекту – поєднання різних напрямів підготовки спеціалістів у єдиний навчальний процес: впровадження комп’ютерних ігор в навчання з урахуванням навичок та інтересів студентів, а також забезпечення молоді тими знаннями і вміннями, що знадобляться їм при працевлаштуванні. В Одеському політехнічному університеті гейміфікація була впроваджена та протестована у рамках спеціальності з комп’ютерних

наук, а тепер вводиться у навчальний процес на кафедрі атомних електростанцій. Суть такого підходу полягає в тому, що кожен студент сам створює комп'ютерну гру, в якій моделює різні ситуації, таким чином, засвоюючи методологію системного аналізу систем фізичного захисту.

У ДВНЗ «Університет менеджменту освіти» НАПН України використовується MMORPG-гра (браузерна онлайн рольова гра) – це комп'ютерна мережева рольова онлайн гра, де велика кількість гравців взаємодіють один з одним у віртуальному світі. Учасники в команді і під керівництвом викладача виконують завдання, інформуючи про готовність, а викладач відзначає успіхи в онлайнсистемі. За результатами дня, тижня, місяця у кожного накопичується набір досягнень, який є адекватною оцінкою його діяльності. Заняття може бути побудоване у формі CTF (capture the flag) – матчу, коли дві команди, змагаючись, намагаються знайти рішення якогось великого завдання.

У контексті аналізу використання інформаційно-комунікативних технологій у вищих навчальних закладах України, хотіли б поділитися досвідом використання Quizlet у викладанні ESP у Національному технічному університеті України «Київський політехнічний інститут ім. Ігоря Сікорського». Quizlet – додаток, який допомагає при вивченні нових слів, фраз, термінів швидше й ефективніше. Quizlet працює в режимі карток та надає план, коли і що потрібно завчити або повторити матеріал. Quizlet.Live – гра, яка допоможе закріпити лексику, навчить бути більш сконцентрованим і працювати в команді. Виявлено позитивні сторони використання цієї технології. Слід зазначити, що під час виконання завдань студенти встановлюють дуже гарні стосунки між собою. Деякі зі студентів насолоджуються духом змагання, музикою, яка лунає, коли вони відповідають на питання. Студенти відповіли, що навчання в ігровій формі набагато цікавіше, а завдання легше сприймаються візуально. Необхідно звернути увагу і на труднощі, які виникають у використанні Quizlet. Так, студенти іноді не виконують деякі завдання, оскільки часові обмеження занадто маленькі. Деякі студенти іноді нервують, виконуючи завдання, бо бояться програти у змаганні. Іноді виникають труднощі з інтернет-зв'язком, що відволікає студентів від роботи та не дозволяє їм виконувати завдання. Необхідно також звернути увагу на те, що зовсім несподівано найкращих результатів у виконанні завдань досягають студенти, які при виконанні традиційних завдань рідко виявляють ініціативу і не мають найвищих показників ефек-

тивності. Це свідчить про значний мотиваційний вплив цієї технології та її ефективність в активному залученні студентів до навчальної діяльності. Ще існує унікальна платформа TED, на якій можна знайти цікаві ідеї, винаходи, спостереження зібрані виступи на будь-які теми. National Geographic Learning разом з TED розробив додаток Learn English with TED talks. У ньому надаються відео і завдання до них. Там можна не тільки дивитися корисні виступи, але і вчити нові слова, граматику і розмовну мову. Learn English with TED talks допомагає студентам поглянути на світ з іншого боку, спонукати до дії, змусити говорити, адже тут піднімаються питання, на які можна дискутувати годинами. Форми і методи використання інформаційно-комунікаційних технологій на занятті англійської мови залежать від змісту та мети, яку ставить викладач. Слід виділити деякі загальні, найбільш ефективні прийоми впровадження ІКТ. При вивченні нового матеріалу ІКТ дозволяє ілюструвати різноманітні наочні засоби. При закріпленні нової теми та для перевірки знань ІКТ – це самоперевірка і мотивація для навчання та спосіб вираження себе. Для викладача – це засіб якісного контролю знань, виявлення середнього рівня. ІКТ також використовується як додатковий матеріал для поглиблення знань.

4. Методологія

З метою вивчення ефективності використання інформаційно-комунікативних технологій в освітньому процесі протягом дистанційного навчання був проведений експеримент, у якому взяли участь 25 студентів другого курсу приладобудівного факультету Національного технічного університету України «Київський політехнічний інститут ім. Ігоря Сікорського».

Студенти були поділені на контрольну групу (12 студентів), які навчалися за традиційною програмою та експериментальну (13 студентів), які навчалися з використанням інформаційно-комунікативних платформ на заняттях з англійської мови ESP.

Основними методами експериментальної роботи були:

- тестування, яке полягало у перевірці знань студентів до та після використання інформаційно-комунікативних технологій;
- спостереження, за допомогою якого відбувався збір інформації;
- анкетування, яке включало відкриті запитання й відповіді.

Експеримент складався з двох етапів.

На першому етапі експерименту, метою якого було експериментально перевірити ефективність використання інформаційно-комунікативних технологій, було проведено діагностування рівня володіння певними мовними навичками в контрольній та експериментальній групах до та після використання інформаційно-комунікативних платформ. В експериментальній групі інформаційно-комунікативні технології використовувалися у вивченні лексичних (Engineering and Information Technology, Innovations) та граматичних (Passive Voice, Conditionals) тем. У контрольній групі при вивченні тих самих тем використовувалися традиційні методи без впровадження інформаційно-комунікативних технологій.

Нами представлено один план лексичних уроків на основі завдань, проведених в експериментальній групі, які були розроблені з використанням інформаційно-комунікативних технологій, запропонованих у курсі МООС [16].

Заняття 1

Тема: New developments in smart technology

Етап	Хід роботи	Взаємодія
Вступ	Під час заняття в Зум викладач дає різні запитання за допомогою платформи Worldwall.net. Наприклад: Які програми у вас є на смартфоні?	B-C
Завдання	Далі викладач просить студентів провести мозковий штурм слів, за якими можна говорити про кожен з цих програм для смартфонів, і записує ці слова та ділиться результатами перевірки.	B-C
	У цих же групах студентам пропонується вибрати програму, яка, на їх думку, потребує модифікації дизайну, а потім написати специфікацію дизайну для оновленого мобільного додатку.	C-C
План	Студенти працюють у невеликих групах і повинні обговорити та виписати незнайомі слова: – дизайн програм для смартфонів. (розмір, продуктивність, зовнішній вигляд, безпека); – скласти перелік поточних основних особливостей, можливостей та властивостей; Далі кожна група готує Постер презентацію, використовуючи платформу Thing.link, або Mentimeter.com. Викладач допомагає студентам коригувати свої виступи.	C-C

(Закінчення заняття 1)

Етап	Хід роботи	Взаємодія
Практика	Викладач пропонує студентам вивчити нові слова, які вони вивчили під час роботи над завданням, і за допомогою платформи Quizlet створити словникові картки з цими словами. Потім викладач створює гру, використовує Quizlet.live. Викладач стежить за роботою та дає зворотній зв'язок. Для засвоєння лексики викладач за допомогою платформи Kahoot створює онлайн-гру. Студенти відповідають на створені викладачем завдання з планшетів, ноутбуків, смартфонів, тобто з будь-якого пристрою, що має доступ до Інтернету. Темп виконання завдань регулюється шляхом введення часової межі для кожного питання.	В-С
Оцінювання	Викладач робить висновки та дає відгуки в кінці заняття. В Зум чат студенти записують одне, що їм сподобалось, та одне, що не сподобалось на занятті.	В-С

Другий етап, метою якого було виявлення ставлення студентів до використання інформаційно-комунікативних технологій, передбачав анкетування студентів у письмовій формі, яке включало два питання:

1. Чи сподобалось вам вивчати лексичний матеріал з використанням інформаційно-комунікативних технологій? Чому / чому ні?
2. Що саме вам сподобалося?
3. Які труднощі виникли у навчанні з використанням цих технологій?

Для обґрунтування доцільності використання інформаційно-комунікативних технологій, було проведено анкетування 20 викладачів.

5. Результати

Дані, отримані за результатами проведеного тестування показали, що на початку експерименту рівні граматичних та лексичних знань у контрольній та експериментальній групах були майже однаковими. Загальні результати були зведені у таблицю 1.

Після впровадження розроблених завдань за допомогою інформаційних технологій позитивна динаміка спостерігалася в обох групах, але сформованість знань з лексичного та граматичного матеріалу експериментальної групи значно зросла в порівнянні з показниками студентів контрольної групи. Загальні результати були зведені у таблицю 2.

Таблиця 1

**Результати рівня знань в контрольній
та експериментальній групах до впровадження
інформаційно-комунікативних технологій**

	Контрольна група		Експериментальна група		Різниця
	Студенти	%	Студенти	%	
A	3	25	3	23.07	-1.93
B	2	16.66	3	23.07	6.41
C	2	16.66	3	23.07	6.41
D	4	33.33	3	23.07	-10.26
E	1	8.33	1	7.69	-0.64
	12	100	13	100	

Таблиця 2

**Результати рівня знань в контрольній
та експериментальній групах після впровадження
інформаційно-комунікативних технологій**

	Контрольна група		Експериментальна група		Різниця
	Студенти	%	Студенти	%	
A	4	33.33	5	38.46	+5.13
B	2	16.66	5	38.46	+21.8
C	3	25.00	3	23.07	-1.93
D	3	25.00	-	-	25.00
E	-	-	-	-	-
Разом	12	100	13	100	

Кількість студентів з низькими оцінками – D та E – суттєво менше в експериментальній групі, ніж у контрольній (D на 25.00%). Кількість студентів із високими показниками – A, B та C – в експериментальній групі зросла більш істотно, ніж у контрольній (A на 5,13%; B на 21,8% та C на 1,93%). Загальні результати зведені у таблицю 2.

В експериментальній групі, якщо порівнювати з контрольною групою, більша кількість студентів показала високий рівень. Середній рівень (C) після завершення експерименту показали 3 (25,00%) студентів експериментальної групи і 3 (23.07 %) студенти контрольної групи. Таким чином, результати експерименту показали кращу динаміку розвитку лексичних знань в експериментальній групі.

За результатами проведеного анкетування, на питання «Що саме вам сподобалося у використанні інформаційно-комунікативних технологій на заняттях з англійської мови?» студенти відповіли наступне: що вправи виконувалися в ігровій формі, за допомогою інтерактивних платформ студенти відчували конкуренцію та дух змагання, під час очікування відповідей супроводжувала музика, яка додавала ефект натхнення і бажання діяти. Відповідаючи на запитання про труднощі, які виникли у навчанні з використанням інтерактивних платформ, близько третини студентів експериментальної групи зазначили, що зіткнулися з труднощами, пов'язаними з обмеженням часу, встановленого для відповідей на запитання. Більшість студентів зазначили, що нервували під час виконання завдань, відчуваючи конкуренцію з боку решти учасників. Один студент вказав, що має проблеми з інтернетом, які відволікали його від роботи і часом не давали можливості доробити завдання до кінця.

Треба зазначити, що в результаті спостереження за роботою студентів, ми виявили той факт, що призові місця за виконання завдань на платформі Kahoot завжди займали студенти, які раніше майже ніколи не виявляли ініціативи на заняттях і мали досить низькі показники успішності. З нашого погляду, це свідчить про значний мотиваційний вплив цієї технології та її ефективність у залученні студентів до активної участі в навчальній діяльності.

Для обґрунтування доцільності використання інформаційних технологій, було проведено анкетування 20 викладачів. На питання «Як Ви вважаєте, використання інформаційно-комунікативних технологій підвищує якість знань студентів?» респондентам було запропоновано вибрати одну відповідь із зазначених:

- значно підвищує;
- підвищує;
- не підвищує.

Загальні результати були зведені у таблицю 3.

Таблиця 3

Результати опитування викладачів щодо використання інформаційно-комунікативних технологій

Респонденти	Значно підвищує		Підвищує		Не підвищує	
Викладачі	15	75.00 %	5	25 %	–	–

6. Висновки

Отже, власний досвід та досвід інших вчених підкреслює, що ефективність використання інформаційно-комунікативних технологій у викладанні англійської мови у процесі дистанційного навчання є необхідною умовою оптимального отримання знань студентів. Інформаційно-комунікативні технології дозволяють залучати студентів до процесу навчання, підвищують мотивацію студентів та дозволяють підвищувати інтерес до вивчення англійської мови. Сьогодні викладач, який використовує інформаційно-комунікативні технології в освітньому процесі, має можливість зробити заняття більш цікавим та динамічним. Впровадження інформаційно-комунікативних технологій дає можливість викладачу скоротити час на засвоєння матеріалу за рахунок наочності та перевірити знання студентів в інтерактивному форматі. На підставі результатів дослідження можна зробити висновок, що використання інформаційно-комунікативних технологій має позитивний досвід та може бути корисним для навчання та творчого використання в Україні, де процес впровадження інформаційних технологій у сферу освіти лише починається. Використання різних технологій у викладанні англійської мови показало її ефективність та доцільність, оскільки студенти демонструють більш активне залучення та глибшу мотивацію до вивчення мови. Дане наукове дослідження не вичерпує всіх аспектів проблеми впровадження інформаційно-комунікативних технологій у процесі навчання англійської мови. Перспективним напрямом подальших досліджень автор вважає розроблення методики поєднання традиційних методів навчання з використанням інформаційно-комунікативних технологій.

Список літератури:

1. Бацуровська І.В., Самоїленко О.М. Технології дистанційного навчання у вищій освіті. URL: http://www.confcontact.com/20110225/pe4_samojl.htm
2. Биков В.Ю. Проектний підхід і дистанційне навчання у професійній підготовці управлінських кадрів. URL: <http://www.ime.edu.ua.net/cont/Bukov1.doc>
3. Боднар Г.В. Впровадження інформаційних технологій (IT) у навчальний процес як запорука фахової компетентності. URL: <http://www.stationline.org.ua/obraz/33/2250vprovadzhennya-informacijnix-technologij-it-unavchalnij-procesyak-zaporuka-faxovo%D1%97-kompetentnosti.html>
4. Захарова И.Г. Информационные технологии в образовании : учеб. пособ. для студ. высш. пед. учеб. завед. Москва : Академия, 2003. 192 с.

5. Коневщинська О.Е. Проблема Інтернет-мовлення старшокласників в електронних соціальних мережах. Інформаційні технології і засоби навчання. 2017. № 4(60). С. 77–86.

6. Концепція розвитку дистанційної освіти в Україні. URL: <http://194.44.29.29/Files/PublicItems/FldDoc/7/Distance.doc>

7. Кухаренко В.М., Рибалко О.В., Сиротенко Н.Г. Дистанційне навчання та умови застосування. Харків, 2002. 320 с.

8. Морзе Н.В. Інформаційні технології в навчанні : навч. посіб. Київ : Видавнича група ВНУ, 2004. 240 с.

9. Пасічник О. Гейміфікація процесу навчання іноземної мови студентів закладів вищої освіти. *Педагогічна освіта: теорія і практика : зб. наук. пр. / Кам'янець-Поділь. нац. ун-т ім. Івана Огієнка, Ін-т педагогіки НАПН України*. Кам'янець-Подільський, 2018. Вип. 24, ч. 2. С. 344–349.

10. Сисоєва С.О., Осадча К.П. Системи дистанційного навчання: порівняльний аналіз навчальних можливостей. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання у підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми* : зб. наук. праць. Вінниця : ВДПУ, 2010. № 23. С. 172–177.

11. Ставицька І.В. Інформаційно-комунікаційні технології в освіті. URL: <http://confespr.fl.kpi.ua/node/1103>

12. Фоміних Н.Ю. Сутність поняття «інформаційно-комунікаційні технології» та їх значення на сучасному етапі модернізації освіти. URL: http://dspace.uabs.edu.ua/jspui/bitstream/123456789/9084/1/ped905_77.pdf

13. Kahoot! Game-based blended learning & classroom response system. (2014). Retrieved January 10, 2015, from <https://getkahoot.com>

14. Zarzycka-Piskorz, E. (2016). Kahoot it or not? Can games be motivating in learning grammar? *Teaching English with Technology*, 16(3), 17–36.

15. Wang, A.I., & Lieberoth, A. (2016). The effect of points and audio on concentration, engagement, enjoyment, learning, motivation, and classroom dynamics using Kahoot! Reading: Academic Conferences International Limited (Oct 2016), 738–746.

16. World Learning (2019). Module 4 Summary. In “Teaching Grammar Communicatively” [MOOC].

17. Yap W.L. (2016). Transforming conventional teaching classrooms to learner-centred teaching classroom using multimedia-mediated learning module. *International Journal of Information and Education Technology*, 6(2), 105–112.

References:

1. Bacurovsjka I.V., Samojlenko O.M. Distance learning Technologies in higher education. Retrieved from: http://www.confcontact.com/20110225/pe4_samojl.htm (in Ukrainian)

2. Bykov V.Ju. Project approach and distance learning in professional management training. Retrieved from: <http://www.ime.edu-ua.net/cont/Bykov1.doc> (in Ukrainian)

3. Bodnar, G.V. implementation of information technologies in the educational process. Retrieved January 10, 2021, from: <http://www.stattionline.org.ua/>

obraz/33/2250vprovadzhennya-informacijnix-texnologij-it-unavchalnij-proces-yak-zaporuka-faxovo%D1%97- kompetentnosti.html

4. Zaharova I.G. (2003) Information technologies in education. Moscow: Academy, 192 p. (in Russian)

5. Konevshchynska O.E. (2017) Problem of Internet communication of upper secondary school pupils in electronic social networks. *Information Technologies and Learning Tools*, 60(4), 77–86. Retrieved 25 October, 2018 from: <https://journal.iitta.gov.ua/index.php/itlt/article/view/1845>

6. The concept of distance education development in Ukraine. Retrieved from: <https://194.44.29.29/Files/PublicItems/FldDoc/7/Distance.doc> (in Ukrainian)

7. Kukharenko V.M., Rybalko O.V., Syrotenko N.Gh. (2002) Distance learning and conditions of use. Kharkiv, 320 p. (in Ukrainian)

8. Morze N.V. (2004) Information technologies in the educational process. BHV, p. 240.

9. Pasichnyk O. Gamification of foreign language teaching in higher educational establishments. Retrieved January 23, 2021, from: http://elar.khnu.km.ua/jspui/bitstream/123456789/6400/1/Pasichnyk_Gamification.pdf

10. Susoyeva S.O. (2010) Systems of distance learning: analysis of educational opportunities, (23), 172–177.

11. Stavicka I.V. (2012) Informative and communicative technologies in the education. Retrieved January 29, 2021, from: <http://confesp.fl.kpi.ua/node/1103>

12. Fominuh N.Y. The meaning of the Informative and communicative technologies. Retrieved January 29, 2021, from: http://dspace.uabs.edu.ua/jspui/bitstream/123456789/9084/1/ped905_77.pdf

13. Kahoot! Game-based blended learning & classroom response system. (2014). Retrieved January 10, 2015, from: <https://getkahoot.com>

14. Zarzycka-Piskorz E. (2016) Kahoot it or not? Can games be motivating in learning grammar? *Teaching English with Technology*, 16(3), 17–36.

15. Wang, A.I., & Lieberoth, A. (2016) The effect of points and audio on concentration, engagement, enjoyment, learning, motivation, and classroom dynamics using Kahoot! Reading: Academic Conferences International Limited (Oct 2016), 738–746.

16. World Learning (2019) Module 4 Summary. In “Teaching Grammar Communicatively” [MOOC].

17. Yap W.L. (2016) Transforming conventional teaching classrooms to learner-centred teaching classroom using multimedia-mediated learning module. *International Journal of Information and Education Technology*, 6(2), 105–112.