

Отже, техніці й культурі мовлення у науковій роботі слід приділяти значну увагу. Саме мовностилістична культура наукової праці найкраще розкриває загальну культуру її автора.

Список використаних джерел:

1. Бацевич Ф.С. Основи комунікативної лінгвістики: підручник. Київ: ВЦ «Академія». 2004. С. 37.
2. Мацько Л.І., Кравець Л.В. Культура української фахової мови: навчальний посібник. Київ: ВЦ «Академія». 2007. С. 16-18.
3. Мацюк З.С., Станкевич Н.І. Українська мова професійного спілкування: навчальний посібник. 2-ге вид. Київ: Каравела. 2008. С. 54.
4. Стахів М.О. Український комунікативний етикет: навчально-методичний посібник. Київ: Знання. 2008. С. 31.

ВИКОРИСТАННЯ МЕТОДУ ПРОЄКТІВ У ЦИФРОВИХ РЕСУРСАХ CANVA, STORYJUMPER, WORDART

Волкова Л.В., Власенко В.М.

викладачі української мови та літератури

*ВСП «Харківський фаховий коледж інформаційних технологій Національного аерокосмічного університету ім. М.Є. Жуковського «ХАІ»
м. Харків, Україна*

Функціонування системи освіти в умовах воєнного стану характеризується інтенсивним пошуком нових підходів до навчання, інноваційних форм організації освітнього процесу, ефективних педагогічних та інформаційних технологій. Сьогодні спонукає спрямовувати основну увагу викладачів на потенціал цифрових онлайн-сервісів і платформ, завдяки яким можна швидко візуалізувати будь-яке заняття, зробити його зрозумілим та цікавим. Здобувачі освіти набагато краще засвоюють навчальний матеріал, не втрачають бажання вчитись. Заняття, організовані за допомогою онлайн-сервісів, забезпечують підвищення мотивації та пізнавальної активності студентів, дозволяють викладачу заощадити час.

Метод проєктів не є принципово новим явищем у педагогіці, проте вважається одним із перспективних, адже створює умови для творчої

самореалізації здобувачів освіти, підвищує їхню мотивацію, сприяє розвитку інтелектуальних здібностей. [2; с. 42]. Його можна успішно реалізувати на заняттях з української мови та літератури завдяки низці цифрових ресурсів, зокрема у Canva. Безкоштовний сервіс дозволяє створити проєктну роботу, у якому студенти мають можливість максимально розкрити свій творчий потенціал, проявити себе індивідуально або в групі.

Canva – це простір для натхнення, який має низку готових шаблонів: зображень, відео, анімацій, що можна застосувати у будь-якій мультимедійній розробці. Студенти самі стають творцями, ініціаторами ідей, розвивають свої інтелектуальні здібності, вчаться бути послідовними у відборі найсуттєвішої інформації. До того ж, робота у цьому ресурсі із використанням різних кольорів, шрифтів та малюнків дозволить швидко опанувати великий за обсягом матеріал, залучаючи зорову пам'ять. Цифровий інструмент потребує від учасників освітнього процесу пошукових зусиль, формує навички роботи з інформацією, вдосконалює вміння працювати на комп'ютері.

Студентські проєкти у Canva можуть бути представлені в найрізноманітніших формах: стаття, рекомендації, ментальна карта, альбом, колаж, адвенткалендар, буктрейлер, буклет та ін.

Такі творчі роботи, безперечно, є свого роду диференційованим підходом, авторським баченням теми і публічним представленням її через платформу Zoom.

Проєктна діяльність є ефективним дидактичним засобом, який сприяє розвитку креативного мислення, дозволяє сформуванню у здобувачів такі компетентності, як: інформаційна, комунікативна, соціальна, предметна (здатність застосовувати отримані знання на практиці). Студенти набувають досвіду вирішення реальних проблем з огляду на майбутнє самостійне життя, які проєктують у навчанні. Заняття із застосуванням проєктних технологій розвиває у студентів «м'які навички»: творчість, креативність, дослідницький стиль роботи.

Окрім Canva, проектну роботу можна здійснити за допомогою сервісу Storyjumper. Зручний онлайн-інструмент дозволяє створювати власні віртуальні книги, наповнювати їх великою кількістю необхідної інформації, додавати різноманітні тематичні зображення. Усі матеріали зберігаються на сайті, їх можна виправляти, поширювати, а також надавати спільний доступ.

Storyjumper має низку переваг, серед яких: зручна у користуванні навігація, широкий вибір готових дизайнів, які можна редагувати та доповнювати; наявність звукового супроводження, що робить книгу «живою».

Робота з книжковим інтерактивним конструктором перетворюється на індивідуально-творчий процес. Виконуючи проекти з української літератури у цьому ресурсі, студенти відчують себе справжніми письменниками. Кожна така онлайн-книга – це унікальний задум, творче натхнення, яке потребує від учасників оригінальних ідей та рішень.

Проектна діяльність у Storyjumper вимагає від студентів певних зусиль: необхідно не просто дібрати ілюстративний чи текстовий матеріал, продумати дизайн, естетично оформити сторінки, а потрібно працювати із різними джерелами інформації: книгами, періодикою, слідкувати за недопущенням помилок.

Важливо, що під час виконання роботи студенти підвищують мовну грамотність, слідкують за структурою проекту, намагаються бути послідовними, щоб книга вийшла простою у сприйнятті і водночас зрозумілою. Викладач у свою чергу, не повинен надавати однозначної інструкції чи «рецепту» як створювати подібні онлайн-добірки, а лише надати умови, в яких кожен здобувач освіти стає дослідником і творцем.

Для систематизації усіх ключових понять із теми певного проекту варто застосовувати онлайн-генератор слів WordArt. Завдяки цьому цифровому ресурсу, який дає змогу легко створювати унікальні хмари слів, можна підсумувати головне у навчальному матеріалі. Візуальне відтворення хмар слів на єдиному спільному зображенні сприяє підвищенню наочності, швидкому

запам'ятовуванню інформації. Хмара може слугувати в якості опорного конспекту під час захисту студентських проєктів.

Перевагами WordArt є велика кількість шаблонів різної тематики та спрямування, безкоштовне користування, що не потребує реєстрації, можливість створення хмар за власним дизайном.

Як показує педагогічний досвід, цифрові технології сприяють кращому засвоєнню знань та глибшому розумінню абстрактних понять завдяки наступним властивостям: мультимедійність, інтерактивність, адаптивність, диференціація тощо. [1; с. 77.] За допомогою цифрових технологій, викладач має можливість ширше застосовувати метод проєктів, метод дослідження.

Застосування широкого спектру цифрових ресурсів Canva, Storyjumper, WordArt надає безліч можливостей для отримання знань в умовах обмеження традиційних форм навчання.

Список використаних джерел:

1. Використання цифрових технологій у процесі змішаного навчання в закладах загальної середньої освіти: метод. рекоменд. / Коваленко В.В., Мар'єнко М.В., Сухіх А.С. / За ред. М.В. Мар'єнко, А.С. Сухіх. Київ: ІТЗН НАПН України, 2021. 87 с., іл.
2. Практика реалізації педагогічних проєктів: навчально-методичний посібник до курсу / авт.-упоряд. І.В. Єгорова. Івано-Франківськ, 2021. 112 с.
3. Метод проєкти. Основні ознаки проєкти діяльності. Етапи проєкти. Отримання знань. Дистанційна підтримка освіти школярів: проєкти. URL:<https://disted.edu.vn.ua/courses/learn/3106>

ПРОВЕДЕННЯ ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ З ДИСЦИПЛІНИ «СТИЛІСТИКА НАУКОВОГО ТЕКСТУ» У ТЕХНІЧНИХ ЗВО В УМОВАХ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ

Гарбар М. А.

*проєк. філол. н., доцент кафедри українознавства
Харківського національного університету радіоелектроніки
м. Харків, Україна*

У підготовці майбутнього фахівця особливе значення має формування навичок укладання наукових текстів, адже основною формою ознайомлення