

ВИКОРИСТАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОЦЕСІ ВИВЧЕННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ В УМОВАХ ЦИФРОВОЇ ТРАНСФОРМАЦІЇ ОСВІТИ

Сошко О. Г.

кандидат філологічних наук (германські мови), доцент,
доцент кафедри іноземної філології та перекладу
Державного торговельно-економічного університету
ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0003-4633-7621>

Прима В. В.

кандидат філологічних наук (германські мови), доцент,
доцент кафедри іноземної філології та перекладу
Державного торговельно-економічного університету
ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0001-7331-9950>
Researcher ID: AFI-4861-2022

У статті розглядається проблема використання мультимедійних технологій у процесі вивчення іноземних мов в умовах цифрової трансформації освіти. Актуальність дослідження зумовлена активною цифровізацією освітнього простору, зміною форм і методів навчання, а також зростанням ролі інформаційно-комунікаційних технологій у формуванні іншомовної комунікативної компетентності здобувачів освіти. Метою статті є аналіз теоретичних засад і дидактичного потенціалу мультимедійних технологій у навчанні іноземних мов та визначення їхнього впливу на ефективність освітнього процесу в сучасних умовах.

У роботі окреслено поняття мультимедійних технологій та розглянуто основні види мультимедійних засобів, що застосовуються у мовній освіті, зокрема інтерактивні платформи, аудіо- та відеоматеріали, електронні підручники, онлайн-ресурси та мобільні застосунки. Проаналізовано їхні функціональні можливості у розвитку мовленнєвих навичок, зокрема аудіювання, говоріння, читання та письма, а також у підвищенні мотивації здобувачів освіти.

Особливу увагу приділено ролі мультимедійних технологій у забезпеченні індивідуалізації та диференціації навчання, активізації пізнавальної діяльності та створенні інтерактивного освітнього середовища. Наголошено, що використання мультимедійних засобів сприяє формуванню автономності здобувачів освіти, розвитку критичного мислення та навичок самостійної роботи з іншомовним матеріалом. Зроблено висновок, що мультимедійні технології є ефективним інструментом модернізації процесу вивчення іноземних мов у контексті цифрової трансформації освіти за умови їхнього методично обґрунтованого та системного впровадження.

Ключові слова: мультимедійні технології, іноземні мови, цифрова трансформація освіти, іншомовна комунікативна компетентність, освітній процес.

THE USE OF MULTIMEDIA TECHNOLOGIES IN THE PROCESS OF LEARNING FOREIGN LANGUAGES IN THE CONTEXT OF DIGITAL TRANSFORMATION OF EDUCATION

Soshko O. H.

PhD in Philology (Germanic Languages), Associate Professor
State University of Trade and Economics

Pryma V. V.

PhD in Philology (Germanic Languages), Associate Professor
State University of Trade and Economics

The article addresses the issue of using multimedia technologies in the process of learning foreign languages in the context of the digital transformation of education. The relevance of the study is determined by the active digitalization of the educational space, the changing forms and methods of teaching, and the growing role of information and communication technologies in the development of learners' foreign language communicative competence. The aim of the article is to analyze the theoretical foundations and didactic potential of multimedia technologies in foreign language learning and to determine their impact on the effectiveness of the educational process in modern conditions. The paper defines the concept of multimedia technologies and examines the main types of multimedia tools used in language education, including interactive platforms, audio and video materials, electronic textbooks, online resources, and mobile applications. Their functional capabilities in developing language skills, such as listening, speaking, reading, and writing, as well as in increasing learners' motivation, are analyzed. Special attention is paid to the role of multimedia technologies in ensuring the individualization and differentiation of learning, stimulating cognitive activity, and creating an interactive educational environment. It is emphasized that the use of multimedia tools contributes to the development of learners' autonomy, critical thinking, and skills for independent work with foreign language material. The study concludes that multimedia technologies are an effective tool for modernizing the process of learning foreign languages in the context of digital transformation of education, provided they are implemented methodically and systematically.

Keywords: multimedia technologies, foreign languages, digital transformation of education, foreign language communicative competence, educational process.

Застосування мультимедійних технологій у сфері освіти має три-валлий шлях розвитку, який відображає як еволюцію технічних засобів, так і трансформацію педагогічних підходів. Перші спроби використання технічних ресурсів у навчальному процесі датуються

серединою XX століття, коли в освітню практику почали активно впроваджувати аудіовізуальні засоби, зокрема кінопроектори, магнітофони та радіомовлення. Ці інструменти виконували допоміжну функцію та були спрямовані на підвищення наочності й динамічності навчального матеріалу (Биков, 2010: 12–32).

На початковому етапі поняття мультимедійності тлумачилося досить обмежено і зводилося переважно до поєднання зорових та аудіальних компонентів, які забезпечували передачу навчальної інформації (Keengwe, 2018: 15–27).

Подальший розвиток інформаційних технологій наприкінці XX — на початку XXI століття суттєво розширив можливості використання мультимедійних засобів у навчанні. Поява персональних комп'ютерів, мультимедійних програмних продуктів та цифрових носіїв інформації зумовила перехід від пасивного сприйняття навчального матеріалу до інтерактивних форм взаємодії. На цьому етапі мультимедійні технології почали розглядатися як комплексні системи, що поєднують текст, графіку, звук, відео та анімацію в єдиному інформаційному середовищі, орієнтованому на активну участь здобувача освіти в навчальному процесі.

Особливого значення мультимедійні технології набули у сфері вивчення іноземних мов, де вони створили умови для моделювання автентичного мовного середовища. Використання аудіо- та відеоматеріалів, інтерактивних вправ, електронних словників і тренажерів сприяло розвитку всіх видів мовленнєвої діяльності, а також формуванню комунікативної компетентності. Водночас мультимедійні засоби забезпечили можливість поєднання різних каналів сприйняття інформації, що позитивно впливає на запам'ятовування та розуміння іншомовного матеріалу.

У сучасних умовах цифрової трансформації освіти мультимедійні технології набули системного характеру та стали невід'ємною складовою освітнього процесу. Поширення інтернет-технологій, дистанційного та змішаного навчання зумовило активне використання онлайн-платформ, відеоконференцій, мобільних застосунків і хмарних сервісів. Це, у свою чергу, змінило роль викладача, який дедалі частіше виступає не лише джерелом знань, а й організатором навчальної діяльності та фасилітатором пізнавального процесу.

Таким чином, еволюція мультимедійних технологій в освіті свідчить про їх поступовий перехід від допоміжних технічних засобів до

повноцінного дидактичного інструменту, що визначає нові підходи до навчання іноземних мов у цифровому освітньому середовищі.

Початок 2000-х років, пов'язаний із стрімким розвитком Інтернету, став переломним етапом у становленні мультимедійного навчання. Саме в цей період з'являються електронні освітні платформи управління навчанням (LMS), зокрема Moodle, Blackboard, Edmodo, які забезпечують можливість організації дистанційної освіти шляхом інтеграції різноманітних форматів навчального контенту, таких як презентаційні матеріали, відеоресурси, форуми для комунікації та електронні тести (Dede, 2009: 66–73).

Паралельно набуває поширення модель змішаного навчання (blended learning), що передбачає поєднання традиційних аудиторних форм із цифровими освітніми інструментами, підвищуючи гнучкість та адаптивність навчального процесу (Graham, 2013: 333–350). Вагомий вплив на розвиток мультимедійної освіти мала також поява відеохостингів, зокрема YouTube, а також активний розвиток мобільних технологій, що сприяли поширенню відеолекцій, навчальних подкастів і різноманітних інтерактивних симуляцій, орієнтованих на самостійне та безперервне навчання (Siemens, 2009: 13–29).

Станом на 2020-ті роки мультимедійні технології вже не є лише допоміжним інструментом, а перетворилися на основу сучасного педагогічного середовища. Вони інтегруються у всі етапи освітнього процесу — від подання навчального матеріалу до оцінювання результатів навчання та організації зворотного зв'язку. Особливо активно мультимедійні засоби почали використовуватись у період пандемії COVID-19, коли виникла нагальна потреба в масовому дистанційному навчанні (Bozkurt, A., & Sharma, 2020: 1–8). У цих умовах цифрові платформи, відеоконференції, інтерактивні презентації та електронні навчальні ресурси стали основним каналом комунікації між викладачем і здобувачами освіти.

Освітній процес практично повністю перейшов у цифровий формат, що дало змогу не лише забезпечити безперервність навчання, а й переосмислити роль викладача, який дедалі більше виступає як модератор, консультант і координатор навчальної діяльності. Змінилися підходи до структурування навчального матеріалу: він став більш візуалізованим, модульним та адаптованим до сприйняття в онлайн-середовищі. Водночас трансформувалася і взаємодія між учасниками освітнього процесу, оскільки зросло значення асинхронного навчан-

ня, самостійної роботи та цифрової співпраці (Williamson, B., 2020: 107–117). Мультимедійні технології стали не лише засобом передачі знань, а й важливим чинником формування нової освітньої культури, орієнтованої на гнучкість, доступність та індивідуалізацію навчання.

Історичний поступ мультимедійного навчання свідчить про поетапний перехід від застосування окремих технічних засобів до формування цілісного цифрового освітнього середовища. Цей процес характеризується зміною освітньої парадигми: від репродуктивних форм навчання до інтерактивних, від фронтальної організації освітнього процесу до індивідуалізованих і персоналізованих моделей, що ґрунтуються на поєднанні технологічних можливостей, психолого-педагогічних концепцій та комунікативних принципів (Means, B., 2014: 23–37). Така еволюція підтверджує, що мультимедійні технології перестали бути виключно інструментальним засобом і набули статусу визначального чинника трансформації самого розуміння навчання як процесу (Selwyn, 2019: 82–98).

Конструктивізм як педагогічна концепція ґрунтується на розумінні навчання як активної діяльності, спрямованої на самостійне створення знань, а не на пасивне сприйняття готової інформації. Засновниками цього підходу вважаються Жан Піаже, Лев Виготський та Джером Брунер (Ничкало, 2014: 45–51). Відповідно до конструктивістської позиції, здобувач освіти виступає активним суб'єктом навчання, який формує знання, спираючись на власний досвід, наявні уявлення та процеси рефлексії.

У межах мультимедійного навчання конструктивістський підхід створює сприятливі умови для впровадження інтерактивних завдань, комп'ютерних симуляцій, освітніх ігор та проєктної діяльності, що заохочують активну взаємодію з навчальним контентом (Mayer, 2009: 104–118). Зокрема, цифрові платформи, орієнтовані на створення учнями власних освітніх продуктів — презентацій, відеоматеріалів, блогів або подкастів, — повною мірою відповідають конструктивістській ідеї самостійного «конструювання» знань у процесі навчання (Jonassen, 2013: 62–84).

Гуманістичний підхід, сформований у працях Карла Роджерса та Абрахама Маслоу, зосереджується на особистості здобувача освіти, його внутрішніх переживаннях, потребах у самоактуалізації та самореалізації (Сизоненко, 2016: 73–81). У межах цього підходу освітній процес трактується як партнерська взаємодія та діалог, у якому ви-

кладач виконує роль фасилітатора й наставника, а не єдиного джерела істини.

Застосування мультимедійних технологій у гуманістичній парадигмі відкриває широкі можливості для індивідуалізації навчання, оскільки цифрові засоби дозволяють гнучко адаптувати зміст і форми подання навчального матеріалу відповідно до особистісних особливостей учнів (Ничкало, 2014: 167–175). Такі інструменти, як відеолекції, інтерактивні завдання та освітні мобільні додатки, можуть добиратися з урахуванням рівня підготовки, домінантних каналів сприйняття інформації та психологічних характеристик здобувачів освіти (Frith, 2020: 55–75). Окрім цього, мультимедійне навчальне середовище підсилює емоційну залученість учнів завдяки використанню візуальних образів, аудіосупроводу та елементів гейміфікації, що позитивно впливає на мотивацію та якість навчання (Gee, 2019: 129–140).

Змішане навчання (*blended learning*) — це сучасна освітня модель, яка поєднує традиційні форми навчання з цифровими інструментами (Биков, 2010: 207–214). Вона дозволяє інтегрувати найефективніші практики очного навчання, такі як безпосереднє спілкування з викладачем, колективні обговорення та активна взаємодія між учнями, з перевагами онлайн-формату, зокрема можливістю працювати у власному темпі, доступом до навчальних матеріалів у будь-який час та простір, а також гнучкістю організації самостійної роботи. Особливо ефективним змішане навчання є у сфері вивчення іноземних мов. Так, учні можуть опрацьовувати граматичні правила, лексику чи аудіювання самостійно через інтерактивні платформи, онлайн-тести або мобільні додатки, а під час очних занять зосереджуватися на розвиткові комунікативних навичок: говорінні, участі в рольових іграх, дискусіях і проектній діяльності (Garrison, 2006: 145–162). Такий підхід дозволяє максимально використовувати час уроку для практичної взаємодії та застосування знань, а не лише для їх пасивного засвоєння. Мультимедійні технології у змішаному навчанні не замінюють викладача, а виступають інструментом, що розширює його роль і можливості. Вони створюють нові формати взаємодії, дозволяють впроваджувати інтерактивні завдання, симуляції, онлайн-опитування та віртуальні лабораторії, що підвищують мотивацію учнів, сприяють кращому засвоєнню матеріалу та формуванню практичних компетентностей (Hockly, 2018: 94–107). Крім того, такий підхід забезпечує більш індивідуалізоване навчання, оскільки викладач має

змогу відстежувати прогрес кожного учня через цифрові платформи та надавати персоналізовані рекомендації. Змішане навчання є гнучкою та ефективною моделлю, яка поєднує сильні сторони традиційної та цифрової освіти, створюючи динамічне і сучасне освітнє середовище, здатне підвищувати результативність навчання та розвиток ключових компетентностей учнів.

Конструктивізм, гуманістичний підхід та модель змішаного навчання формують теоретичну основу для ефективного впровадження мультимедійних технологій у навчальний процес. Вони орієнтовані не лише на передачу знань, а й на розвиток критичного мислення, емоційної чутливості та навичок соціальної взаємодії (Laurillard, 2012: 228–241). Такий підхід цілком відповідає актуальним завданням педагогічного дискурсу в умовах цифрової трансформації освіти (Mayer, 2009: 173–189).

Педагогічний дискурс, як форма професійної взаємодії у сфері освіти, зазнав суттєвих змін під впливом цифрових технологій (Allen, 2023: 45–52). Раніше він розглядався переважно як сукупність вербальних та невербальних комунікативних практик, спрямованих на передачу знань, формування компетентностей, цінностей і переконань у взаємодії між викладачем та учнем. У цифрову епоху ці взаємодії набули нових форматів, що значно розширили межі педагогічного дискурсу — як у змістовому, так і в структурному, технологічному та функціональному аспектах (Биков, 2010: 156–164).

Одним із ключових аспектів трансформації педагогічного дискурсу стало значне розширення його комунікативного поля. Раніше комунікація між учителем та учнями здебільшого відбувалася в межах одного заняття — очно, у форматі уроку чи лекції, де обмін інформацією був одноразовим і обмеженим у часі. Сучасні цифрові платформи, такі як Zoom, Google Classroom, Microsoft Teams, Moodle та інші, створюють умови для безперервної освітньої взаємодії, дозволяючи здійснювати комунікацію як у синхронному режимі, так і асинхронно (Staker, 2012: 86–97).

Завдяки цьому формується новий формат «розтягнутого у часі» педагогічного діалогу, що відкриває широкі можливості для індивідуалізації навчання. Учні можуть повертатися до навчального матеріалу у зручний для себе час, повторювати складні теми, задавати питання та отримувати роз'яснення від викладача поза межами традиційного уроку. Крім того, асинхронні форми взаємодії — форуми, чати, елек-

тронні завдання — сприяють розвитку навичок самостійної роботи, критичного мислення та колективного обговорення (Beetham, 2019: 41–58). Цифрові технології не лише розширюють часові та просторові межі педагогічного дискурсу, а й змінюють його якісну природу, перетворюючи навчання на динамічний, інтерактивний та персоналізований процес. Це сприяє більш глибокому опануванню знань і активній участі здобувачів освіти в освітньому процесі, що відповідає сучасним вимогам цифрової трансформації освіти.

Цифрові технології суттєво вплинули на зміну ролей учасників освітнього процесу, що безпосередньо позначилося на структурі педагогічного дискурсу (Ничкало, 2014: 212–224). Викладач вже не виступає єдиним джерелом знань; він дедалі більше функціонує як тьютор, фасилітатор, модератор освітніх процесів та консультант із пошуку й опрацювання інформації (Ничкало, 2014: 32–41). У свою чергу, учень перестає бути пасивним споживачем контенту й стає активним співтворцем знання, часто взаємодіючи та співпрацюючи з іншими учасниками освітнього середовища. Така демократизація ролей і відповідальності змінює стиль комунікації: він стає менш авторитарним, більш відкритим, суб'єктно орієнтованим, що є характерною рисою сучасного педагогічного дискурсу (Kvale, 2023: 75–91).

Ще одним важливим чинником трансформації є мультимодальність освітньої комунікації (Mayer, 2009: 172–185). Цифрові технології дозволяють інтегрувати вербальні засоби (усні та письмові) з візуальними (зображення, схеми, відеоматеріали), аудіальними (подкасти, музичні фрагменти) та інтерактивними елементами (анотації, тести, гейміфіковані завдання). Це змінює не лише форму подачі інформації, але й саму логіку педагогічного впливу: учні отримують можливість сприймати матеріал у багатоканальному режимі, що стимулює різні когнітивні процеси та покращує засвоєння знань (Allen, 2023: 103–115). У результаті педагогічний дискурс набуває комплексного, інтерактивного та візуально насиченого характеру, що особливо актуально для поколінь Z і Alpha, які формуються у цифровому середовищі (Prensky, 2011: 75–89).

Не менш значущим є вплив цифрових технологій на ціннісну складову педагогічного дискурсу (Маринченко, 2022: 118–126). У сучасному освітньому просторі зростає роль таких понять, як академічна доброчесність, цифрова етика, інформаційна безпека, критичне мислення та інклюзивність. Ці цінності стають невід'ємною частиною освітнього змісту та впливають на стиль комунікації, наративи

та мову, що застосовуються під час навчального процесу (Сизоненко, 2016: 208–217). Мультиmodalний підхід формує нову семіотичну реальність, у якій значення створюється через взаємодію різних комунікаційних модальностей (Kress, 2022: 112–134).

Серед сучасних українських науковців, які займаються розвитком педагогіки мультимедійного навчання, значний внесок зробили Ольга Сизоненко та Олена Іонова. О. Сизоненко досліджує методологічні та дидактичні аспекти використання мультимедіа у викладанні іноземних мов (Чайка, 2012: 127–138), наголошуючи, що мультимедіа є не лише засобом подачі навчального матеріалу, а й середовищем для розвитку критичного мислення, автономності учня та креативності. У своїх роботах О. Іонова приділяє увагу аналізу мультимедійних освітніх ресурсів, оцінці їх ефективності та способам впровадження компетентнісного підходу за допомогою цифрових технологій (Коваль, 2019: 92–105). Обидві дослідниці працюють над інтеграцією змішаного навчання, онлайн-комунікацій та мультимедійного контенту в традиційні дидактичні структури.

У сучасній освіті мультимедійні технології виступають ефективним засобом для вивчення іноземних мов, забезпечуючи інтерактивний, гнучкий та персоналізований навчальний процес (Чайка, 2012). Важливу роль у цьому відіграє спеціалізоване програмне забезпечення, зокрема інтерактивні платформи, які не лише надають доступ до навчальних матеріалів, а й забезпечують комунікацію, оцінювання та моніторинг прогресу учнів (Ничкало, 2014: 145–147). До найбільш поширених і ефективних платформ у навчанні відносять Zoom, Moodle, Edmodo, Quizlet та Duolingo.

Zoom — платформа для відеоконференцій, яка особливо активно використовувалася під час дистанційного навчання, зокрема під час пандемії COVID-19. Вона дозволяє проводити синхронні уроки в режимі реального часу, використовуючи демонстрацію екрана, віртуальну дошку, чати, опитування та групові кімнати (breakout rooms). У контексті вивчення іноземних мов Zoom сприяє розвитку навичок аудіювання та говоріння через реальну комунікацію (Прима, 2018).

Moodle — потужна система управління навчанням (LMS), яка дозволяє створювати структуровані онлайн-курси з мультимедійним наповненням: відео, аудіо, інтерактивними тестами, форумами та словниками термінів (Allen, 2023: 124–130). Moodle підтримує асинхронне навчання, що дає можливість учням опановувати матеріал у

зручний час і темпі, сприяючи розвитку навичок читання, письма, граматики та словникового запасу.

Edmodo — освітня соціальна платформа, що поєднує функціонал LMS із можливостями комунікаційної мережі. Вона дозволяє створювати закриті освітні спільноти, де викладачі можуть обмінюватися навчальними матеріалами, організовувати обговорення, проводити тести та відстежувати індивідуальний прогрес учнів. Для вивчення іноземних мов Edmodo зручна для побудови навчального діалогу, обміну аудіо- та відеоматеріалами та розвитку мовної рефлексії.

Quizlet — платформа для створення цифрових флеш-карток, що допомагають запам'ятовувати лексику, граматичні конструкції та фразеологізми. Завдяки ігровим режимам («Match», «Gravity», «Live») навчання стає більш мотивуючим та залучаючим. Quizlet використовується як для самостійної, так і для групової роботи, особливо під час повторення та закріплення знань, підтримуючи озвучення та переклад матеріалів для аудіального та візуального сприйняття.

Duolingo — популярна мобільна платформа для самостійного вивчення мов, яка ґрунтується на принципах гейміфікації (Blake, 2022: 78–85). Користувачі щодня виконують невеликі завдання, пов'язані з читанням, письмом, перекладом, аудіюванням та говорінням. Платформа адаптується до рівня знань, надає миттєвий зворотний зв'язок та систему мотиваційних винагород. Для викладачів Duolingo пропонує навчальні плани та інструменти для відстеження прогресу учнів.

Всі зазначені платформи мають свої особливості, проте спільною метою є активізація комунікативної взаємодії, візуалізація навчального матеріалу, індивідуалізація процесу та розвиток автономності учнів (Маринченко, 2022: 87–93). Комплексне використання таких платформ сприяє глибшому зануренню у мовне середовище та формуванню всіх мовних компетентностей, що є ключовою умовою ефективного опанування іноземної мови в умовах цифрової трансформації освіти.

Висновки. Мультимедійні технології стають важливим засобом сучасного навчання іноземних мов, забезпечуючи інтерактивність, персоналізацію та гнучкість освітнього процесу. Вони дозволяють поєднувати аудіальні, візуальні та текстові форми подачі матеріалу, що сприяє кращому засвоєнню знань і розвитку всіх мовних компетентностей.

Використання інтерактивних платформ, таких як Zoom, Moodle, Edmodo, Quizlet та Duolingo, сприяє підвищенню ефективності навчання через можливості синхронного та асинхронного навчання,

організації дистанційних уроків, проведення тестувань і відстеження прогресу учнів. Мультимедійні технології стимулюють розвиток критичного мислення, автономності та креативності учнів, а також сприяють формуванню комунікативної компетентності у реальних мовних ситуаціях. Інтеграція мультимедійного контенту у традиційні дидактичні структури, разом із використанням змішаного навчання та онлайн-комунікацій, забезпечує більш глибоке занурення у мовне середовище та ефективну підготовку до самостійного використання іноземної мови. Комплексне застосування цифрових технологій у навчанні іноземних мов є ключовим чинником цифрової трансформації освіти, що дозволяє формувати сучасні освітні компетентності та адаптувати процес навчання до потреб учнів у цифровому середовищі.

Список літератури

Биков В. Ю. Сучасні завдання інформатизації освіти. Київ : Інформаційні технології і засоби навчання, 2010. 364 с.

Коваль Т. І. Інформаційно-освітнє середовище в системі професійної підготовки. Київ : Видавничий центр КНЛУ, 2019. 290 с.

Маринченко Г. М. Цифрова педагогіка та психологічне благополуччя учнів. Київ : Освітній простір, 2022. 285 с. URL: <https://www.academia.edu> (дата звернення: 14.09.2025).

Ничкало Н. Г. Розвиток професійної освіти в умовах глобалізаційних та інтеграційних процесів. Київ : Видавництво НПУ імені М. П. Драгоманова, 2014. 376 с.

Прима В. В. Модель змішаного навчання — «за» і «проти». *Використання моделі змішаного навчання при викладанні іноземних мов* : тези доповідей. Київ : КНТЕУ, 2018. С. 83–86. URL: <https://knute.edu.ua/file/ODc0Mw==/52d2d566631bacba41272c11ec631a20.pdf> (дата звернення: 10.08.2025).

Сизоненко О. В. Використання мультимедійних технологій у викладанні іноземних мов. Київ : Либідь, 2016. 256 с.

Чайка В. М. Педагогіка Василя Сухомлинського : навчальний посібник. Тернопіль : Навчальна книга-Богдан, 2012. 312 с.

Allen D. Immersive learning: The new frontier of language acquisition. Cambridge : Cambridge University Press, 2023. 240 p.

Blake R. J. Online language learning: Current perspectives and future directions. Oxford : Oxford University Press, 2022. 280 p.

Bozkurt A., Sharma R. Emergency remote teaching in a time of global crisis due to coronavirus pandemic. *Asian Journal of Distance Education*. 2020. Vol. 15(1). P. 1–20. URL: <https://www.asianjde.org/ojs/index.php/AsianJDE/article/view/447>.

Garrison D. R. Blended learning in higher education: Framework, principles, and guidelines. Jossey-Bass, 2008. 272 p.

Siemens G., Tittenberger P. Handbook of emerging technologies for learning. University of Manitoba, 2009. 120 p.

Williamson B., Eynon R., Potter J. Pandemic politics, pedagogies and practices: Digital technologies and distance education during the coronavirus emergency. *Learning, Media and Technology*. 2020. Vol. 45(2). P. 107–114. DOI: <https://doi.org/10.1080/17439884.2020.1761641>.

References

Allen, D. (2023). *Immersive learning: The new frontier of language acquisition*. Cambridge University Press.

Blake, R. J. (2022). *Online language learning: Current perspectives and future directions*. Oxford University Press.

Bozkurt, A., & Sharma, R. (2020). Emergency remote teaching in a time of global crisis due to coronavirus pandemic. *Asian Journal of Distance Education*, 15(1), 1–20. <https://www.asianjde.org/ojs/index.php/AsianJDE/article/view/447>

Bykov, V. Y. (2010). *Suchasni zavdannia informatyzatsii osvity* [Modern tasks of education informatization]. Informatsiini tekhnolohii i zasoby navchannia [in Ukrainian].

Dede, C. (2009). Immersive interfaces for engagement and learning. *Science*, 323(5910), 66–69.

Garrison, D. R. (2008). *Blended learning in higher education: Framework, principles, and guidelines*. Jossey-Bass.

Graham, C. R. (2013). Emerging practice and research in blended learning. In *Handbook of distance education* (p. 432). Routledge.

Jonassen, D. (2013). *Constructivism and the technology of instruction: A conversation*. Routledge.

Kress, G. (2022). *Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communication*. Routledge.

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.

Means, B., Bakia, M., & Murphy, R. (2014). *Learning online: What research tells us about whether, when and how*. Routledge.

Pryma, V. V. (2018). *Model zmishanoho navchannia — «za» i «proty»* [Blended learning model — pros and cons]. <https://knute.edu.ua/file/ODc0Mw==/52d2d-566631bacba41272c11ec631a20.pdf> [in Ukrainian]

Selwyn, N. (2019). *What is digital education? A critical analysis*. Polity Press.

Williamson, B., Eynon, R., & Potter, J. (2020). Pandemic politics, pedagogies and practices: Digital technologies and distance education during the coronavirus emergency. *Learning, Media and Technology*, 45(2), 107–114. <https://doi.org/10.1080/17439884.2020.1761641>