

Оксана Рогульська

Кандидат педагогічних наук, доцент,
доцент кафедри практики іноземної мови та методики викладання,
Хмельницький національний університет, м. Хмельницький
<https://orcid.org/0000-0001-5603-0274>
oxana.rogulska@gmail.com

Ольга Тарасова

Кандидат педагогічних наук,
доцент кафедри практики іноземної мови та методики викладання
Хмельницький національний університет, м. Хмельницький
<https://orcid.org/0000-0001-8574-6466>
tarasova20olia@gmail.com

ДОЦІЛЬНІСТЬ ВИКОРИСТАННЯ МОБІЛЬНИХ ДОДАТКІВ У ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ІНОЗЕМНИХ МОВ

У статті обґрунтовано доцільність використання мобільних додатків на заняттях з фахових дисциплін у професійній підготовці майбутніх учителів іноземних мов у закладах вищої освіти. Наголошено, що особлива роль у контексті інтеграції України у світову спільноту належить вдосконаленню освіти шляхом впровадження нових інформаційних технологій, що супроводжується переходом від застарілої схеми репродуктивної передачі знань до нової, креативної форми навчання. Підкреслено, що інформаційні технології є основою для реструктурування навчального процесу в сучасних умовах, оскільки відкривають небачені досі перспективи у розв'язанні важливих завдань підвищення ефективності навчального процесу, формування стійких пізнавальних інтересів і мотивів у студентів, скорочення часу на освоєння матеріалу, зняття напруги, стимулювання пізнавальної активності і самостійності, розвитку творчих здібностей. Акцентовано, що для сучасного покоління студентів, які народилися у цифровому суспільстві, використання таких засобів, як інтернет і мобільні пристрої є невід'ємною і цілком природною частиною їхнього життя. Завдання сучасного викладача перетворити гаджети із засобів комунікації і розваг у засоби навчання. Наголошено, що у підготовці майбутніх учителів іноземних мов за допомогою інтернет-технологій та мобільних додатків виконується низка дидактичних завдань, а саме: формування й удосконалення мовних навичок і вмій читання, письма, говоріння, аудіювання; розширення активного та пасивного словників; засвоєння культурологічних знань; формування культури спілкування й елементів глобального мислення; розвиток стійкої мотивації до пізнавальної діяльності, потреби у використанні іноземної мови для ефективного спілкування; формування навичок роботи в групі; подолання комунікативного бар'єру тощо.

Ключові слова: інформаційні технології; мережа Інтернет; мобільні пристрої; мобільні додатки; Google Disc; Pear Deck; Kahoot!; Vialogues; Socrative.

1. ВСТУП

Постановка проблеми. Особлива роль у контексті інтеграції України у світову спільноту належить вдосконаленню освіти шляхом впровадження нових інформаційних технологій, що супроводжується переходом від застарілої схеми

репродуктивної передачі знань до нової, креативної форми навчання. Саме інформаційні технології є базою для реструктурування навчального процесу в умовах кредитно-модульної системи, оскільки відкривають небачені досі перспективи у розв'язанні важливих завдань підвищення ефективності навчального процесу, формування стійких пізнавальних інтересів і мотивів у студентів, скорочення часу на освоєння матеріалу, зняття напруги, стимулювання пізнавальної активності і самостійності, розвитку творчих здібностей. Окрім перерахованих вище переваг, сучасні інформаційні технології дозволяють розширити межі заняття й зумовлюють необхідність використання нових засобів навчання [3]. Для сучасного покоління студентів, які народилися у цифровому суспільстві і вирости поруч з інформаційними технологіями, використання таких засобів, як інтернет і мобільні пристрої є невід'ємною і цілком природною частиною їхнього життя. Завдання сучасного викладача перетворити гаджети із засобу комунікації і розваги у засоби навчання.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Тенденції розвитку та реформування сучасної системи освіти у контексті становлення інформаційного суспільства досліджують Н. Бібік, Л. Ващенко, Н. Воскресенська, С. Гончаренко, Т. Десятов, А. Джуринський, Г. Єгоров, І. Зязюн, В. Кремень, О. Локшина, В. Мадзігон, Б. Мельниченко, І. Підласий, Л. Пуховська, Г. Сазоненко, О. Сухомлинська. Проблемама пов'язаними з компетентним впровадженням сучасних інформаційних та комп'ютерних технологій в освітній процес займалася низка провідних науковців, а саме: В. Беспалько, В. Биков, В. Вембер, В. Верлань, Б. Гершунський, А. Гуржій, Р. Гуревич, М. Жалдак, М. Кадемія, Н. Морзе, Л. Морська та інші. Застосування інформаційно-комунікаційних технологій у процесі вивчення окремих навчальних дисциплін стало предметом досліджень В. Безуглого, Т. Дубової, Ю. Жука, О. Калігаєвої, О. Качуровської, О. Красножон, Н. Морзе, І. Семещук, О. Смалько, О. Чайковської. Особливий науковий інтерес становили дослідження британських та європейських учених з проблеми, що

розглядається Ч. Крук (*Ch. Crook*), Й. Хілд (*Y. Heald*), К. Ісрофф (*K. Issroff*), Хр. Ллойд (*Chr. Lloyd*), А. Лавлес (*A. Loveless*), А. МакФарлан (*A. McFarlane*), Дж. Паркінсон (*J. Parkinson*), В. Редінг (*V. Reding*), І. Скенлон (*E. Scanlon*), Л. Томей (*L. Tomei*), П. Вільямс (*P. Williams*) та інші. Дослідження науковців розкривають значення інформаційних потоків із всесвітніх глобальних мереж для сучасного навчально-виховного процесу.

Мета статті – обґрунтувати доцільність використання мобільних додатків й описати найбільш ефективні з них: MyWordBook, Pear Deck, Socrative, Kahoot!, Vialogues, Pixton у підготовці майбутніх учителів іноземної мови.

2. РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ

Особливе значення в навчальному процесі має мережа Інтернет, як засіб розповсюдження інформації, середовище співпраці та спілкування людей, який допомагає викладачу та студенту змоделювати потрібне середовище й отримати можливість для вдосконалення знань, стимулює студентів до самостійного пошуку інформації, до дослідницької діяльності [5] тощо. У підготовці майбутніх учителів іноземної мови за допомогою такого засобу як Інтернет виконується низка дидактичних завдань, а саме: формування й удосконалення мовних навичок і вмінь читання, письма, говоріння, аудіювання; розширення активного та пасивного словників; засвоєння культурологічних знань; формування культури спілкування; формування елементів глобального мислення; розвиток стійкої мотивації до пізнавальної діяльності, потреби у використанні іноземної мови для ефективного спілкування; формування навичок роботи в групі; подолання комунікативного бар'єру тощо.

Під мобільними пристроями слід розуміти компактні портативні пристрої, що працюють під управлінням операційної системи (наприклад, iOS, Android, Windows Phone), й підтримують роботу в мобільних мережах і технологію Wi-Fi. Відмінними рисами мобільних пристроїв є малогабаритність, індивідуальність, максимальна простота використання, забезпечення комунікації та роботи в мережі Інтернет, сумісність зі стаціонарними

комп'ютерами і ноутбуками, тривалий час автономної роботи, швидкий запуск і вимикання [4]. Потенціал мобільного телефону у вивченні іноземної мови невичерпний, він може замінити багато операцій комп'ютера, його використовують для розвитку всіх видів мовленнєвої діяльності: вивчення правопису, лексичного матеріалу, опанування навичок читання, слухання текстів, діалогів; перегляд відеозаписів; виконання завдань для контролю вмінь читання й аудіювання; вивчення та повторення граматичного матеріалу в моделях, таблицях, тренувальних вправах; виконання граматичних завдань і завдань із розвитку писемного мовлення в малих групах чи індивідуально з використанням соціальних мереж, незалежно від місця перебування студентів (на занятті або поза межами аудиторії).

Провідні науковці впевнені, що навчання з використанням інформаційних технологій пов'язане саме з поширенням мобільних засобів зв'язку, появою великої кількості навчальних додатків та програм, які розширюють можливості і покращують якість освіти. Мобільний додаток – це автономний програмний продукт, розроблений спеціально для мобільних пристроїв з метою оптимізувати вирішення проблеми або завдання користувача. Мобільний додаток розробляється спеціально під певну платформу (Android, WindowsPhone або iOS) і встановлюється на пристрій як комп'ютерна програма. Мобільні програми, що становлять інтерес у контексті даної роботи, поширюються через магазини додатків: AppleAppStore, GooglePlay, Windows PhoneStore та ін.

Практика показує, що мобільні додатки мають чималу перевагу над традиційними методами навчання, а саме: інтенсифікація самостійної діяльності, індивідуалізація навчання, підвищення пізнавальної активності та мотивації навчання, здатність забезпечувати зворотний зв'язок, змінювати наочність, пропонують звукові ефекти, компенсують недоліки аудіо- й відеозаписів, традиційних підручників. Більшість мобільних додатків, з огляду на свою практичність у використанні, оптимістичний інтерфейс, інтерактивність, популярність серед споживачів, стали результативними

засобами навчання у процесі оволодіння іноземною мовою. Проаналізувавши низку інформаційних джерел, навчальних платформ, сучасних засобів і технологій навчання в мережі Інтернет, доктор педагогічних наук, професор Національного університету «Острозька академія» В. Жуковський обґрунтував класифікацію мобільних програмних додатків (від англ. Applications, скорочено Apps.), що можуть бути використані в процесі викладання англійської мови для студентів, за такими критеріями:

за навчальною метою – для формування навичок (лексичних, граматичних, фонетичних); для розвитку вмінь (писемного мовлення, читання, аудіювання, говоріння), для використання тлумачних і перекладних словників; для виконання автоматичного перекладу; для підготовки до складання міжнародних тестів;

за віковою категорією – для дітей, студентів і дорослих, які вивчають англійську мову, та ін.;

за типом операційної системи (ОС) – Android (для планшетів і смартфонів), iOS (для продукції компанії Apple – iPhone, iPod, iPad), Windows Phone (для смартфонів);

за типом локалізації (сервер, із якого можна завантажити мобільні додатки відповідно до типу ОС) – Google Play для Android, App Store для iOS, Windows Phone Apps + Games Store для Windows Phone;

за доступністю – безкоштовні та платні;

за популярністю [6].

Далі зупинимося на додатках, які вважаємо за доцільне використовувати у підготовці майбутніх учителів іноземної мови. Додаток MyWordBook, доступний на сайті Британської ради, розроблено у вигляді інтерактивної записної книжки для тих, хто вивчає англійську мову. Лексика у додатку представлена у вигляді наборів інтерактивних флешкарт, організованих як в довільному порядку, так і у вигляді тематичних груп, розподілених за трьома рівнями складності. Кожна флешкарта забезпечена дефініцією і прикладом вживання зі словника Cambridge University Press, перекладом, полями для

нотаток, аудіо-прикладом, зображенням. Рубрика «Practice» містить п'ять видів завдань, після виконання яких користувач може перемістити слово в список вивченої лексики.

Крім можливості використання у позааудиторній роботі, додатки слугують і для інтенсифікації аудиторних занять. Наприклад, існує додаток Pear Deck, за допомогою якого користувачі можуть створювати цікаві презентації замість нудних рефератів. Потрібно завантажити необхідні файли (тексти, картинки, відео) на Google Disc, синхронізувати Google Disc з Pear Deck і розставити файли в необхідному порядку. Презентація готова. Потім студентам потрібно запустити додаток на мобільному пристрої, що дозволить викладачеві і студентам під час активної сесії взаємодіяти з аудиторією, створюючи питання і завдання в реальному часі під час демонстрації презентації. Кожен студент зможе бачити презентацію, питання і завдання на своєму пристрої.

Мобільний додаток Socrative – це збірник вікторин. З його допомогою викладач може створювати опитувальники з відкритими питаннями і тести з варіантами відповідей. Студенти приєднуються до вікторини за посиланням, а результати їх відповідей обробляються програмою. В результаті викладач отримує статистику по кожному студентові й таблицю загальних результатів.

Kahoot! – це безкоштовний сервіс з інтуїтивно зрозумілим меню, який слугує інструментом для швидкого створення інтерактивних вікторин, опитувань, обговорень, відеороликів.



Рис. 1. Скріншот сайту сервісу Kahoot!

Vialogues – онлайн-ресурс, створений для дискусій навколо відео. Працює «віалог» таким чином: необхідно завантажити ролик з YouTube (або будь-якого іншого ресурсу) на сайт, створити його короткий опис і додати питання для обговорення, а також призначити модератора дискусії, який може залишати коментарі та питання до конкретних частин відео.

Для кращого засвоєння вивченого матеріалу, наприклад, з окремих тем дисципліни «Практичний курс англійської мови»: Family, Homes and Dwellings, Food, Arts, Shopping можна намалювати разом з ними комікс на вивчену тему. Pixton дозволить це зробити навіть тим, хто не вміє малювати.

Вважаємо за необхідне проаналізувати більш детально мобільний додаток «Kahoot!», який використовуємо на заняттях з «Практичного курсу англійської мови» для підготовки майбутніх учителів іноземної мови.

«Kahoot!» – безкоштовний і повністю доступний після реєстрації сервіс зі зрозумілим меню, який слугує інструментом для швидкого створення інтерактивних вікторин, дидактичних ігор, опитувальників, тестів, дискусій, відеороликів тощо. Оскільки інтерактивна взаємодія характеризується високим показником інтенсивності спілкування учасників, їх прямою комунікацією, допомагає урізноманітнити сприйняття інформації, що покращує її засвоєння, додаток «Kahoot!» доцільно використовувати на будь-якому етапі заняття та з різною метою, а саме для: актуалізації опорних знань, умінь та навичок; мотивації та стимулювання навчальної діяльності; осмислення нових знань, умінь та навичок; закріплення, систематизації та узагальнення нового матеріалу; перевірки знань фактичного матеріалу, основних понять, діагностики правильності засвоєння студентами знань, перевірки домашніх завдань тощо.

Ідея Kahoot! належить Альфу Інге Ванг (Alf Inge Wang), професору з інформатики та технологій ігор Норвезького університету технології та науки в Тронхеймі, Норвегія. Професор Ванг запропонував цю ідею на своїй лекції ще у 2006 році. Технологія заснована на дослідженні для здобуття ступеня магістра,

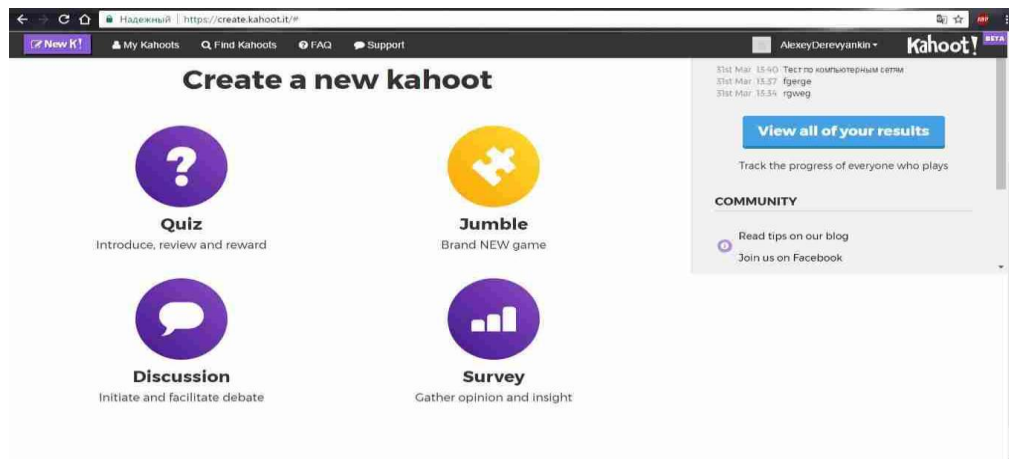
проведеному співзасновником Kahoot! Мортеном Версвіком (Morten Versvik), який на той час був студентом Ванга. Пізніше, співзасновники Джеймі Брукер (Jamie Brooker), Йохан Бранд (Johan Brand) та Асмунд Фюрус (Asmund Furuseth) приєдналися до компанії та працювали над дизайном Kahoot! Бета версія Kahoot! була випущена в SXSW EDU в Остіні, штат Техас, у березні 2013 року. Протягом кількох місяців у Kahoot! з'явилися мільйони користувачів.

Файли, створені за допомогою програми, називають «кахутами», вони мають вигляд інтерактивної міні-ігри. Для роботи з програмою необхідна реєстрація на сайті <https://getkahoot.com>, а для проведення опитування, дискусії або вікторини в аудиторії необхідні технічні пристрої: ПК з трансляцією зображення на екран – у викладача; смартфони або планшети з виходом в Інтернет – у студентів. Щоб почати гру в аудиторії, викладачеві потрібно надати групі студентів згенерований системою код, який вони мають ввести на своїх мобільних пристроях. Одразу ж після вікторини, тестування чи дидактичної гри сервіс дозволяє дізнатися, як відповів на запитання кожен студент, та побудувати діаграми успішності всієї аудиторії. Самі ж студенти можуть стежити за своїми результатами в спеціальних таблицях. Також студенти можуть скористатися режимом «Ghost mode», який дозволяє пройти тест ще раз, але з урахуванням результатів першого проходження, й відстежити рівень знань студентів між першим запуском і всіма подальшими.

Налаштування програми дозволяють: обрати рівень складності питання (від нього залежить кількість балів що нараховуються); встановлювати часовий інтервал для відповіді на питання; додавати до питання опис (пояснення) і теги; обирати мову, рівень доступу, цільову аудиторію; використовувати в якості фону гри під час очікування учасників зображення і відео; обирати порядок питань і відповідей; автоматично здійснювати перехід до наступного питання; вмикати/вимикати фонову музику; організовувати спільну роботу над розробленням онлайн-заходів; завантажувати результати на ПК в форматі MS Excel і на Google Disc.

Наведемо алгоритм роботи із сервісом «Kahoot!» на прикладі авторської гри, розробленої з метою повторення й закріплення лексичного матеріалу з теми «Homes and Dwellings», яку вивчають студенти першого курсу спеціальності «Середня освіта. Англійська мова і література»:

Крок 1. Викладач створює кахут на сайті create.kahoot.it, виконуючи покрокові вказівки.



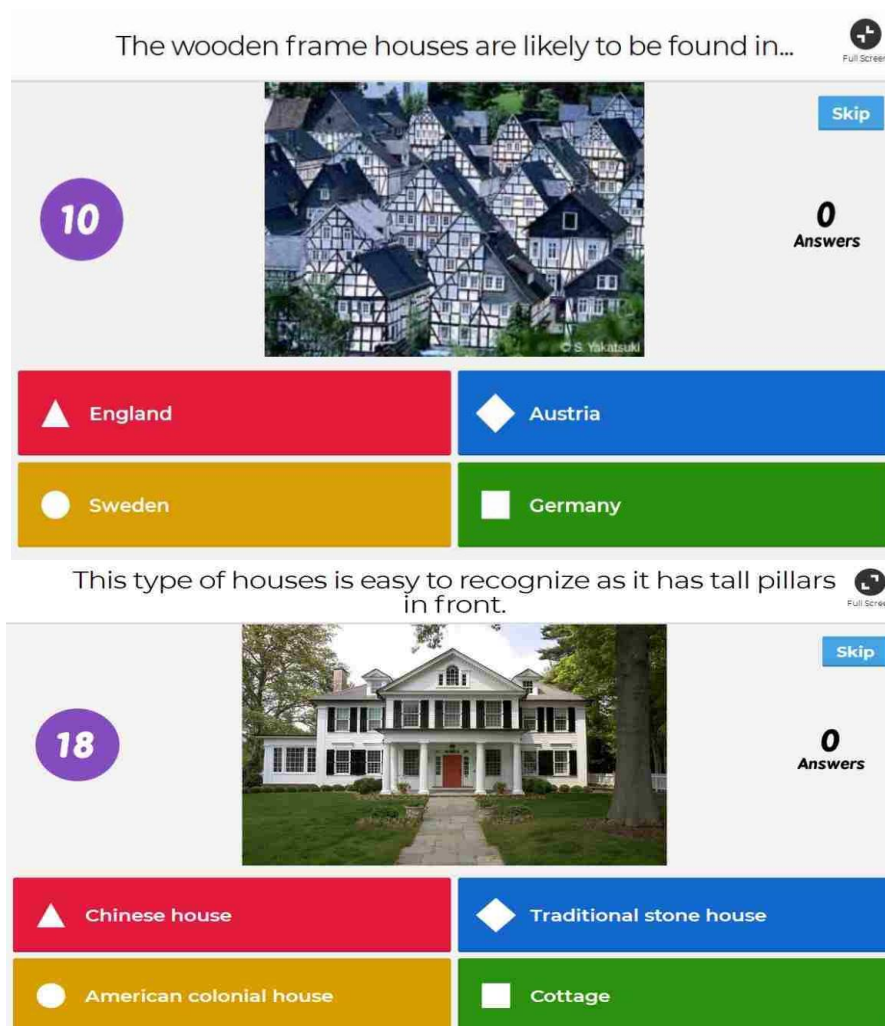
Крок 2. Викладач запускає (відбувається автоматичний редирект (перенаправлення) з сайту create.kahoot.it на сайт play.kahoot.it) створений кахут, наприклад тест, на комп'ютері з інтерактивною дошкою, ТВ-панеллю або іншим пристроєм у навчальній аудиторії і чекає підключення студентів. Студенти відкривають сайт kahoot.it або додаток Kahoot! на своїх смартфонах, планшетах, ПК або ноутбуках і вводять ігровий код (Game Pin), який бачать на екрані педагога, й таким чином долучаються до загальної колаборативної мережі.



Крок 3. Викладач обирає режим гри: командне або індивідуальне змагання.




Крок 4. Після того, як потрібна кількість студентів успішно підключилися, педагог запускає Kahoot!, натискаючи на кнопку «Start». Студенти бачать питання, варіанти відповідей і відповідають на них, використовуючи свої гаджети.



Важливо наголосити, що результати відповідей на кожне питання відображаються на головному екрані. На пристрої студента не відображається запитання, а також текстовий варіант відповіді, він бачить тільки колір і геометричну фігуру відповіді. Це навмисно передбачено розробниками, оскільки Kahoot! не прагне до замкнутості й обмеженості навчання, а, навпаки, має на меті створення ефективного середовища для навчання, дискусії, висловлення власної думки кожного студента.

This type of houses is easy to recognize as it has tall pillars in front.



1

0

0

0


Next

Show media

End Game

▲ Chinese house	◆ Traditional stone house
● American colonial house	■ Cottage

What is the name of this building?



18

0 Answers

Skip

▲ Opera House in China	◆ London Olympic Aquatics Centre
● Bill Gates' apartment	■ Evelyn Grace Academy

Zaha Hadid's aim is to create buildings people like to be in.

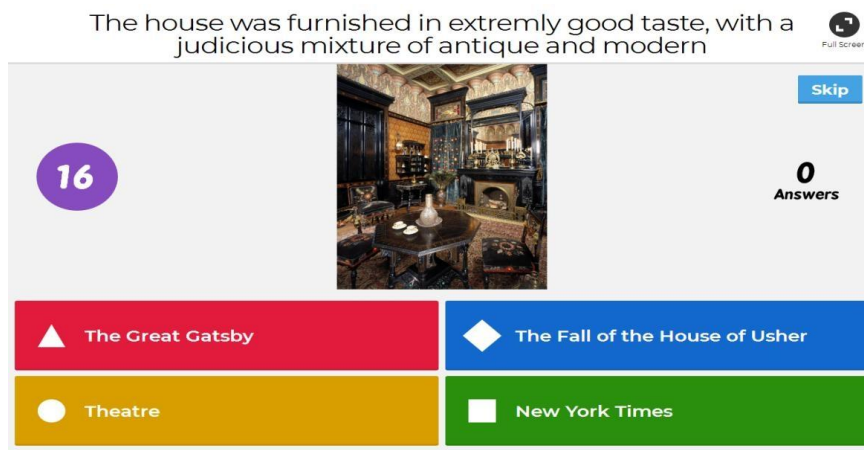


17

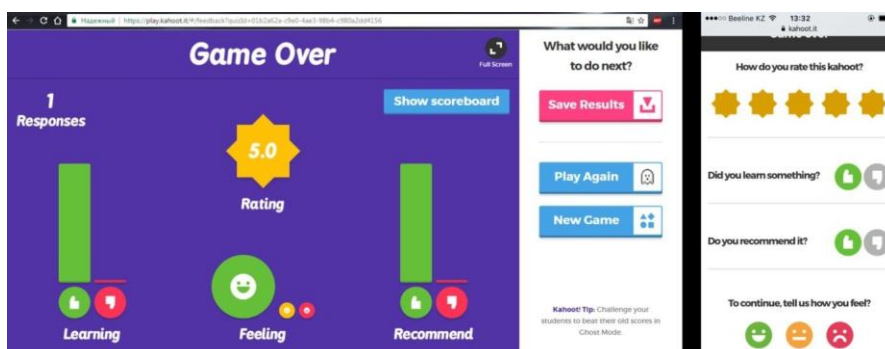
0 Answers

Skip

▲ True	◆ False
--------	---------



Крок 5. Коли всі тестові завдання вирішені, студенти бачать на інтерактивній дошці свої результати. На цьому етапі викладач може провести рефлексію. Учням пропонується оцінити тест за 5-бальною шкалою, висловити свої емоції/почуття, оцінити відповідність тесту вивченим темам/матеріалами і прийняти рішення про рекомендацію цього тесту іншим студентам.



Крок 6. Далі викладач має можливість зберегти усі результати студентів шляхом експорту в Excel-документ і збереженням його на свій комп'ютер або на Google Disk.

3. ВИСНОВКИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ ПОДАЛЬШИХ ДОСЛІДЖЕНЬ

Проведений огляд дозволяє зробити висновок, що сьогодні існує значна кількість мобільних додатків і програм, які можуть бути ефективно використані у підготовці майбутніх учителів іноземної мови. Широкий спектр і різноманітність існуючих мобільних навчальних ресурсів дозволяють обирати додатки відповідно до індивідуальних потреб, інтересів і рівнів мовної підготовки студентів. На нашу думку, використання мобільних додатків підвищує мотивацію і пізнавальну активність студентів, допомагає індивідуалізувати навчання, усуває психологічний бар'єр у використанні іноземної мови як засобу спілкування, сприяє формуванню комунікативної компетенції, інтенсифікації самостійної роботи студентів.

Список використаних джерел

1. CreateKahoot! URL : <https://create.kahoot.it/details/interior-design/02f2a013-2ed1-45aa-8a1c-347a2fd3ece7>
2. PlayKahoot! URL : <https://play.kahoot.it/#/?quizId=02f2a013-2ed1-45aa-8a1c-347a2fd3ece7>
3. О. Брежнева-Єрмоленко, та І. Лола. Креативне середовище ВНЗ – основа інноваційної активності фахівців. URL: <http://ena.lp.edu.ua/bitstream/ntb/32241/1/356-625-626.pdf>
4. E-Learning Guide. Mobile Learning: What it is, why it matters, and how to incorporate it into your learning strategy. (2008) URL: <http://www.m-learning.org/knowledge-centre/whatismlearning>.
5. H. Jarvis and M. Achilleos, “From Computer Assisted Language Learning (CALL) to Mobile Assisted Language Use (MALU)”, *The Electronic Journal for English as a Second Language*, Vol. 16, No 4, P. 1–12, 2013.
6. J. Traxler, “Current State of Mobile Learning”, *Mobile Learning: Transforming the Delivery of Education and Training*, P. 9–24, 2009.

References

1. CreateKahoot! URL : <https://create.kahoot.it/details/interior-design/02f2a013-2ed1-45aa-8a1c-347a2fd3ece7> [in English]
2. PlayKahoot! URL : <https://play.kahoot.it/#/?quizId=02f2a013-2ed1-45aa-8a1c-347a2fd3ece7> [in English]
3. О. Brezhneva-Yermolenko, and I. Lola *Kreatyvne seredovyshche VNZ – osnova innovatsiinoi aktyvnosti fakhivtsiv* [Creative environment of the university – the basis of innovative activity of specialists]. URL: <http://ena.lp.edu.ua/bitstream/ntb/32241/1/356-625-626.pdf> [in Ukrainian]
4. E-Learning Guide. Mobile Learning: What it is, why it matters, and how to incorporate it into your learning strategy. (2008) URL: <http://www.m-learning.org/knowledge-centre/whatismlearning>. [in English]

5. H. Jarvis and M. Achilleos. From Computer Assisted Language Learning (CALL) to Mobile Assisted Language Use (MALU). *The Electronic Journal for English as a Second Language*, Vol. 16, No 4, P. 1–12, 2013. [in English]

6. J. Traxler. Current State of Mobile Learning, *Mobile Learning: Transforming the Delivery of Education and Training*, P. 9–24, 2009. [in English]

Oxana Rogulska and Olga Tarasova. Mobile Applications use in the Future Foreign Languages Teachers' Professional Training

The advantages of the mobile applications use in the future foreign languages teachers' professional training at higher education institutions are grounded in the article. It is emphasized that in the context of Ukraine's integration into the world community a special goal implicates the improvement of education through the introduction of new information technologies and the transition from the outdated scheme of reproductive knowledge transfer to a new, creative form of education. It is emphasized that information technologies are the basis for restructuring the modern educational process, since they open up unprecedented perspectives in solving important tasks of increasing the efficiency of the educational process, formation students' stable cognitive interests and motives, reducing the time for mastering the material, removing stress, stimulating cognitive activity and independence, development of creative abilities. It is emphasized that for a modern generation of students living in a digital society, the use of such means as the Internet and mobile devices is an integral and quite natural part of their lives. The task of the modern teacher is to turn gadgets from means of communication and entertainment into the means of training. It is underlined that in the future foreign languages teachers training through Internet technologies and mobile applications a number of didactic tasks are carried out, namely: the formation and improvement of reading, writing, speaking, listening skills; expanding active and passive vocabularies; enrichment in cultural knowledge; formation of a communication culture and elements of global thinking; the development of a stable motivation for cognitive activity, the need to use a foreign language for effective communication; overcoming the communicative barriers and so on.

Key words: information technologies; Internet; mobile devices; mobile applications; Google Disc; Pear Deck; Kahoot !; Vialogues; Socrative.