

Ужгородського університету. Серія «Педагогіка. Соціальна робота». 2012. Вип. 25. С. 101-103.

3. Черняковська, Л., Гусак, Т. Використання автентичних матеріалів у навчанні іноземних мов. *Рідна школа*. 2007. Вип. 3. С. 62-63.

4. Berardo, S. A. The Use of Authentic Materials in the Teaching of Reading. *The Reading Matrix*. 2006. Vol. 6(2). P. 60-69.

Бублик Юлія

Комунальний заклад

“Харківська гуманітарно-педагогічна академія”

Харківської обласної ради

науковий керівник: Бельмаз Я. М., д. пед. наук, професор

МЕТОДОЛОГІЧНИЙ ТАНДЕМ CLIL+VR ЯК ЗАПОРУКА УСПІШНОГО НАВЧАННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

Незважаючи на неймовірні виклики сьогодення, освітня когорта українських вчителів англійської мови продовжує тримати навчальний “фронт” і шукати нові можливості для допомоги учням у покращенні процесу вивчення іноземних мов. І віртуальна реальність – одна із цікавих новітніх тенденцій, яка точно може зацікавити сучасне учнівство. Адже сучасне покоління або як їх ще називають дослідники цього напрямку «*digital natives*», вже не уявляють свого повсякденного життя без смартфонів, планшетів та інших цифрових технологій [4, с. 110].

Чітке визначення віртуальної реальності надає Філіп Фугс, професор школи Mines ParisTechs у Парижі, який описував її наступним чином: «Мета віртуальної реальності полягає в тому, щоб зробити можливою сенсомоторну та когнітивну діяльність людини (або осіб) у штучному, цифровому світі, який може бути уявним, символічним або змодельованим через певні аспекти реального світу» [5, с. 53].

І варто зазначити, що результати впровадження концепції гейміфікації на уроках певних навчальних дисциплін вказують не лише на якісне вдосконалення подачі навчального матеріалу вчителями, а й на можливість впровадження розширених прикладних освітніх моделей. Так, симуляції та віртуальні світи характеризуються ефективністю у покращенні навчальних результатів здобувачів освіти [7].

Ще одним із цікавих шляхів може стати методологія *Content and Language Integrated Learning*. На нашу думку, вона здатна значним чином спростити створення такого навчального клімату, де можна буде забезпечити активне переборення викладачами англійської мови і здобувачами освіти когнітивного конфлікту перед незвичною подачею та засвоєнням навчального матеріалу іноземною мовою.

При цьому успіх цього наукового завдання залежатиме від таких факторів як Creativity (Креативність), Critical thinking (Критичне мислення),

Communication (Комунікація) та Collaboration (Співпраця), тобто на основі моделі науковиці До Койл [3, с. 1-2].

Якщо розглядати педагогічну цінність такого тандему як CLIL та VR, то на наше переконання варто скористатись пропозиціями, які надали вчені Анн Шато, Мод Чіканські, Ніколя Молл, Жюстін Періс, Віржині Прівас-Бреоте у спільній науковій роботі щодо використання VR [1, с.47]. Вони стверджували, що:

1. VR перегукується із даними останніх розробок щодо вивчення та використання мови на рівні L2.

2. VR характеризується наголосом на розвитку усного мовлення, слухання, вимови.

3. VR здатна забезпечити учителя транслінгвальними інструментами, необхідними для участі у спільнотах майбутнього.

Крім того, віртуальна реальність відкриває нові можливості для впровадження методики CLIL. Концепт виступає в якості опорної моделі та тематичного середовища, і здобувачі освіти отримують шанс стимулювати одразу всі мовні функції, адаптуючи їх до реальних ситуацій. Серед очевидних переваг використання VR можна виділити також позитивний психологічний вплив, зменшення стану тривожності в учнів, які мають невисокий рівень знань з іноземної мови, підвищення цікавості до іноземної мови [2, с. 457-458].

Отже, використання віртуальної реальності, як навчального інтерактивного ресурсу, відкриває для вчителя англійської мови різноманітні можливості, такі як проведення рольових ігор за тематикою, організація віртуальних подорожей до міст, пам'яток, музеїв, проходження вікторин та ігор-лабіринтів. Здобувачі освіти у свою чергу окрім розвитку навичок за моделлю 4C, невимушеним шляхом засвоюють значний словниковий запас, розуміють цільові повідомлення.

Окремої уваги заслуговує огляд науковиці Люсі Брукс, яка пропонує до використання кілька програм віртуальної реальності для здобувачів освіти [6]:

- *VirtualSpeech* – розвиває впевненість під час спілкування діловою англійською мовою; надається можливість скористатися навчальними посібниками для отримання додаткових роз'яснень і технологією «Аналіз голосу» аби покращувати вимову та тренувати темп розмови.

- *Engage від Immersive VR Education* є безкоштовним інструментом для проведення занять, тематичних освітніх зустрічей та віртуальних презентацій; серед ексклюзивних можливостей – дослідження артефактів, подорожі до Сонячної системи, автентичні аудіозаписи з історії.

- *ClassVR* – це освітня платформа із великою кількістю уроків про іншомовну культуру й іноземну мову, включно з окремими темами, які стосуються повсякденних ситуацій.

Отже, віртуальна реальність на уроках англійської мови у паралельному застосуванні із міжпредметним інтегрованим підходом може виявитися тим ефективним інструментом у руках вчителів, який позитивно вплине на підвищення рівня мотивації учнівства, їх залучення до виконання експериментальних проєктів під час колабораційної діяльності, здобуття нових

практичних вмінь та навичок.

Список використаної літератури

1. Bonner, E., Lege, R., Frazier, E. Teaching CLIL Courses Entirely in Virtual Reality: Educator Experiences. *CALICO Journal*. 2023. Vol. 40(1). P.45-67.
2. Blazauskas, T., Maskeliunas, R., Bartkute, R., Kersiene, V., Jurkeviciute, I., and Dubosas, M. *Virtual Reality in Education: New Ways to Learn*. 2017. P. 457-458.
3. Çelik, F., Yangın Ersanlı, C. The use of augmented reality in a gamified CLIL lesson and students' achievements and attitudes: a quasi-experimental study. *Smart Learn. Environ*. 2022. Vol. 9(30). P 1-2. <https://doi.org/10.1186/s40561-022-00211-z>
4. Coyle, D. CLIL – a pedagogical approach from the European perspective. *Encyclopedia of language and education*. Vol. 4. Second and foreign language education/Ed. By Nelleke van Deusen-Scholl and Nancy H. Hornberger. 2007. New York, NY: Springer. P. 97-111.
5. Fuchs, P. *Virtual Reality Headsets: A Theoretical and Pragmatic Approach*. CRC Press, Taylor and Francis. 2017. 214 p.
6. Chateau, A., Ciekanski, M., Molle, N., Paris, J., Privas-Bréauté, V. Adding virtual reality to the university self-access language centre. Brave new world or passing fad? *European Journal of Language Policy (Revue europeenne de politique linguistique)*. 2019. Vol. 11 (2). hal-02378246f.
7. Brooks, L. 4 best virtual reality apps for English Learners of tomorrow. *English Learning Resources*. 2022. Available at: <https://www.fluentu.com/blog/english/virtual-reality-english-learning/>.

Василевська Юлія

Вінницький державний педагогічний університет

імені Михайла Коцюбинського

науковий керівник: Мельник Т. М., к. філол. наук, доцент

ПСИХОЛОГІЧНИЙ ПОРТРЕТ СИЛЬНОЇ ЖІНКИ В РОМАНІ Е. ГІЛБЕРТ «ЇСТИ, МОЛИТИСЯ, КОХАТИ»

У романі «Їсти, молитися, кохати» Е. Гільберт на прикладі головної героїні, Ліз Гільберт, розглядає внутрішній світ жінки, її пошук самовизначення, розвиток особистості та здатність протистояти життєвим викликам. Цей роман стає своєрідним дослідженням психологічних аспектів жіночої сили й самостійності в сучасному світі.

Психологічний портрет – це показ душевного стану персонажа через внутрішні діалоги та зовнішні прояви (міміка, жести, зовнішній вигляд та інше), а також опис переживань у складних обставинах [2, с. 140].

Для осмислення психологічних особливостей сильних жінок доцільно розглянути гендерні стереотипи, які формують ставлення соціуму до чоловіка