

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ ІНОЗЕМНОЇ ФІЛОЛОГІЇ
КАФЕДРА АНГЛІЙСЬКОЇ ФІЛОЛОГІЇ

Кваліфікаційна робота
магістра

на тему: **«ВИКОРИСТАННЯ ОСВІТНІХ ЗАСОБІВ ІНФОРМАТИЗАЦІЇ
В НАВЧАННІ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ СТУДЕНТІВ-ФІЛОЛОГІВ»**

Виконав: студент 2 курсу,
групи 8.0358-2з
спеціальності 035 Філологія
спеціалізації 035.041 Германські мови та
література (переклад включно)
освітньо-професійної програми
Мова і література (англійська)

Юрова Івана Леонідовича
(ПШ студента)

Керівник д.ф.н, проф. Пахомова Т.О.
(вчене звання, науковий ступінь, прізвище та ініціали)

Рецензент _____
(вчене звання, науковий ступінь, прізвище та ініціали)

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет іноземної філології
Кафедра романської філології та перекладу
Освітній рівень магістр
Спеціальність 035 Філологія
Спеціалізація 035.041 Германські мови та літератури (переклад включно), перша-англійська
Освітньо-професійна програма Мова і література (англійська)

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри _____

« ____ » _____ 20__ року

1 З А В Д А Н Н Я
2 НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ МАГІСТРА

Юрова Івана Леонідовича

(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема кваліфікаційної роботи магістра (проекту) «Використання освітніх засобів інформатизації в навчанні англійської мови студентів філологів».

керівник кваліфікаційної роботи (проекту) Пахомова Тетяна Олександрівна

(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

д.ф.н., професор

затверджені наказом ЗНУ від « ____ » _____ 20__ року № _____

2. Строк подання студентом кваліфікаційної роботи (проекту) 10 січня 2020р.

3. Вихідні дані до кваліфікаційної роботи (проекту) Теоретичні засади теорії інформатизації освіти; методологічні прийоми мобільного навчання; методологічні прийоми роботи з інтерактивною дошкою; програмний додаток для мобільного пристрою WhatsApp; інтерактивна дошка та програмне забезпечення.

4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити) 1) здійснити огляд теоретичних джерел; 2) розглянути сучасні методи роботи с інформаційними системами в освіті 2) дослідити роботу одного-двох засобів інформатизації навчання англійської мови; 3) розробити експериментальний урок; 4)

проаналізувати результати використання інформаційних засобів на експериментальному уроці.

5. Консультанти розділів кваліфікаційної роботи (проекту)

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв

6. Дата видачі завдання _____

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів виконання кваліфікаційної роботи магістра	Строк виконання етапів роботи (проекту)	3 Примітка
1.	Пошук наукових джерел с теми дослідження, їх аналіз	Травень 2019	Виконано
2.	Добір фактичного матеріалу	Травень 2019	Виконано
3.	Написання вступу	Червень 2019	Виконано
4.	Написання теоретичного розділу	Серпень 2019	Виконано
5.	Написання практичного розділу	Вересень 2019	Виконано
6.	Формулювання висновків	Жовтень 2019	Виконано
7.	Проходження нормоконтролю	Грудень 2019	Виконано
8.	Одержання відгуку та рецензії	Грудень 2019	
9.	Захист	Січень 2020	

Автор роботи несе персональну відповідальність за відсутність в роботі несанкціонованих текстових запозичень (академічного плагіату)

Магістрант

(підпис)

І.Л. Юров
(ініціали та прізвище)

Керівник роботи (проекту)

(підпис)

Т.О. Пахомова
(ініціали та прізвище)

Нормоконтроль пройдено

Нормоконтролер

(підпис)

(ініціали та прізвище)

ЗМІСТ

ПЕРЕЛІК УМОВНИХ ПОЗНАЧЕНЬ.....	2
ВСТУП 2.....	6
РОЗДІЛ 1 ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ЗАСТОСУВАННЯ НОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ.....	10
1.1. Визначення інформаційних технологій.....	10
1.2 Інноваційні процеси в українському суспільстві.....	14
1.3. Напрямки використання технологій в навчанні.....	17
1.3.1. Інформаційні системи як заміна викладача.....	17
1.3.2. Інформаційні технології—це джерело знань.....	22
РОЗДІЛ 2. ВПРОВАДЖЕННЯ НОВИХ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У КЛАСИ З ВИВЧЕННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ.....	31
2.1 Мобільне навчання.....	31
2.1.2 Використання он-лайн платформ оцінки знань.....	50
2.1.3 Інтеграція інтерактивних дошок на уроках іноземної мови.....	61
2.1.4 Етапи створення навчального плану уроку.....	75
РОЗДІЛ 3. ВИКОРИСТАННЯ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОЦІ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ. ПРАКТИЧНИЙ ЕКСПЕРИМЕНТ.....	80
3.1 Попереднє опитування експериментальної групи.....	80
3.2 Підготовка плану уроку та хід уроку.....	88
3.3 Результати експериментального уроку.....	110
ВИСНОВОК.....	119
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	122

РЕФЕРАТ

Дипломна робота-129 стор., 101 джерело.

Об'єкт дослідження: викладання іноземної мови в вищих навчальних закладах за допомогою інформаційних систем.

Мета роботи: визначити вплив інформаційних технологій на формування ключових компетенцій з іноземної мови на філологічних факультетах вищих навчальних закладів України.

Теоретико-методологічні засади: ключові положення теорії інтеграції системи освіти в концепцію інформаційного суспільства притаманного європейським та американським країнам.

Отримані результати: в результаті дослідження вдалося виявити позитивний вплив інтеграції мобільного навчання та інтерактивних дошок на навчальні досягнення та пізнавальне навантаження студентів філологічного факультету. У цьому дослідженні використовувався змішаний методичний підхід, який передбачає збір якісних даних для виявлення ефекту мобільного навчання у класах з вивчення іноземних мов. Данні були зібрані за допомогою анкетування студентів факультету іноземної мови. Після проведення експериментального уроку група студентів відповідала на закриті та відкриті питання щодо свого досвіду від використання мобільних технологій додатку WhatsApp та інтерактивної дошки. Результати аналізу даних анкетування показали значну різницю у навчальних досягненнях, мотивації, рівні прийняття учнями мобільних засобів на користь інтеграції мобільних додатків та інтерактивних засобів. Данні дослідження показали, що спостерігалось покращення використання мовних навичок студентів, між студентських стосунків та мотивації до навчання. Таким чином вдалося довести, що задля стратегія залучення студентів до вивчення іноземних мов повинно серед багатьох інших існуючих засобів включати в свій арсенал і мобільне навчання.

Ключові слова: мобільне навчання, інтерактивна дошка, SMS повідомлення, WhatsApp додаток, когнітивне навантаження, інформаційні технології, інформаційне суспільство, CALL навчання, смартфони, Web 2.0, гейміфікація, месенджер.

SUMMARY

The presented paper is dedicated to the analysis of such a topical problem as the integration of information technology into EFL learning in philology faculties of Ukrainian universities.

The object of the work can be defined as the process of teaching in EFL classes in philology faculties with the help of technology. Precisely, this work studies the teaching in EFL class with the help of mobile messenger WhatsApp and Interactive White Board.

The main aim of the paper consists in analyzing the mixed methods and approaches which can integrate mobile learning and interactive white board technology into foreign language learning environment in Ukrainian philology classes. Another aim of the paper was to study the pedagogical approaches to gamify feedback activities in EFL classes with the help of numerous online platforms such as Kahoot.com and Socrative. It determined the accomplishment of such objectives as:

- profound analysis and systematization of the theoretical foundations of the theory of mobile learning and interactive learning approach;
- investigation of application of WhatsApp messenger in classes of English language, study of effect of online free application Kahoot on student's level of interest and motivation and demonstration of integrated IWB usage.

The author of this paper demonstrates that the usage of the mobile messengers, online testing applications and IWB in foreign language classrooms can be effectively included into educational process on philology faculties in Ukrainian universities. The paper also proved that usage of mobile messengers can effectively reduce cognitive overload on students in EFL classes.

Keywords: *mobile learning, interactive white board, SMS messages, WhatsApp messenger, cognitive load, information technologies, information society, CALL, smartphone, Web 2.0, Kahoot, Socrative, gamification.*

ВСТУП

Засоби інформатизації проникли у всі сфери життєдіяльності людини. У промисловості, у сфері обслуговування, науці, в побутовій сфері комп'ютер і спеціалізоване програмне забезпечення займають важливе місце. Людина на роботі і в побуті постійно стикається з інформаційною технологією. Розвиток хмарних технологій досяг таких висот, що людство не використовує комп'ютер автономно, як незалежну одиницю з незалежним дорогим програмним забезпеченням, а є підключеним до глобальної мережі («Хмари»). В хмарі встановлені альтернативні автономним мережеві програми, відбувається постійний запис, зберігання і передача даних не в рамках одного району, міста або країни, а в рамках всього світу. Відносна доступність для населення стаціонарних і мобільних інформаційних пристроїв в нашій країні дозволяє величезному обсягу сервісів, структурованої і неструктурованої інформації впливати на практично кожного громадянина нашої країни. Розвиток останнім часом технології телекомунікації стільникового зв'язку, а також розвиток пошукових сервісів в Інтернеті дозволяє будь-якій людині в будь-який момент часу отримати цільову інформацію по будь-якій темі. Цілком природно, що сфера освіти, яка є місцем надання знань для населення, більшою мірою схильна до впливу цих технологій. Доступність інформації кардинально змінює організацію навчального процесу, збагачує методики викладання і, як наслідок, полегшує і прискорює навчання студентів і науковців. У зв'язку з цим, гостро стоїть питання про реформування методології навчання, зміну різних аспектів лінгводидактики таким чином, щоб інтегрувати досягнення вчених у сфері інформаційних технологій в навчальний процес.

Надане дослідження спрямоване на те, щоб вивчити таке явище, як інформаційні технології та оцінити його працюючий і латентний потенціал

для сфери освіти, зокрема факультету іноземної філології в нашій країні. Оскільки інформаційна технологія є неосяжним поняттям, яке охоплює всі процеси з обробки і передачі даних, на початку дослідження надається визначення і виділяється домен технологій доречних для цілей освіти. Після виділення конкретного домену технологій автором надається огляд існуючих технологічних ресурсів, в тому виді, як вони представлені в дослідженнях і літературі науковців-методистів. Наукова робота теоретиків і практиків освітянської галузі неуханно рухалася. До 2019-го року було здійснено масу досліджень по більшості з існуючих інформаційних технологій пов'язаних з освітою.

Важливою складовою частиною магістерської роботи є дослідження в області підготовки викладача в умовах застосування можливостей інформаційних і комунікаційних технологій. Нові освітні стандарти в навчанні повинні обов'язково включати підготовку застосування технологій у своїй предметній галузі. Педагоги нової формації повинні не тільки користуватися електронними освітніми ресурсами, а й виробляти експертну оцінку їх якості.

Актуальність роботи полягає в тому, сучасний педагог факультету філології іноземної мови повинен використовувати у навчанні засоби інформаційних технологій згідно с сучасними вимогами інформатизації української освіти на законодавчому рівні, а також використовувати сучасні педагогічні новації до залучення студентів до процесу навчання як повноцінного учасника навчального процесу.

Сучасний педагог повинен не тільки використовувати засоби автоматизації в навчанні, а й бути готовим здійснювати діагностику і тестування знань учнів за допомогою цих засобів. Інформаційна компетентність вчителя повинна бути не тільки закріплена законодавчо в стандарті педагога наказами профільних міністерств, а й розроблена навчальна програма, яка б включала цю підготовку. Дана робота аналізує

існуючі світові практики навчання теоретичним та практичним компетенціям в області інформаційних технологій в зарубіжних вузах і дає рекомендації щодо їх застосування в українських вузах на факультеті іноземної філології.

Наукова новизна даної роботи полягає в тому, що сучасна освіта майбутніх філологів-педагогів передбачає не стільки освоєння предметних знань, скільки розвиток компетенцій, адекватних сучасній практиці. Реальність така, що сучасне навчання включає в себе інтеграцію предметних областей з інформатикою, що веде до інформатизації свідомості учнів. Весь навчально-виховний процес зазнає перебудови до межі насичення елементами інформаційною технологією. Домінуючі не так давно відносини «вчитель-учень» переходять у відносини «вчитель-комп'ютер-учень» або «вчитель-Інтернет-учень». Дана робота спрямована на синтез методичних прийомів з використанням інформаційних технологій в навчанні філологів для вироблення рекомендацій по найбільш прогресивним способам їх застосування, більш швидкої і якісної підготовки фахівців. Дана робота також звертається актуальної проблеми підготовки майбутніх та перепідготовки діючих філологів до освоєння інформаційних технологій як базових компетенцій.

Об'єктом дослідження є процес викладання іноземної мови в вищих навчальних закладах України.

Предметом дослідження є інформаційні технології, які можна інтегрувати в навчання іноземної мови на філологічних факультетах. Диплом буде вивчати існуючі сучасні технологічні новинки, які вже були апробовані у світовій практиці викладання іноземної мови, а також латентні технології, які перебувають на стадії експериментального використання.

Метою дослідження є вивчення впливу інформаційних технологій на формування ключових компетенцій іноземної мови: письмо, читання, говоріння і сприйняття на слух. Наступним цільовим спрямуванням даної

роботи є вивчення впливу інформаційних технологій на мотивацію студентів до навчання, зростання інтерактивності в роботі зі студентами, формування в учнів ключових навичок критичного мислення, креативності та соціальної взаємодії.

Для дослідження поставленої мети необхідно вирішити наступні **завдання:**

- 1) розглянути історію, практику, нормативні та теоретичні основи використання інформаційних технологій в навчанні іноземної мови;
- 2) дослідити як мінімум три експериментальні методики з інтеграції інформаційних технологій на уроках іноземної мови;
- 3) експериментально підтвердити твердження про те, що інформаційні технології покращують педагогічний процес, підвищують мотивацію в студентів до навчання, формують сучасні ключові компетентності у учнів і полегшують процес оцінки показників успішності студентів.

РОЗДІЛ 1.

ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ЗАСТОСУВАННЯ НОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

1.1. Визначення інформаційних технологій

Інформаційна технологія - процес, що використовує сукупність засобів і методів обробки і передачі первинної інформації для отримання інформації нової якості про стан об'єкта, процесу або явища [Лаврушина 2004, с. 4].

Мета інформаційної технології - виробництво інформації для її подальшого аналізу і прийняття на її основі рішення щодо виконання будь-якої дії [Лаврушина 2004, с. 74]. У сучасному суспільстві основним технічним засобом обробки інформації служить персональний комп'ютер. Впровадження персонального комп'ютера в інформаційну сферу та використання телекомунікацій визначило новий етап розвитку інформаційної технології, яка з цього моменту отримує найменування «нової», «комп'ютерної» [Булін 2004, с. 110].

Визначення «комп'ютерна» підкреслює, що основним технічним засобом реалізації інформаційної технології є комп'ютер [Пахомова 2005, с. 10].

Під інформаційними технологіями (ІТ) розуміють процеси накопичення, обробки, уявлення і використання інформації за допомогою електронних засобів [Лаврушина 2004, 72].

Вони характеризується середовищем, в якій здійснюються, і компонентами, які вона містить:

- технічне середовище (вид використовуваної техніки для вирішення основних завдань);

- програмне середовище (набір програмних засобів для реалізації ІТЗ);
- предметне середовище (зміст конкретної предметної області науки, техніки, знання);
- методична середовище (інструкції, порядок користування, оцінка ефективності та ін.) [Лаврушина 2004, 74].

Інформаційна технологія (ІТ) - система процедур перетворення інформації з метою її формування, організації, обробки, поширення і використання. Основу сучасних ІТ складають [Андресен, Бент. Б. 2007, с. 25]:

- комп'ютерна обробка інформації по заданим алгоритмам;
- зберігання великих обсягів інформації на машинних носіях;
- передача інформації на будь-яку відстань в обмежений час.

Інструментарій інформаційної технології - сукупність програмних продуктів, використання яких дозволяє досягти поставленої користувачем мети. До інструментарію можна віднести, наприклад, всі відомі програмні продукти загального призначення: текстовий процесор (редактор), настільні видавничі системи, електронні таблиці, системи управління базами даних, електронні записні книжки, електронні календарі.

Розвиток інформаційної технології в освіті доводиться саме на 4-й етап розвитку комп'ютерних технологій, а саме-етап розвитку і поширення стандартів Інтернет ресурсів. Цей етап почався в 90-х роках з введенням протоколів для комп'ютерних мереж, а також створенням мови розмітки HTML. Найбільш істотними проблемами, які потребували вирішення для інженерів і розробників були [Суздальцев 2008, 125-126]:

- укладання угод і встановлення стандартів, протоколів для комп'ютерного зв'язку;

- організація доступу до стратегічної інформації;
- організація захисту і безпеки інформації.

Інструментарієм інформаційних технологій є програмно-апаратні засоби і пристрої, що функціонують на базі мікропроцесорної, обчислювальної техніки, а також сучасні засоби і системи інформаційного обміну, що забезпечують операції зі збору, продукування, накопичення, зберігання, обробки, передачі інформації [Лапчик 2008, с. 11] . До цих засобів відносяться персональні комп'ютери, локальні обчислювальні засоби, пристрої введення-виведення інформації, засоби маніпулювання текстовою і графічною інформацією, засоби архівного зберігання великих обсягів інформації та інше периферійне устаткування сучасних ПК. До різновиду персональних комп'ютерів відносять і мобільні телефони-переносні персональні комп'ютери, в корпусах яких об'єднані типові компоненти ПК, включаючи дисплей, клавіатуру і пристрій вказівки (сенсорна панель). Також до програмно-апаратних засобів відносяться пристрої для перетворення даних з графічної або звукової форми представлення даних в цифрову і навпаки, засоби зв'язку, системи штучного інтелекту та програмні комплекси (мови програмування) [Лапчик 2008, с. 15].

Впровадження в освіту нових апаратних, програмних, комунікаційних засобів поступово призвело до витіснення терміна «комп'ютерні технології навчання» поняттям «інформаційні технології навчання» [Булин-Соколова 2004, с. 110]. Інформаційні технології навчання (ІТЗ) - сукупність методів і технічних засобів збору, організації, зберігання, обробки, передачі та подання інформації, що розширює знання людей і розвиває їх можливості по управлінню технічними та соціальними процесами. Серед теоретиків інформаційних систем навчання можна виділити Е.І.Машбіц і Н.Ф. Тализіна, В.Ф.Шолоховіч та інших. Деякі з них пропонували розглядати інформаційні технології навчання як галузь дидактики, що займається вивченням процесу навчання і засвоєння знань, в якому знаходять застосування засоби

інформатизації освіти, а інші пропонували оцінювати дані технології як сукупність програм для навчання і контролю знань, навіть засновані на штучному інтелекті [Пахомова 2005 с. 55]. У даній роботі будуть використовуватися підхід, де ІТЗ розглядається як технічне середовище навчання, а не закінчений продукт по передачі знань, умінь, який заснований на штучному інтелекті. Автор даної роботи не розглядає можливість створення автономної системи навчання без присутності викладача, оскільки бачить важливість присутності людини як медіатора відносин між учнем і засобами масової інформації.

1.2. Інноваційні процеси в українському суспільстві

Важливою передумовою для впровадження інформатизації в сферу освіти є перебіг процесу інформатизації суспільства [Бебик 2011, с.210]. Даний процес формує потрібне середовище для впровадження знань, навичок і умінь в суспільство певної групи людей, держави і міждержавних асоціацій. Інформатизація суспільства - сукупність взаємопов'язаних політичних, соціально-економічних, наукових чинників, які забезпечують вільний доступ кожного члена суспільства до будь-яких джерел інформації, крім законодавчо секретних.

Розвиток вищевказаних чинників ґрунтується, перш за все, на державній політиці країни в області інформаційних технологій. Політика держави в сфері інформації виникла як результат розвитку концепції «інформаційного суспільства», яке вперше з'явилося в роботах австрійсько-американського економіста-дослідника Фріца Махлуп, які опублікував в 1962 статтю «Виробництво і Розподіл знань в сполучення Штатах» [Буряк 2011, с. 152]. Починаючи з ідеологічних інновацій даного економіста, держава США і інші країни світу почали проводити аналіз зростання впливу індустрії знань в економіці. З розвитком телекомунікаційних технологій, появою всесвітнього простору пов'язаних посиланнями документів («всесвітнього Павутиння») концепція «інформаційного суспільства» отримала найбільший розвиток [Буряк 2011, с. 152]. Оскільки розвиток інформаційного суспільства пов'язували зі зростанням ВВП (валового внутрішнього продукту), ініціативу з формування концепції «інформаційного суспільства» підхопили всі провідні держави світу-США і країни Євросоюзу. У 1994 році Радою Європи розробили план Дій Європейського шляху до «інформаційного Суспільства» [Кучмій. 2004, с. 812]. У 1998 році на черговій Повноважній конференції Міжнародного телекомунікаційного союзу (ITU) були прийнята резолюція про проведення всесвітнього саміту з питань Інформаційного Суспільства

(WSIS), а у 2000 році на саміті країн Великої вісімки (G8) Була прийнята Окінавська хартія глобального інформаційного суспільства. Україна після отримання незалежності і затвердження курсу на інтеграцію до Європейського співтовариства наша країна прийняла в 1998 році два Закони України «Про Концепцію Національної програми інформатизації» та «Про Національну програму інформатизації», якими визначила принципи и програму Дій інформатизації України, та побудови «інформаційного Суспільства» [Згуровський 2006, 544]. Для реалізації державної політики в сфері інформатизації суспільства в 2007 році був прийнятий Закон України «Про Основні засади розвитку інформаційного Суспільства України на 2007-2015 роки» [Згуровський 2006, 544]. У наданому вищому політичному документі України зазначено, що однією з цілей розвитку українського суспільства є «підготовка умов для підвищення комп'ютерної та інформаційної грамотності населення, насамперед, шляхом організації системи освіти, орієнтованої на використання новітніх ІКТ у процесі виховання всебічно розвиненої особистості».

На рівні вищої державної влади закладена програма інформатизації освіти шляхом забезпечення ВНЗ сучасними засобами навчання, створення глобальних інформаційно-освітніх мереж, забезпечення розвитку всеохоплюючої системи моніторингу якості освіти на всіх рівнях. З метою підвищення рівня інформатизації в сфері освіти і науки в Україні прийнято також ряд законів і рішень органів державної влади. Міністерство освіти і науки розробило Концепцію та Програму інформатизації загальноосвітніх навчальних закладів. Міністерством затверджено «Положення про організацію навчального процесу у вищих навчальних закладах» [Гудірева 2010, с. 101]. У документі зазначено, що цей процес повинен бути організований з урахуванням можливостей сучасних інформаційних технологій навчання та орієнтований на формування освіченої, гармонійно розвиненої особистості, здатної до постійного оновлення наукових знань,

професійної мобільності та швидкої адаптації до змін в соціально-культурній сфері, в області техніки і технологій, в системі управління та організації праці, що відбуваються в умовах ринкової економіки» [Гудірева 2010, с. 110].

Таким чином, українська держава заклала основи на законодавчому рівні для зміни змісту, методів і форм організації навчання в навчальних процесах вищих і середніх навчальних закладів. Необхідно проводити подальші дослідження в області психолого-педагогічних розробок, які дозволять інтенсифікувати навчальний процес. Другий пріоритетним завданням політики переходу в «інформаційне суспільство» є робота з навчання викладачів та студентів використовувати сучасні інформаційні та комунікаційні технології в освіті. У зв'язку з цим виникає необхідність прискорити підготовку викладачів і фахівців у сфері ІКТ, забезпечити навчальні заклади сучасною комп'ютерною технікою, методичними програмними засобами. Дуже важливо провести якомога більше наукових досліджень в області сучасних інформаційних систем навчання для їх синтезу і вироблення якісних методів і засобів навчання, відповідного дидактичного забезпечення. Цей підхід дозволить поглибити теоретичну базу знань в сфері сучасних технологій навчання, в тому числі і технології навчання іноземної мови у ВНЗ України.

1.3. Напрямки використання технологій в навчанні

1.3.1. Інформаційні системи як заміна викладача. Застосування інформаційних технологій в навчання іноземної мови зводиться по трьох основних напрямках. Перший напрямок-це використання навчального програмного забезпечення на основі нейронних мереж [Richards 2001, 72]. Даний напрямок носить назву Computer Assisted Language Learning (CALL) - термін для ряду процесів і видів діяльності з використання комп'ютерів у викладанні і вивченні іноземної мови. CALL є напрямком в дослідженнях великих корпорацій і міжнародних професійних асоціаціях, що дуже бурхливо розвивається [Демчук 2015, с.119]. Зокрема в TESOL (Асоціація Викладачі англійської мови для викладачів інших мов) в 1983 році була організована секція CALL-IS (CALL Interest Section) для організації семінарів щодо впровадження комп'ютерів в навчання англійській мові, а також для кооперації та просування інноваційних ідей в цій сфері [Bangs 1999, с.19]. Аббревіатура CALL застосовується в педагогічній практиці і має на увазі використання широкого спектру ІКТ-додатків [Bangs 1999, с.20]. CALL охоплює всі ініціативи в галузі дослідження методології, методів навчання, чотирьох основних мовних навичок, розробки програмного забезпечення навчальних мовних курсів, інтелектуальних навчальних систем і систем управління навчанням (Learning Management Systems) [Bangs 2000, 38].

Історія руху CALL зводиться до трьох основних фаз: структурної, комунікаційної та інтегральної (Демчук 2015, с. 122). Структурний CALL розвивався за принципом структурної методики навчання іноземної мови. Комп'ютер підказує студенту питання (стимул), а студент дає відповідь, заповнюючи пропуски або вибираючи із заданого набору варіантів. Структурний метод навчання ґрунтувався на структурному підході в навчанні іноземної мови, який домінував в EFL аудиторіях в середині 60-х років [Kenneth 1988, с. 78]. Даний підхід виходив з передумов про те, що слова складаються із значущих частин (звуків і складів), слова об'єднуються в пропозиції і фрази, а між фразами існують певні закономірні семантичні

відносини. Структурний метод виходив з того, що мова може бути вивчена шляхом наукового відбору і класифікації структур або моделей пропозицій і словникового запасу [Stern 1983, с. 78].

Наступною фазою розвитку CALL було превалювання в комп'ютерних програмах аудіо-язикових і граматичних методів викладання. Мова розглядалася, як така, що складається з дискретних одиниць, і ці одиниці вважалися тісно пов'язаними і взаємодіючими відповідно до передбачуваного і зрозумілим набору правил (граматики). Вчителі навчали різним правилам граматики і багаторазово надавали своїм класам різні засоби правильного застосування правил [Richards 2001, с. 55].

Останньою фазою розвитку CALL стало переважання в навчальних комп'ютерних програмах можливості використовувати мову. Студентам давали завдання, які можуть бути виконані тільки з використанням мови. Спілкування і взаємодія з того часу стали важливою складовою. І оскільки такі технології завжди служать мовній парадигмі дня, комп'ютери використовувалися для відображення цих ідей. Мовні вправи все частіше поміщаються в контекст комунікативного завдання - наприклад, програм, в яких є якийсь мультиплікаційний персонаж, де студенти допомагають йому знайти дорогу додому. Комп'ютерні програми були розроблені, щоб оцінити розуміння з допомогою вправ, таких як читання, ритму і реконструкції пропозицій.

Вихідною точкою зору в системі CALL є припущення, що комп'ютер може замінити людину в навчанні. Все, що пов'язано з навчанням людини комп'ютером відноситься до концепції «Штучний інтелект (AI)». Дана концепція була придумана Джоном Маккарті в відомій майстерні Дартмутського коледжу, проведеної влітку 1956 року [Warschauer 1998, с. 57]. Дослідження в галузі штучного інтелекту почалися після Другої світової війни. В даний час штучний інтелект використовується у викладанні і вивченні мови і використовується для викладання і вивчення мови

[Warschauer 1998, с. 57]. Прикладом використання штучного інтелекту в навчанні англійської є програмний додаток Lucy. Люсі - це програма, яка дозволяє спілкуватися природною мовою з комп'ютером. Люсі була вперше представлена користувачам компанією Speak2me.net. Користувачі можуть вводити тексти для спілкування з програмою. Дана програма штучного інтелекту була випробувана в Університеті науки і техніки в Тайвані, кафедрою іноземних мов. За підсумками дослідження було встановлено, що програма має потенціал, але в цій стадії розробки може використовуватися тільки для навчання письму і в мотиваційних цілях. Повною мірою вивчити англійську мову можна тільки за допомогою розвитку чотирьох навичок: слухання, читання, письма та говоріння [Peregoy 2005, с. 25]. На даному етапі розвитку, програмне забезпечення для вивчення англійської мови на основі штучного інтелекту не може розвинути всі чотири навички володіння іноземною мовою. Використання штучного інтелекту в навчанні англійської мови у вищих навчальних закладах може зводитися до допомоги в оволодінні лексику і практикою письмового спілкування. Наприклад, корпорація «Intellias intelligent software Engineering» надає додатки для операційних систем Android і Ios під назвою «Alphary», яка дозволяє учням вивчити англійський словник. Іншим варіантом використання штучного інтелекту на уроках англійської є боти для чату (chatbots). Прикладом даного ботів можуть служити Edwin, Andy, FluentU, додатки для чату, розроблені спеціально для розмовної практики на англійській мові. Дані програми в режимі он-лайн допомагають вивчити граматику англійської мови і розширити словниковий запас учня. З огляду на появу широкого спектра мобільних цифрових пристроїв, можливості яких можна порівняти зі стаціонарним персональним комп'ютером, виник комерційний інтерес до створення програм AI (штучного інтелекту) по наступних напрямках: індивідуальні мобільні навчальні програми, цифрові довідкові програми eTextBook, і мобільні освітні ігри. Згідно з результатами дослідження, ринок

продажів мобільних навчальних продуктів вже в 2013 році наздогнав по прибутковості програми індивідуального навчання.

Однією з переваг використання CALL AI в його нинішньому вигляді є здатність задовольняти індивідуальні відмінності. Відмінності в стилях навчання, бажаних мовних навичках, темпах і графіках навчання можуть бути легко враховані. Досягнення в області нейронних мереж дозволили штучного інтелекту розпізнавати жести, особи, предмети, рукописне введення і мову. Дослідження і практичні розробки в області систем комп'ютерного навчання іноземної мови висвітлюються в online вебінарах і конференціях, організованих зацікавленими в цьому організаціями. Наприклад, на вебінарі, організованому секцією TESOL CALL-IS, що належить до Асоціації викладачів англійської мови як іноземної, був представлений додатки на основі нейронних мереж, які показували високо розвинений інтелектуально персональних помічників для вивчення мови (intelligent personal assistant). [Phil LongWell 2018].

Аналіз можливостей програмного забезпечення на основі штучного інтелекту дозволяє зробити висновок, що даний напрямок дуже важко інтегрувати в процес навчання в мовні ВНЗ України. Перераховані вище розробки не можуть в повній мірі задовольнити процес розвитку мовних компетенцій студентів-філологів. Дані програми можуть бути використані викладачами тільки в цілях альтернативної системи навчання, яка дозволить поліпшити словниковий запас студента, а також дасть можливість розвинути письмові навички в іноземній мові. В цілому шлях використання штучного інтелекту базується на відмові від людини як викладача. Цей підхід кардинально суперечить пануючій у ВНЗ теорії лінгводидактики і переважаючою методології викладання іноземної мови. З іншого боку, в умовах масового поширення мобільних цифрових пристроїв і постійного перебування студентів в мережі Інтернет, а також засилля створених на основі нейронних мереж додатків, що навчають англійській мові, завданням

викладача полягає в тому, щоб активувати застосування таких додатків поза класом.

1.3.2. Інформаційні технології—це джерело знань

Наступним переважаючим підходом до використання інформаційних технологій у навчанні іноземних мов є роль комп'ютера як помічника викладачеві [Демчук 2015, с. 121]. В цьому випадку процес навчання будується відповідно до традиційного змісту освіти і згідно з методами передачі знань від викладача до студентів [Демчук 2015, с. 121]. Використовувані при цьому навчальні програми лише моделюють деякі завдання, теми, розділи курсу, що вивчається і спілкуються з учнем по досить жорсткому сценарію. З цим підходом тісно переплітається підхід, де комп'ютер є джерелом знань і «оцінки» того, хто навчається. В даному випадку викладач отримує роль медіатора між освітніми сервісами і студентом. Викладач використовує технічні та методичні можливості комп'ютера для моделювання комунікативної діяльності, для збільшення мовного тренування, для наочності, для реалізації об'єктивного контролю навичок та вмінь, для мотивації студентів цифрового покоління і підвищення сприйняття і запам'ятовування навчального матеріалу.

Дані інформаційні інновації діляться на кілька категорій залежно від основних компетенцій вивчення іноземної мови. Перша категорія включає в себе матеріали для навчання читання. У цю категорію входять он-лайн матеріали для читання: wiki для проектних робіт, Проект Gutenberg (www.gutenberg.org), Bibliomania (www.bibliomania.com), он-лайн репозитарії художньої та наукової літератури (Online Books Page), новітні он-лайн портали англійською мовою (The Sun, BBC news, Daily Telegraph, The Times). Інтернет портал «British Council» пропонує чітко продуману структуру роботи над текстом, який перед початком читання пропонує ознайомитися з новою лексикою, прочитати текст (і одночасно прослухати його аудіо-запис), потім виконати завдання на розуміння. Студенти факультету філології можуть прочитати збірники художньої літератури на таких сайтах, як short-stories.co.uk, usingenglish.com/comprehension/ і esldesk.com. Дані сайти

пропонують інтерактивних помічників, які дозволяють миттєво отримати посилання з перекладом на незнайомі слова, що зустрічаються в тексті. Для цілей вивчення термінології розважального контенту підійдуть сайти twitter.com/amusingfacts і neboutrom.livejournal.com. Дані сайти пропонують студентам поліпшити свою лексику з розважальної тематики.

Методологічною основою для дослідження навичок читання англійською мовою займалися такі вчені як І.Л. Бім, С.К. Фоломкіна, С.Ф. Шатилов, А. S. Hood та інші. Якістю з навчання читати з використанням комп'ютерної техніки займалися вчені Є.Г. Азімов, В.Н. Алдушонков, В.П. Беспалько. Статистичні дослідження в галузі використання Інтернет читання для поліпшення грамотності проводили Іглтон, Хорнінг, в області методик навчання читання за допомогою комп'ютерів—вчені Плассе, Хансон-Сміт, Аскарі, в області розвитку навичок читання в он-лайн-середовищі—дослідники Ломіцка, Стахневич, Харсон-Сміт. Значний внесок у вивчення програм комп'ютерного читання для підвищення грамотності, правопису і розуміння зробили дослідження Пламберга.

У цьому дослідженні здійснена спроба оцінити можливість застосовувати сучасні технології мобільного (стільникового) зв'язку і функціонал сучасного смартфона, який оснащений різноманітним програмним забезпеченням, у вивченні англійської мови студентами філологами. Ще 10 років тому мобільні телефони використовувалися як інструмент спілкування на відстані. До винаходу і масового виробництва мобільних телефонів людина використовувала радіозв'язок для передачі новин на великій відстані. Радикальні зміни в розвитку бездротового зв'язку та в його географічному поширенні привели до того, що мобільні телефони стали широко використовуватися в світі. Однак з 1997 року великі корпорації з виробництва телефонів почали активно впроваджувати підключення телефонів до інтернету без стаціонарного модему. З 1999 року деякі оператори стільникового зв'язку почали створювати сайти, адаптовані для

перегляду на мобільних телефонах. Справжнім же проривом для можливості використання телефонів як повнофункціональних комп'ютерів була поява перших операційних систем для телефонів, які значно розширили функціональність цих засобів до роботи з електронною поштою, текстовими документами, електронними таблицями, мобільними базами даних, планировщиками завдань і іншими додатками. Для телефонів, які обмежені у обчислювальних ресурсах, стали створюватися спрощені повнофункціональні програми на мові Java, що дозволило використовувати смартфони як кишенькові персональні комп'ютери.

Значним проривом в тому, щоб використовувати мобільні телефони як обчислювальну техніку, стало анонсування в 2007 році компанією Google відкритої операційної системи Android. Політика корпорації Google про відкритий вихідний код привела до того, що велика кількість фірм розробників програмного забезпечення стали створювати додатки для користувачів мобільної мережі і розміщувати їх в офіційних сховищах-магазинах додатків. Прикладом таких магазинів можуть служити Google Play (Android Market), Amazon AppStore, GetJar, Aptoide, App Store, Cydia, GetJar і інші майданчики продажу мобільних додатків. Завдяки доступності мобільних додатків і вільної розробки нового програмного забезпечення, які відповідали запитам споживчів ринку, різко зросла кількість власників телефонів. Згідно зі статистичними даними станом на 2017 рік кількість смартфонів у світі перевищило 1.44 мільярда одиниць. У вартісному еквіваленті обсяг ринку смартфонів становить 44% від обсягу технологічних товарів, що досягає 1.2 трильйона доларів. Все більша кількість населення Землі щодня використовує в побуті і на роботі смартфони, які оснащені різноманітними додатками.

Кількісні показники проникнення мобільних технологій серед жителів України дуже високі в порівнянні з показниками у європейських країнах. Статистичні дослідження стверджують про те, що 85% українців

використовують смартфони. Тільки з 2018 по 2019 кількість мобільних телефонів збільшилася на 3 відсотки. Таким чином, тільки за один рік з частки поширення серед населення у 82 процентів показник зріс до 85 відсотків населення. Зростання кількості телефонів означає і екстенсивне зростання випадків використання мобільних додатків, встановлених на смартфонах, в різних областях життєдіяльності людей. Головною метою телефону став не тільки розмова і передача SMS повідомлень, а рішення безлічі повсякденних завдань людини, а саме—оплати послуг і товарів, управління доступом (електронні ключі), отримання інформації про події в суспільстві і в світі, проведення транзакцій, отримання інформації про стан здоров'я і інші завдання.

Таблиця 1.1

Приріст користувачів інформаційних технологій з січня 2018 по січень 2019 в Україні

	Рост в %
Загальне населення	+1,1%
Унікальні користувачі	+2,0%
Інтернет користувачі	+9,1%
Користувачі соц. мереж	+9,0%
Користувачі соц. Мереж в мобільних додатках	+10%

Відповідно до досліджень компанії eMarketer в Україні інтенсивно відбувається заміщення смартфонами функцій стаціонарної комп'ютерної техніки. У 2018 році близько 50% населення шукали потрібний продукт або необхідну інформацію через мобільний інтернет і загальна тенденція така, що в 2021 році частка мобільних покупок а також використання телефонів для пошуку інформації за певним видом товару збільшиться до 72,9% всіх продажів або всіх інформаційних запитів. Отже, орієнтуючись на дані дослідження можна припустити, що в Україні мобільний телефон стає

основним засобом пошуку інформації будь-якого контенту. Згідно даним, в період з січня 2018 по грудень 2019 кількість користувачів соціальних мереж за допомогою смартфона розросла на 10% (див. Табл. 1.1). У той же час зріст кількості користувачів соціальних мереж, які зареєструвалися через мобільні додатки становив 9 відсотків. Це свідчить про те, що основна маса українців реєструє нові акаунти соціальних мереж з смартфонів, а не стаціонарних комп'ютерів.

Освіта є процесом обміну інформацією, комунікацією і створенням знань. Таким чином, той факт, що пошук інформації в Інтернеті відбувається в 50% випадків через мобільний пристрій, робить смартфон важливим інструментом здобуття освіти в суспільстві. Зростаюча швидкість передачі даних через мобільні мережі, а також велика кількість безкоштовних програмних продуктів для комунікації і надання доступу до Інтернет ресурсів роблять мобільні телефони засобом демократизації освітнього процесу. Завдяки мобільним додаткам освітні комунікації стають вільними (не залежними від місця і часу) і справедливими (більш конкурентними). Навчання за допомогою мобільного зв'язку будується на нових принципах колективного дослідження, ігри та інновації в протипагу старій культурі передачі знань «зверху вниз» [Douglas 2011, с. 47.].

Чим більш простішими і технологічно вдосконаленими стають планшети та смартфони, тим більш ефективно вони використовуються для навчання як всередині, так і за межами класних кімнат (Allagui 2014, с. 216]. Сьогодні мобільні пристрої стають все більш помітними в освітніх установах [Basal 2016, 47]. Поширення мобільних пристроїв постійно змінює спосіб взаємодії у навчанні. Вчені в галузі лінгвістики Ванг, Вісімес і Гіббонс [Wang, Wiesemes 2012, с. 570]дають визначення мобільному навчання, як навчання в будь-якому місці, в будь-який час за допомогою мобільних пристроїв. Все більшої популярності набуває в освіті термін мобільне навчання. Даний термін означає новий спосіб доступу до навчального

контенту за допомогою мобільних телефонів. Мобільний навчання за допомогою мобільних пристроїв забезпечує постійний доступ до процесу навчання.

За останні кілька років, мобільне навчання стало частиною еволюції вивчення іноземних мов, так само як і процес навчання за допомогою персонального комп'ютера. Дослідження показали, що технології мобільного навчання можуть ефективно використовуватися в опануванні нової лексики [Basal, Yilmaz, Tanriverdi 2016, с.47], в викладанні граматики та читання [Baleghizadeh 2010, 2010, с. 5], та в поліпшенні писемності [Awada 2016, с. 15] . Інші дослідження показали, що мобільні засоби навчання можуть дати учням можливість слухати і записувати свій власний голос для поліпшення вимови і навичок спілкування [Demouy 2010, с.217]. Крім того, мобільні засоби навчання можуть забезпечити обмін мультимедіа і надати середу для спільної роботи, завдяки якій учні можуть розвивати і покращувати свої мовні навички [Kim 2013, с. 12]. Мобільні додатки для вивчення іноземної мови повинні бути розроблені для підтримки методологій мобільного навчання та охоплення навчального контенту.

Інтеграція мобільних пристроїв в навчання іноземної мови були багато разів ретельно досліджена. Деякі дослідження показали, що мобільні телефони та планшети при правильному використанні можуть допомогти учням поліпшити успішність [Kuznekoff, 2010, 110]. Зарубіжні вчені-філологи ретельно дослідили це питання. Так Murphy A, Farley H. виявили, що використання мобільних пристроїв в освіті впливає на успішності у навчанні іноземної мови [Farley, Murphy 2015]. Тобто більшість учнів, що використовують мобільний пристрій, показали значно кращі результати по залежним змінним, пов'язаним з успішністю, ніж учні, які не використовують мобільні пристрої. Деякі дослідники виявили, що студенти філологічних факультетів були вмотивовані краще сприймати навчальний матеріал завдяки використанню мобільних програмних додатків. Студенти були більш схильні

до практики іноземної мови за умови використання мобільного інструменту [Huang, Chiang 2016, с.263]. Підвищення мотивації до навчання за допомогою мобільних пристроїв підтверджується рядом досліджень, в тому числі роботами, Hwang, Shadiev і Cheng Rogers [Shadiev, Hwang 2016, с. 639]. Проте, мобільний телефон може бути відволікаючим чинником, оскільки деякі дослідження підтвердили, що студенти, яким не надали обмежень у використанні мобільного пристрою, переписувати під час уроку, набрали набагато менше балів, ніж ті, хто вимикав смартфон під час уроків [Hadlington 2015, с. 75].

Дослідження в області використання Web 2.0 технологій в класах іноземної мови приводять до висновку про позитивні тенденції по ряду напрямків:

- Інтернет технології збільшують креативність студентів;
- технології сприяють навчанню, орієнтованому на студентів;
- Web 2.0 надають багато можливостей для мовної практики. Студенти можуть практикуватися з мовою і контекстом, і це більш неформально;
- Технології залучають студентів. Для молодого покоління студентів технологія завжди цікава.
- Web 2.0 створює свободу і незалежність в навчанні, чого ми не можемо знайти в наших традиційних системах освіти. Інтернет доступний цілодобово і без вихідних, і це спонукає наших учнів більшою мірою обмінюватися інформацією, яка недоступна в наших класах.
- Технології надають доступ до автентичної аудиторії. Коли учні роблять паперову роботу в класі, тільки вчителі є її свідками, але коли вона в викладена у мережі, велика кількість сторонніх людей можуть читати, коментувати і робити свій внесок. Саме тому Web 2.0 покращує комунікативні навички, оскільки учням надається більш широка аудиторія.

Основні принципи навчання на основі Web 2.0 еволюціонували у поняття «Освіта 2.0». Цей вид навчання надає перевагу цифровій спрямованості, оскільки він зосереджений на інтенсивному використанні технологій Web 2.0 в освітньому процесі. Освіта 2.0, на відміну від Освіта 1.0, є відкритою системою управління навчанням, коли учні перестають бути споживачами пасивних знань, а залучені в спільну роботу і активно нарощують свої знання без надмірного контролю з боку вчителя. Таким чином, роль традиційного авторитарного вчителя, «що дає знання», змінилася на більш відкриту роль гіда, помічника, «менеджера знань». Завдання педагога полягає в тому, щоб навчити студентів тому, як збирати освітню інформацію, і правильно застосовувати її в навчанні. Важливо послабити контроль з боку вчителя, що призведе до розвитку в учнів почуття причетності до результату своєї роботи і вмотивованості учасників освітнього процесу. Харгадон наводить одне з кращих описів освітнього процесу на основі концепції «Освіта 2.0» [Харгадон 2001, с. 57]. Він виступає за те, що відбувся перехід «від споживання до виробництва, від влади до прозорості, від експерта до ведучого, від лекції до аудиторії, від «доступу до інформації» до «доступу до людей», від «навчання про» до «навчання бути кимось», від пасивного до пристрасного навчання, від презентації до участі. Кожен викладач, який прагне використовувати веб-технології, повинен знати принципи їх реалізації, розуміти причини цього і вміти адаптувати існуючі методи навчання використання веб-технологій до поточної навчальної програми. Це дослідження аналізує найбільш прогресивні зміни в процесі навчання, в подачі матеріалу на основі концепції «Освіта 2.0» для його рекомендаційного використання в програмі українських філологічних вузів. Очевидними є зміни в підході вчителів філологічних спеціальностей до критеріїв оцінки якості своєї освіти. Першим критерієм є те, наскільки мотивований викладач до використання інструментів Web 2.0. Другим критерієм є обсяг знань про джерела зарубіжної інформації. Третім критерієм є знання принципів і методів роботи з зарубіжною інформацією на основі

технологій Web 2.0. По-четверте, компетенція сучасного викладача повинна включати навички збору, обробки, та обміну світовою інформацією з використанням технологій Web 2.0. По-п'яте, технологічно-орієнтований викладач повинен надати чітке визначення освітнім цілям і надати шляхи їх досягнення з використанням технологій Web 2.0. В шосте, працівник освіти повинен мати навички прогнозування, аналізу та оцінки результатів роботи з інструментами он-лайн технологій. Таким чином «Освіта 2.0» є абсолютно новою парадигмою, яка в значно відрізняється від фундаментальних наукових установок прийнятних в класичній «паперовій» освіті. Корекції, які мають бути внесені до освітніх методичних підходів на факультеті іноземної філології, повинні бути конкретними і науково обґрунтованими. В цій роботі робиться спроба визначити обсяг необхідних впроваджень, їх науково виправдати і класифікувати.

РОЗДІЛ 2.

ВПРОВАДЖЕННЯ НОВИХ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У КЛАСИ З ВИВЧЕННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ

2.1 Мобільне навчання

2.1.1 Використання месенджера у навчанні. Існує багато досліджень рівня університету та середніх освітніх установ, які виявляють вплив мобільних додатків на вивчення іноземної мови. Більш того, в центрі уваги дослідників потрапив вплив додатків соціальних мереж, які призначені для роботи на мобільних пристроях, включаючи смартфони та планшети [Danesh 2015, с. 1361, Fattah 2015, с. 115, Hazaea 2016, с. 8]. Hazaea, M, Danesh, Allagui, Church і багато інших вчених з'ясували вплив SMS повідомлень і соціальних месенджерів на вивчення іноземної мови. Задовго до того, коли були поширені популярні програми соціального спілкування, було проведено багато досліджень на предмет впливу служби коротких повідомлень (SMS), що насправді є основною функцією мобільних телефонів, на предмет вивчення словникового запасу. Зокрема, в цих дослідженнях розглядалися різні аспекти словникового запасу, такі як ідіоми і словосполучення англійською мовою [Alemi 2012, Basal 2016, с. 47]. Більшість досліджень, у яких порівнювався позитивний ефект від використання SMS у збагаченні словникового запасу порівнянно з традиційними методами, показали позитивні результати [Alemi 2012]. Проте, була стурбованість з приводу вартості відносно великої вартості SMS.

Рейтинг мобільних додатків показує, що основним месенджером в станах Європи, Північної Америки та Африки є WhatsApp. Станом на січень 2017 року WhatsApp є найпопулярнішим в світі додатком з лінійки мобільних месенджерів з більш ніж 1,2 мільярда активними користувачами на місяць [Digital 2019. Ця програма, що використовується для безкоштовних

текстових повідомлень і дзвінків, а також для обміну контентом, а саме: аудіо, відео, зображеннями, місцем розташування і контактами. Він доступний на різних мобільних платформах, включаючи Android, Apple і Blackberry.

Широке поширення додатків WhatsApp призвело до того, що основні дослідження в області мобільного навчання були пов'язані саме з ним. Вчені виявили, що більшість викладачів із зазначених географічних регіонів використовували WhatsApp в якості платформи, за допомогою якої студенти отримували завдання з іноземної мови та надавали на них відповіді. Було виявлено прямий взаємозв'язок між успішністю студентів іноземних факультетів та використанням додатків. Встановлено, що WhatsApp допомагає викладачам заощадити час [Lauricella & Kay, 2013] і поліпшити управління аудиторією, а також краще повідомляти студентів про шкільні уроки [Lauricella & Kay, 2013]. WhatsApp заохочує активне навчання і розвиває високі здатності [Andujar 2016, с. 63]. Інші позитивні переваги WhatsApp включають можливість спілкування з однолітками [Andújar-Vaca 2017, с. 43] та сприяння взаємодії між студентами і викладачами [Bouhnik 2014, с. 217].

Вважається, що ефективність використання програми WhatsApp було обумовлено тим, що студенти були зацікавлені новизною методу. Багато учнів були заінтриговані використанням мобільного телефону для вивчення словникового запасу і тим, що вони активно залучені у процес навчання. Суттєвою деталлю, що вплинула на результативність, було відчуття безпосередності, оскільки студенти могли миттєво відправляти і отримувати повідомлення. Створені в процесі експериментів з месенджером віртуальні спільноти підвищували почуття належності студентів загальній групі із загальною метою, спонукаючи виконувати свої завдання з більшою ретельністю [Cifuentes 2011, с. 11]

Одною із найважливіших проблем учнів, що вивчаються в університетах на факультетах іноземних мов, є наявність почуття тривоги. За допомогою опитування великої кількості студентів в експериментальних групах було доведено, що WhatsApp якимось чином мінімізував почуття бентежливості у студентів, яким не вистачає впевненості для активної роботи в аудиторії. Як повідомлялося у багатьох дослідженнях, студенти зазвичай відчують високий рівень тривоги під час розмови на іноземній мові в класі [Meihua Liu 2006, с.13]. Використання WhatsApp, можливо, допомогло учасникам відчути менше тривоги і, таким чином, зміцнило їх впевненість в своїх здібностях. Результатом цього впливу була активна участь цих студентів у навчальному процесі і позитивно вплинуло на їхні мовні навички [Turgay Han and Firat Keskin 2016, с. 29].

Покладаючись на результати численних експериментів, вчені рекомендують викладачам іноземних мов розглянути питання щодо використання WhatsApp для збагачення словникового запасу і включили його в навчальну програму. Додаток WhatsApp дозволяє викладачам навчати студентів більшій кількості нових слів дистанційно, з огляду на той факт, що у них може бракувати часу для цього в класі. Вчені також довели, що мобільний додаток дозволяє охопити всіх учнів за допомогою віртуального спілкування, особливо сором'язливих учнів, які почувають себе невпевнено у спілкуванні віч-на-віч. Єдиним обмеженням у використанні месенджера є вимога до встановлення деяких правил, що дозволяють учням зосередитися на завданні. Студенти, як правило, проводять багато часу в чаті і втрачають ціль, задля якої використовується WhatsApp. Тому вкрай важливо, щоб викладачі контролювали своїх учнів, щоб максимізувати вигоди віртуального навчання.

На даний момент, засоби використання технологій спілкування через WhatsApp або Viber можуть бути розділені на кілька категорій залежно від компетенцій, які вони допомагають сформувати.

По-перше, додатки для відправки SMS можуть бути використані для обміну текстовими повідомленнями, щоб поліпшити словниковий запас. Проведені дослідження показує, що текстові повідомлення служби коротких повідомлень (SMS) можуть використовуватися для розсилки лексичного матеріалу[Alemi 2012]. Наприклад, викладач може відсилати текст SMS зі словами, які використовувалися на уроці для спонукання студентів до перегляду перекладу. Якщо відсилати інформацію кілька разів, то можна домогтися кращого запам'ятовування нової лексики.

По-друге, додатки для відправки коротких повідомлень (месенджери) можуть бути використані для розвитку навичок письма. Очевидно, що студенти не люблять писати тексти англійською мовою, оскільки академічне письмо вимогливо ставиться до граматики та лексики. Вони асоціюють письмові завдання в навчальному контексті з нудними завданнями, яке супроводжується критикою і негативними відгуками одногрупників. В той же час, якщо розглядати розміри тексту, надісланих з допомогою популярних месенджерів, то стає очевидним, що студенти багато пишуть. Кількість текстових повідомлень, оновлень на сайтах соціальних мереж і службах миттєвих повідомлень (IM), що були надіслані середнім студентом приголомшує. Зважаючи на вищесказане, завданням викладача стає заохочення того виду листування, яке допомагає студенту ефективніше розвивати навички письма. У зв'язку з цим викладачам можна звернути увагу на практику циклічного листування де студенти разом складають розповідь по одному або по два повідомлення в месенджері, до тих пір, поки історія не буде завершена. Для цієї практики можна використовувати як тексти, так і такі види письма як доповіді, звіти, інструкції та оголошення.

По-третє, мобільні телефони можуть бути використані для поширення аудіо матеріалів. Сучасні смартфони дозволяють зберігати великі графічні файли, аудіо та відео файли. Викладач може завантажувати матеріал для

своїх студентів в програмний додаток WhatsApp або Viber у вигляді аудіо записів, посилань на подкаст або інший матеріал.

Багато досліджен показують, що інують певні тенденції щодо інтеграції студентів у процес навчання завдяки додатку WhatsApp. По-перше, існує потенціал для поліпшення навчання [Khubyari 2016, с. 123]. По-друге, наявна здатність учнів брати активну участь в навчанні [Mistar, Izyani binti 2016, с. 98]. По-третє, очевидне зростання неформального спілкування між студентами [Sam, Praveen 2016, с. 1826]. По-четверте, поліпшення особистої взаємодії між студентами і викладачами, пов'язаної як зі змістом курсу так і з особистими питаннями [Moreira 2016, 160]. По-п'яте, формується почуття приналежності і спільності між студентами. По-шосте, долаються соціальні бар'єри «вчитель-учень». По-сьоме, студенти, як правило, відносяться до завдань більш серйозно, коли вони є загальнодоступними і публічними, щоб справити враження на своїх однолітків [Petersen 2008, 361].

Для роботи з такими інструментами соціальних взаємодії, як WhatsApp і Viber необхідно дотримуватися певних методів роботи. Методи представляють із себе прийоми навчання студентів певним навичкам. У вивченні англійської мови основними навичками є сприйняття на слух, комунікація, читання і письмо. Таким чином, взаємодія між викладачем і студентами повинно бути направлена на поліпшення даних компетенцій. В освітній практиці всі дії, спрямовані на пізнавальний процес учнів, називають методами організації. Таким чином, в використанні месенджерів Viber або WhatsApp повинні бути методи спрямовані на підвищення компетенцій читання, сприйняття на слух, комунікації і говоріння. По-друге, в освіті необхідно бути обізнаним про концепцію методів контролю. Ефективність навчального процесу пов'язана з перевіркою і самоперевіркою результатів знання і навичок учнів. По-третє, важливою складовою комплексу освітніх методів є стимулювання навчально-пізнавальної діяльності.

Виразна зміна соціально-психологічного виховання в суспільстві призвело до того, що виникла потреба у зміні підходів до мотивації студентів. Сучасна оцінка студентів з використанням методів стимулювання зветься Гейміфікація. Сучасне покоління студентів виховується не на концепції обов'язків перед суспільством, а на концепції або захопленості або винагороди. Для мотивації студентів вчені в галузі освіти почали застосовувати напрацювання з ігрової індустрії. Так само як і в комп'ютерній грі, до якої більшість студентів мають відношення з дитинства, Гейміфікація вимагає від вчителя ставити перед учнями завдання пройти ігрові рівні, виконати завдання і отримати нагороди за досягнення. Для сучасного студента важливі рекорди, якими вони можуть хизуватися перед однолітками в груповій роботі. Це значиться на тому, що викладач англійської мови повинен додавати складності до контенту своїх уроків у вигляді ігрового процесу, розбивати досягнення на рівні, використовувати динамічні сценарії, створювати сценарій, який характерний для геймів (ігор на комп'ютері) та використовувати інші інновації. Сучасний викладач має доступ до ігрових апробованих платформ для оцінки знань студентів. Серед них найбільш популярними є Kahoot.it, Quizizz, Quizlet Live і Gimkit. Перераховані вище платформи були створені на базі європейських та американських університетів, протестовані перед випуском он-лайн і зараз апробовані мільйонами викладачів.

Аналіз практик використання месенджера WhatsApp викладачами Європи і Америки дозволяє виділити кілька методик. Даний месенджер має наступний функціонал:

1. Передача миттєвих повідомлень. Основна функція програми WhatsApp - це надійне відсилання та отримання повідомлень. Користувачі можуть відправляти повідомлення своїм друзям і своїй родині безкоштовно. WhatsApp використовує функцію підключення

телефону до Інтернету для відправки повідомлень задля того, що користувачі могли уникнути витрат на SMS.

2. Голосовий виклик і відео WhatsApp. Голосовий виклик і відео-дзвінок за допомогою WhatsApp надаються безкоштовно. Користувачі можуть вільно спілкуватися зі своїми викладачами і однолітками, навіть якщо вони знаходяться в іншій країні. За допомогою безкоштовних відео-дзвінків користувачі можуть розмовляти віч-на-віч в тих умовах, коли голосу або тексту недостатньо. Замість дорогих послуг стільникового зв'язку, голосові та відеодзвінки WhatsApp використовують Інтернет-з'єднання. Завдяки цьому виду з'єднання користувачам не потрібно турбуватися про дорогі витрати на дзвінки.

3. Передача фотографій і відео. Завдяки функції передачі фото і відео файлів вчителі та студенти можуть ділитися своїми конспектами, методичними матеріалами, уривками з підручників, миттєво відправляти фотографії та відео в WhatsApp. Викладачі можуть зняти звернення до студентів за допомогою вбудованої камери. З WhatsApp фотографії та відео будуть доставлені швидко, навіть якщо користувачі знаходяться в умовах слабкого зв'язку.

4. Обмін документами. Користувачі WhatsApp можуть легко обмінюватися документами. Вчителі можуть відправляти PDF-файли, документи, електронні таблиці, слайд-шоу і багато іншого, без необхідності використовувати електронну пошту або додатки для обміну файлами.

5. Функція групових чатів. Студенти можуть підключатися до груп через груповий чат. Вони можуть спілкуватися з колегами і викладачами. За допомогою групового чату користувачі можуть обмінюватися повідомленнями, фотографіями і відео у групах, де налічується до 256 чоловік одночасно. Користувачі також можуть

давати назву групам, відключати або налаштовувати повідомлення і багато іншого.

6. WhatsApp в Інтернеті і на робочому столі. Додаток WhatsApp може запускати бесіди в Інтернеті і на робочих столах персональних комп'ютерів одночасно. Користувачі можуть плавно синхронізувати весь чат зі своїми комп'ютерами, щоб вони могли спілкуватися на будь-якому пристрої в будь-який зручний для них час. Вони можуть завантажити додаток для робочого столу або відвідати web.whatsapp.com задля того, щоб почати роботу.

7. У додатку WhatsApp є наскрізне шифрування. Для забезпечення безпечного зберігання особистої інформації, використовується шифрування. При зашифрованому наскрізним методом з'єднанні повідомлення користувачів та їхні дзвінки захищені.

8. Функція голосового повідомлення. Користувачі WhatsApp можуть скористатися цією функцією, щоб висловлювати свою думку, коли вони торкаються кнопки голосової пошти у чаті. Вони можуть тренувати навички комунікації і вимови, записувати обговорювання текстів, вітати один одного, вести довгу розмову.

Процесу роботи з додатком WhatsApp було присвячено багато досліджень. Методи роботи з даними додатком в рамках класної кімнати зводяться до кількох чітко прописаним процедур, які показали свою ефективність безлічі викладачів у багатьох світових університетах.

Першим етапом роботи з WhatsApp є створення групи. Вчителі запитують у студентів номери телефонів і зберігають їх у внутрішній пам'яті телефону. Після цього вчителі створюють групу в додатку. Для кожного класу створюється своя група, до якої включаються всі студенти, і проводиться «пробне» заняття для учнів з метою зрозуміти, як проводиться процес навчання. За свідченням практиків даного виду навчання, групи в WhatsApp не варто створювати з кількістю студентів більше 4-5, тому що

невелика група значно полегшує роботу, покращує особисту оцінку студентів, сприяє інтеграцію всіх учнів. Дана методологія також корисна у тому випадку, коли студенти не мають при собі своїх телефонів. Відсутність телефонів дозволяла їм працювати в два або про три чоловіки і відправляти свої відповіді у менші групи.

Другим методичним етапом налагодження роботи в WhatsApp є установка правил роботи. По-перше, студентам потрібно повідомляти, який гаджет вони мають мати на уроці. Іноді один або два учні, які забули принести свої гаджети, просять своїх одногрупників поділитися навушниками або мобільним телефоном. Окрім факту наявності самостійного приладу (смартфона) і допоміжних гаджетів (наушників), студентам потрібно озвучити керівні принципи роботи. Студентам необхідно довести правила роботи в групі, щоб вони точно знали, чого від них очікують. Нижче наведені зразки правил, які потрібно озвучити для студентів перед початком роботи в груповому чаті:

1.Завжди дотримуватися цілей групи! Не розповсюджувати недоречні повідомленнями на інші теми;

2.Не викладати спам в групу! Не ділитися мемами, рекламою або діловими угодами в рамках групи. Для цих цілей створюються індивідуальні групи;

3.Якщо ви залишаєте групу, потрібно ввічливо вибачитися, щоб викладач знав про Вашу присутність.;

4.Всі свої повідомлення потрібно публікувати одним фрагментом тексту, щоб не публікувати кожне слово в окремому повідомленні;

5.Якщо ви не берете участь у розмові в групі (ховаєтеся), то тоді відповідайте час від часу якимось невеликим повідомленням;

6.Не надавайте доступ стороннім особам до групи—ніхто з членів групи не хоче, аби незнайомці розмовляли з ними;

7. Не розмовляйте один з одним в групі поза вимогами навчального процесу;

8. Чи не публікуйте особисті повідомлення в групі;

9. Чи не публікуйте повідомлення під час відпочинку викладача та інших учасників з 21.00 до 9.00;

10. Якщо вчитель ставить запитання, не відповідайте текстом «Я не знаю», тому що інший студент може відповісти за вас;

11. Не надсилайте коротких пропозицій подяки, так як для таких повідомлень існують приватні групи;

12. Група не є політичною платформою. Не сперечайтесь та не висловлюйте імпульсивних думок, які обговорюйте особисті справи, не розповсюджуйте фейкових новин.

13. Перед тим, як розміщувати повідомлення в групі, задайте собі наступні питання: «Чи це актуально?», «Чи це необхідно?» І «Чи своєчасне моє повідомлення?».

Третьою методичною вимогою щодо планування роботи в чаті WhatsApp є призначення завдань. Важливою умовою роботи в чаті є не навчання навичкам роботи з технологічним інструментом, а поширення інформації серед студентів та надання їм можливості ділитися своїми результатами. Обидві вимоги можуть бути здійснені як в аудиторії для зняття проблеми управління класом (наприклад, за великої кількості учнів дати можливість кожному висловитися), і надання додаткової можливості прослухати і проговорити завдання в домашніх умовах.

Після вирішення організаційних питань, викладач повинен цілеспрямовано використовувати увесь інструментарій для формування ключових компетенцій англійської мови. Ці цілі повинні бути спрямовані на розвиток навичок слухання, говоріння, читання, і, нарешті, навичок письма. У зв'язку з цим викладач повинен бути обізнаний про існуючі процедури роботи з додатком WhatsApp так само, як це було апробовано у різних

наукових дослідженнях і зареєстровано у свідченнях про практичний досвід викладачів англійської мови.

Навички аудіювання можуть бути поліпшені за допомогою певних вправ. Викладачі можуть записати або завантажити з Інтернету аудіо запис у формі файлу або невеликого стислого відео (для зменшення розміру файлу) і викласти даний файл в групу. Завданням студента є прослухати даний запис або переглянути відео. Після розміщення аудіо та відео-запису, вчителі також повинні розмістити в групі тестовий документ, що містить питання на предмет розуміння почутого або побаченого матеріалу. Текстові файли можуть містити питання на розуміння тексту. Додатково викладачі можуть надати субтитри аудіо з відсутніми словами, які студенти повинні заповнити самостійно. Перевага використання WhatsApp через мобільні телефони для навчання аудіюванню в класі полягає в тому, що воно дозволяє студентам працювати в своєму власному темпі, слухати записи стільки раз, скільки їм потрібно, або зосередитися на проблемних областях. Тим не менш, це також означає, що деякі студенти неминуче закінчать вправу зарано. Таким учням вчителі можуть надати додатково деякі завдання.

Розвиток навичок говоріння англійською мовою є іншою складною проблемою для великих класів. Найчастіше мовні класи в університетах є численними і як наслідок цього у студентів бракує часу на обговорення тем. У цих умов, групи в WhatsApp являють собою зручний метод роботи з навичками говоріння. На практиці, викладач може відіслати студентам в групу невелике повідомлення у вигляді питання, іноді навіть з невеликим прикладом у формі аудіо, яке містить відповідь на поставлене запитання. Студенти роблять на уроці аудіо запис, що містить відповідь на всі питання і розміщують аудіо в групу для оцінки. Студенти повинні підготуватися до запису та відрепетирувати основні пункти і записати своє бачення проблеми на диктофон у смартфоні. Після цього, студенти відсилають аудіо запис в групу для перевірки викладачем.

Дуже важливим моментом для роботи з говорінням є надання студентам можливості розповідати за презентацією. Для реалізації даних проектів викладач дає студентам тему для презентації і встановлює крайній термін виконання. Після складання плану презентації, учні дають усну презентацію по темі і відсилають результат в групу для оцінки викладачем. Для створення атмосфери взаємодії, викладачі можуть надати студентам аудіо записи інших учнів, що прокоментувати їх.

Крім презентацій, ще одним методом роботи, що зустрічається часто під час практики говоріння, є коментування. Вчителі поширюють в групі WhatsApp короткі відео або картинки з проханням прокоментувати це відео або картинку. Студенти створюють аудіо запис зі своїми коментарями на тему і відсилають до групи.

В рамках навчання навичкам читання WhatsApp група надає широкий спектр вправ. Процес розуміння прочитаного іноземною мовою зводиться до розуміння словникового запасу і розуміння значення тексту. Розуміння прочитаного означає здатність обробляти текст, розуміти його значення і інтегрувати набуті знання з попереднім знаннями читача. Основними важливими навичками читання є розуміти значення слів, вміння досягнути незнайомі слова з контексту твору або дискурсу, вміння передбачати майбутній текст зі змісту попередніх елементів, здатність ідентифікувати основну думку уривка, розпізнавати літературні прийоми, визначати тон тексту, розуміти граматичну структуру тексту. Читання являє собою процес отримання інформації, закодованої в мовній формі через друк [Chodkiewicz & Trepczyńska 2014, с. 114]. Процес отримання інформації пов'язаний з попереднім досвідом студента, оскільки розуміння написаного матеріалу пов'язано з попереднім досвідом читача [Koda 2005, 77]. Читання ділиться на наступні різновиди даного процесу:

1. Читання для пошуку інформації (сканування);

2. Читання для швидкого розуміння (скімінг);
3. Читання для отримання теоретичних знань з теми;
4. Читання для оцінки, критики і використання інформації;
5. Читання для розваги і загального розуміння предмета

Важливою складовою процесу читання є мотивація до читання. Мотивація складається з внутрішніх і зовнішніх чинників, які визначають бажання і кількість енергії читача, які він готовий присвятити читанню. Мотивація є результатом взаємодії як свідомих, так і несвідомих факторів, цінності мети в якості стимулу чи винагороди. Якщо раніше викладачі вважали, що зовнішня мотивація у вигляді оцінки за роботу учня є найбільш вагомою, то тепер більше уваги приділяється внутрішній мотивації студента. Сьогодні педагоги вважають, що учень повинен отримувати задоволення від навчання і набуття навичок читання. Статистичні дані різних досліджень щодо інтересів студентів показали, що на першому місці за інтересом (близько 50% учнів) знаходиться читання коротких оповідань. На другому місці за інтересом знаходиться читання газет, новин з он-лайн джерел. На третьому місці в рейтингу цікавого читання знаходяться соціальні мережі (WhatsApp і Viber). Під час читання студенти більш орієнтовані на роботу з екраном смартфона і соціальними мережами, ніж з читанням роздрукованого матеріалу. Ця залежність пояснюється тим, що студенти отримують задоволення від того, що матеріал надходить швидко і є можливість миттєвого зворотного зв'язку з викладачем та іншими студентами.

Існує декілька технік організації читання в групі чату. По-перше, викладач повинен надати учням текст у вигляді pdf файлу або doc файлу в групу. До файлу додається посилання на он-лайн тести, які будуть тестувати розуміння прочитаного матеріалу. Основні питання на розуміння прочитаного діляться на наступні групи:

1. Відтворення історії частинами тексту (іменами героїв, дій героїв);

2. Заповнення прогалин в змісті тексту;
3. Заповнення пропущених слів у тексті на основі прочитаного;
4. Послідовне відтворення тексту з речень або абзаців, організованого у вигляді тесту;
5. Відповіді на питання за змістом тексту.

Учні повинні відсилати відповіді на питання по тексту не в загальний чат, а конкретно викладачеві для того, аби уникнути плагіату.

Процес розвитку навичок письма за допомогою групового чату WhatsApp може бути організований у вигляді діалогового журналу. Написання діалогового журналу було визнано однією з ефективних навчальних стратегій, що пропонують інтерактивну взаємодію, а також справжню практику як для вчителів, так і для учнів у класах іноземної мови [Dunlap, 2006; Denne-Bolton, 2013]. Dunlap та Denne-Bolton визначають ведення діалогового журналу як письмову бесіду, що дозволяє спілкуватися тет-а-тет між вчителем і учнями на регулярній основі в класі або поза ним класом протягом всього періоду навчання. Студенти є вільними в тому, щоб писати стільки, скільки вони хотіли б, і отримувати відповіді від одногрупників або вчителів на питання за змістом. Учитель не є оцінювачем, а просто учасником і може ініціювати нові теми або задавати питання. Процес ведення журналу діалогу може відбуватися як з використання паперових носіїв, так і з інтеграцією електронних платформ. Численні дослідження академічної ефективності обох способів показали, що практикуючи щоденне ведення електронного діалогу, студенти використовують мову в реальному і змістовному контексті, не соромляться висловлювати свої думки і збагачувати себе зарубіжною культурою [Denne-Bolton 2013, с. 11].

Для цілей розвитку письмової компетентності викладачі використовують такі види текстів:

1. **Тексти пояснення.** Дані тексти використовуються для пояснення певних процесів, пов'язаних з формування природних, соціальних, наукових і культурних явищ. Студент повинен дати пояснення, чому і як формується явище. Структура тексту складається з певних частин: загальне твердження, уявлення проблем, які потрібно пояснити, і послідовне пояснення явища. Мета тексту зводиться до того, щоб пояснити, чому щось відбувається і яким чином.

У контексті навчання в додатку WhatsApp, викладач може попросити студентів пояснити певні явища письмово. Наприклад, в чат викладається вимога пояснити повінь, цунамі, землетрус. З іншого боку питання можуть носити і соціальний характер: проблема бідності, сварки, дурості.

2. **Аргументація.** Цей тип тексту призначений для того, щоб пояснити слухачам або читачам, що щось повинно або не повинно статися або має бути зроблено. Для того, щоб посилити пояснення, письменнику потрібні деякі аргументи для підтвердження ідеї. Іншими словами, даний вид тексту можна назвати аргументацією. Статті в наукових журналах, книгах, газетних статтях, академічних промовах і лекціях професорів - все це є прикладами таких текстів. Загальна структура аргументації складається з тези, аргументів і рекомендацій. У тезі учень знайомить с проблемою. В аргументації студент пояснює причини для вирішення тієї чи іншої проблеми, важливість того, щоб знайти шляхи її вирішення. У заключній частині надаються рекомендації для захисту аргументів. Учитель може розмістити в групі вимоги написати вирішення певної проблеми на тему природного або соціального середовища.

3. **Обговорення.** Текст обговорення - це текст, який представляє проблемний дискурс, який обговорюється з різних точок зору. Обговорення являє собою набір аргументів за і проти. Ці аргументи стосуються певної тематики. Метою дискурсу є надання

різних думок з конкретного питання або теми, аргументів за і проти. Обговорення повинно будуватися у відповідності з наступною структурою. По-перше, викладається проблема, яка містить заяву і попередній огляд. По-друге, надаються аргументи на захист суперечливого питання. По-третє, вводиться суперечливий момент, який не узгоджується з твердженням на початку тексту. На закінчення письменник надає шляхи вирішення проблеми з'єднавши і проаналізувавши аргументи за і проти.

4. Описовий текст. Опис - це текст, який описує людину або річ. Його метою є опис і розкриття конкретної людини, місця або предмета. У описового тексту певна структура. По-перше, визначення явища, яке буде описано. По-друге, опис явища по частинах, якостям або характеристиками. Описові тексти допомагають розвивати атрибутивного та ідентифікаційного процесу. При описі чого-небудь студентами використовуються прикметники і класифікатори в іменній групі.

5. Оповідання. Мета цього виду письма полягає в тому, щоб розважити читача розповіддю. В оповіданнях читачеві надається певна сцена, де і коли сталася історія і представляються учасники дій. Після створення сцени і введення учасників представляється конфлікт, який призводить до проблем у стосунках учасників. Наприкінці оповідання письменник зазвичай вирішує проблему (криза) у взаєминах героїв сцени.

6. Звіти. Інформаційні звіти описує об'єкт, подію або ситуацію в цілому. Даний вид тексту відрізняється від опису тим, що є результатом проведення розслідування по різним явищам. Звіт має загальний характер і є результатом систематичного спостереження і аналізу. Для складання звіту студенту потрібно дотримуватися певного плану. По-перше, на початку письмової роботи потрібно класифікувати річ, явище або тварину, які будуть обговорюватися. По-друге,

необхідно детально пояснити представлену річ на предмет складу, якостей, звичок або поведінки. Для розвитку навичок письма в англійській мові звіт корисний тим, що завдяки ньому вивчається велика кількість іменників і технічних термінів. Автор тексту також вивчає правила використання відповідних дієслів задля того, щоб описати особливості предметів.

7. Рецензія. Тексти з оцінкою використовуються для аналізу публікацій, фільмів, відеоігор, музичних композицій, подій і вистав. Структура рецензії складається із загальної резюме тексту, оцінки суджень і думок в тексті, а також інтерпретації персонажів і сюжету. У заключній частині рецензії автор надає підсумкову інформацію, що складається з оцінки критикованих творів. Даний вид тексту корисний для розвитку навичок формування складних підрядних речень.

Приклади використання типів текстів, які перераховані вище, в їхній інтеграції з мобільними додатками відрізняються від прикладів, що практикуються під час традиційних уроків. Використання мотиваційного фактора в групових чатах соціальних мереж і месенджерів передбачає групову роботу над текстами, створення умов для участі всіх членів групи WhatsApp. Найбільш популярними є три підходи до групового листа. По-перше, техніка мозкового штурму для групового заняття, націленого на письмо зі зворотним зв'язком від учителя. Для даного виду роботи характерні такі види писемних робіт, як обговорення, рецензія. По-друге, техніка швидкого письма в парі з подальшою оцінкою з боку однокласників. Для даного виду групової роботи найбільше підходять тексти оповідання. По-третє, техніка збору інформації, проектна робота в групах зі зворотним зв'язком від учителя. Всі перераховані вище види роботи в групі WhatsApp пропонуються як найбільш оптимальні для відпрацювання навичок письма в контексті групового середовища.

Процедура методу групового штурму для відпрацювання навичок письма складається з наступних етапів. Викладач завантажує в групу картинку або відео певної події. Оскільки основним методом письма в мозковому штурмі є обговорення або рецензія, то основною активністю студентів буде обговорення, коментарі, в яких вони висловлюють свої почуття або враження від події. Завданням вчителя є допомогти учасникам групи думати критично, ставити більше питань з варіаціями питання «Щоб сталося б, якщо?», «Що б Ви зробили, якщо?». Велика кількість коментарів зводиться воедино в груповій чернетці. Чернетка переходить з рук в руки від одного студента іншому для додавання інформації. Після написання підсумкового тексту вчитель організовує оцінку і зворотний зв'язок, за допомогою чого висловлює свою думку про твір.

Друга техніка роботи з групою за допомогою швидкого письма стосується роботи в парах. Учні діляться по дві людини, використовуючи свою особисту групу WhatsApp. Викладач може надавати свободу дій для вибору теми розповіді. Двоє учнів розробляють власну історію, розвивають сюжет оповідання, вигадують дійових осіб. Результатом роботи кожної групи є готова історія, яку студенти обговорюють і коментують разом в класі.

Останньою тактикою роботи з додатком задля письма є збір інформації для спільного проекту. Метою спільної роботи є складання звіту з певного питання. В рамках підготовчого етапу до письмової роботи викладач завантажує в групу посилання на он-лайн документи з конкретної теми. Для обговорення поставленої проблематики студенти створюють невеликі групи. Вони шукають інформацію в Інтернеті про позитивні і негативні якості певної позиції, дослідження, реклами товару. Завданням даної методики є об'єднати одночасно розвиток навичок пошуку інформації, критичного мислення, читання і письма. В результаті спільної роботи кожна з невеликих груп студентів складає звіт, який зачитує слухачам в аудиторії.

Таким чином, абсолютно безкоштовний і функціональний додаток WhatsApp надає можливість вивчати англійську мову у спосіб, який є емоційно адаптований для сучасного студента. Перераховані вище методики роботи з додатком дозволяють оптимізувати такі функції програмного забезпечення, як обмін аудіо, відео, зображеннями, посиланнями на Інтернет ресурси, текстові документи (docs), створювати групи і писати короткі коментарі. За свідченням численних досліджень інтеграція WhatsApp розкриває потенціал для поліпшення навчання, здатність учнів брати активну участь в навчанні, розвиває неформальне спілкування між студентами в групі, налагоджує особисту взаємодію між викладачами та студентами, пов'язану зі змістом курсу і особистими питаннями, розвиває почуття спільності. Сучасні студенти більш мотивовані працювати за умови публічності своїх дії та задля того, щоб справити враження на однолітків.

2.1.2 Використання он-лайн платформ оцінки знань

Процедури тестування і оцінки після кожного уроку засновані як на традиційних, так і на інтерактивних методах, які вимагають, щоб вчителі підвищували інтерес своїх учнів до навчання і концентрували їх увагу на тому, щоб коригувати і поглиблювати свої знання. Оцінка знань студентів під час уроків іноземної мови – це збір доказів знань студентів. Вчителі в основному використовують тести, презентації, спостереження за тим, як учні працюють в аудиторіях. Виділяють два види оцінювання: формуюче і підсумкове. У першому випадку мова йде про коригування знань в процесі навчання, а в другому випадку - на оцінку засвоєного матеріалу в ході всього етапу навчання. Інтеграція он-лайн тестування дозволяє автоматизувати перевірку тестів і автоматично виставити бали. Найбільш популярними в даний момент інструментами для он-лайн-оцінки є Socratives, Gedit і Kahoot.it. Ці інструменти дозволяють перевіряти засвоєння знань студентами після кожного уроку.

За даними досліджень, близько 60 відсотків вчителів завжди вимагають різних видів тестування відразу після закінчення лекції. Вчителі згодні з тим, що студенти запам'ятовують краще за умови оцінюванні відразу після уроку. Водночас близько 35% вчителів перевіряють і оцінюють своїх студентів під час зрізу знань через кожні 2-3 уроки задля загальної ревізії знань. Таким чином, більше половини вчителів підтримують саму ідею швидкого нетривалого оцінювання студентів відразу після закінчення уроків. Вчені також аналізували міру мотивації вчителів використовувати платформи он-лайн тестування для автоматизованої оцінки знань студентів.

Таким мобільним додатком є Kahoot.it. Цей он-лайн додаток представляє собою навчальну ігрову платформу, яка використовується в якості освітньої технології в школах та інших навчальних закладах. Платформа Kahoot розроблена для співпраці учнів та стимулювання навчальної діяльності. Граючи в Kahoot, індивідуально або спільно, студенти

можуть удосконалювати свої знання і навички в оволодінні мовою. Згідно Patricia A. Richard-Amato, хоча ігри часто асоціюються з веселощами, ми не повинні уникати їхні педагогічні цінності, особливо у викладанні другої мови [Richard-Amato 1996, с. 194].

Тестування і оцінка також спрямовані на забезпечення ефективності процесів викладання та навчання. Коли знання, які засновані на книгах, передаються учням, повинні існувати відповідні інструменти для перевірки та оцінки рівня засвоєння знань. Ці процедури об'єднуються для збалансованої оцінки та ефективності в процесі викладання і навчання. У позитивному сенсі платформа Kahoot рекомендується в якості альтернативи традиційному тестуванню. Додаток Kahoot економить час вчителів шляхом автоматизації оцінювання знань учнів.

Додаток Kahoot! це безкоштовний навчальний ігровий веб-сайт, який використовується для створення та проведення різних вікторин. Щомісяця його використовують понад 40 мільйонів людей, що робить його однією з найбільших освітніх платформ в Інтернеті [Keane 2017]. Тести Kahoot можуть пройти всі, хто підключений до Інтернету. Підготувати матеріал до тесту може будь-який з викладачів, який має обліковий запис. Додаток Kahoot є абсолютно безкоштовною платформою, має інтуїтивно зрозумілу систему проектування і може використовуватися без необхідності реєстрації, входу в систему або завантаження чого-небудь. Він розроблений з урахуванням соціального спілкування, тому що студентам рекомендують збиратися навколо однієї інтерактивної дошки і брати участь в змаганні всім класом. Дані численних досліджень показують, що завдяки платформі студенти показують підвищений ступінь мотивації до навчання [Zarzycka-Piskorz 2016, с. 19].

Для того, щоб почати використання програми вчителя реєструються за адресою URL: <http://create.kahoot.com>. Викладач отримує доступ до безкоштовних ігор і адаптує їх під свої методичні цілі. Після цього, викладач завантажує додаток в своєму браузері на комп'ютері і проектує екран

монітора на інтерактивну дошку або стіну. Студенти можуть одночасно підключатися до гри всі разом після того, коли введуть код на екрані інтерактивної дошки та введуть свій власний псевдонім. Загальний результат тестів і результати відповідей кожного студента видно на загальному екрані, що створює ігровий настрій.

Додаток Kahoot.it використовується для трьох різних цілей в класі англійської мови. По-перше, додаток можна використовувати для активації студентів, так би мовити - «зламати лід» у відносинах. На початку навчального процесу вчителя можуть скласти невелику анкету задля «розминки», щоб визначити рівень опанування студентами нової теми. У той же час процес проходження тесту є ігровим, що робить учнів розкутими і зацікавленими в контенті. По-друге, додаток можна використовувати для зрізу знань студентів. За допомогою вікторини в Kahoot.it викладачі можуть перевірити, що студенти дізналися з поточного матеріалу, як успішно вони засвоїли нові концепції і знання. І нарешті, Kahoot.it можна використовувати для оцінки рівня знань студентів з певної теми. За допомогою підсумкового тематичного тесту вчитель зможе усвідомити рівень володіння матеріалом за весь навчальний курс і відповідним чином спланувати зміни в навчально-виховному процесі.

Вікторина - це форма гри або інтелектуального спорту, в якій гравці (як окремо, так і в командах) намагаються правильно відповісти на питання. Це гра для перевірки знань з певної предметної галузі. У деяких країнах вікторина також є короткою оцінкою, використовуваної в сфері освіти і аналогічних галузях для вимірювання якості і кількості знань, умінь і навичок. Тести, здебільшого, оцінюються в балах, і багато тестів призначені для визначення переможця з групи учасників - зазвичай учасників з найбільшою кількістю балів.

Опитування визначається як метод дослідження, який використовується для збору даних із заздалегідь визначеної групи

респондентів, щоб отримати інформацію на предмет розуміння різних тем. Опитування мають різні цілі і можуть проводитися різними шляхами в залежності від обраної методології і цілей, які мають бути досягнуті.

Обговорення - це обговорювання питання, без змагальності. Цей вид питань може бути використаний для організації дискурсу на початку зустрічі. Дискусія може визначити інтереси ваших студентів і те, їхні мотиви. Для них це шанс поговорити про речі, які їх дійсно хвилюють. Надання та обґрунтування думок англійською мовою також може принести студентам почуття виконаного обов'язку, оскільки вони використовують мову для вираження складних концепцій. Дискусійні заходи стимулюють критичне мислення і, отже, є показовим для підготовки до усних тестів, таких як IELTS чи TOEFL.

Першим кроком у створенні вікторини є вирішення того, якими будуть питання. Існує кілька типів питань для студентів. Серед них найбільш часто зустрічаються наступні:

1. Питання з декількома варіантами відповідей;
2. Питання з картинкою;
3. Питання з відео.
4. Для того, щоб створити вікторину в Kahoot.it потрібно послідовно виконати кілька завдань:
 5. Зареєструватися на сайті kahoot.com;
 6. Вибрати варіанти вікторини (quiz, discussion або Survey);
 7. Відкрити і натиснути «Створити» на панелі навігації внизу екрана браузера;
 8. Додати заголовок, опис і зображення обкладинки для вікторини. Можна використовувати зображення з камери або знімати нове під час створення;
 9. Потрібно вибрати варіант зберігання вікторини: приватна або публічна. Якщо користувач хоче зберегти kahoot сесію закритою, то йому варто зазначити опцію «Private»;

10. Потрібно натиснути на кнопку «Додати питання». Після цього потрібно додати варіанти відповідей, відзначити правильні і неправильні відповіді. На цьому кроці обов'язково потрібно вказати тривалість питання в секундах або хвилинах;

11. Перевірити прогрес за контрольним списком Kahoot.it.

Викладачеві надається можливість зберегти свою роботу в процесі виконання, навіть не входячи до свого облікового запису. Щоб опублікувати свою гру або відправити її в якості вікторини, необхідно увійти в систему. Увійшовши пізніше до свого облікового запису, користувач зможе заново розпочати коригування гри. Зручною умовою для викладача є опція, яка дозволяє зайти в свій обліковий запис зі смартфона для внесення змін у вікторину. Таким чином, гра Kahoot.it може стати імпровізованою спільною роботою декількох викладачів, зібраних в одному місці.

Для створення вікторини на основі картинки потрібно зробити такі самі дії, як і за умови простої вікторини за винятком того, що потрібно додавати картинку в центрі екрану. Викладачеві потрібно підготувати картинку і варіанту протилежностей для заплутування учнів. Види матеріалів для підбору можуть містити наступні напрямки для уроку:

1. Вивчення географічних місць;
2. Вивчення словника з визначеннями;
3. Синоніми і антоніми;
4. Дії та їх значення;

Для створення простих запитань «true / false» (згоден / не згоден) необхідно дотримуватися певних правил. По-перше, довжина питання не може бути більше 120 символів. По-друге, варіанти щодо термінів відповіді в межах діапазону від 5 секунд до 4 хвилин. Кнопки з відповідями «згоден» / «не згоден» створюються програмою автоматично. Текст на кнопках не можна міняти самостійно. Учасники вікторини нагороджуються по одному

балу за правильний вибір. Щоб підвищити зацікавленість і візуально спонукати учнів, викладачеві дається можливість додати картинку за темою з персональної бібліотеки або бібліотеки он-лайн на порталі Kahoot.com. Формат картинки за розміром не повинен перевищувати 5Мб, а дозвіл не повинно перевищувати 3264 * 3264 пікселів.

Система он-лайн тестування Kahoot.com дозволяє створювати вікторини з відео матеріалом. Для викладача досить замість малюнку розмістити відео-файл у вигляді посилання на ресурс відео-хостингу Youtube.com. Творець вікторини може вказувати конкретний час початку і закінчення програвання відео. За допомогою відео вікторини можна створювати питання щодо нових слів, знання культури країни, питання на володіння дієсловами. Ті люди, що постійно використовують платформу Kahoot.com радять не перевищувати кількість питань для студентів більш ніж п'ятнадцять одиниць. У іншому випадку, увага студентів може стати розсіяною.

Для тих викладачів, яким не досить функціоналу питань «True» / «False» і вікторини, існує опція за невелику оплату створити головоломку. Головоломка - це гра, яка перевіряє винахідливість або знання людини. Очікується, що в головоломці учасник логічно складе шматочки, щоб знайти правильне або забавне рішення головоломки. Існують різні жанри головоломок, такі як кросворди, головоломки з пошуком слів, числові головоломки, реляційні головоломки або логічні головоломки. На уроках іноземної мови, як правило, використовують такі головоломки:

- 1.Вправа на відповідність;
- 2.Гра в слова;
- 3.Зібрати слова;
- 4.Заповнити прогалини словами;
- 5.Заповнити прогалини фразами;
- 6.Кросворди;

7.Пазли.

Після того, як викладач визначитися з вибором головоломки, він може створити даний вид вправи в Kahoot.it.

Будь-який вид дослідження в певній області не обходиться без опитування. Опитування громадської думки представляє собою збір відповідей на певні питання, проведений людиною в рамках певної вибірки. Опитування громадської думки, як правило, призначені для розкриття ставлення населення до чогось шляхом проведення ряду питань. Дослідження громадської думки може проводитися за допомогою різного роду операцій, різних соціологічних методів: дослідження документів, проведення спостережень, бесіди та ін. Такі дослідження дають можливість виявити не тільки ставлення людей до будь-якої проблеми, а й встановити способи, шляхи вирішення таких проблем. Програма Kahoot.it дозволяє виявити думку студентів про лекції, спосіб викладання, предмет вивчення або стосовно нової викладацької технології в ігровій формі. Учасники опитування можуть так само, як і в випадку з вікториною, зі смартфона взяти участь в опитуванні. Інтерфейс і спосіб організації опитування в Kahoot.it залишить позитивне враження на студента і зробить опитування захопливим.

Важливою особливістю Kahoot.it є екран з результатами вікторини або тесту. Таблиця з результатами дозволяє проаналізувати успішність як студента індивідуально, так і групи в цілому. У звіті присутня кількість правильних відповідей на одного студента, бал студента, а також час, протягом якого було надано відповідь студентом. У графі «відсоток правильних відповідей» надається співвідношення загального відсотка правильних відповідей поділений на кількість всіх відповідей. Таким чином, результативна таблиця Kahoot дозволяє викладачеві оцінити успішність всієї групи і індивідуально студента для коригування своєї програми.(Див. Табл.2.1).

Таблиця 2.1

Шаблон результатів тесту студентів

Студенти	Правильні відповіді	Загальний бал	Питання 1	Питання 2	Питання 3
Студент 1	Бал				
Студент 2	Бал				
Студент 3	бал				

Питання	Відповідь 1	Відповідь 2	Відповідь 3	Відповідь 4
Питання	відповідь	відповідь	відповідь	відповідь
Кількість відповідей				
Середня швидкість	секунди	секунди	секунди	Секунди
Відсоток правильних відповідей	%			
Імена студентів	відповідь	час	бал	
Ім'я		Сек		
Ім'я		сек		

Ще однією платформою для оцінки знань студентів через мобільний телефон є Socrative. Цей програмний додаток дозволяє вчителю і учням оцінити рівень розуміння теми в реальному часі в класі з допомогою тестів і питань. Доступ до Socrative здійснюється через веб-сайт або додаток, з окремими інтерфейсами для вчителів і студентів. Інструмент дуже простий у використанні. Домашня сторінка вчителя показує шість доступних функцій, зокрема, вікторину, час, щоб дати відповідь, і правильний вибір. Вчителі

натискають на функцію, щоб запустити її в класі. Учні вводять власний псевдонім у своєму робочому вікні і пропонують свої відповіді, які можна одразу переглянути. На відміну від Kahoot.it функція «Швидкі питання» в додатку Socrative вимагає, аби вчителі задавали питання усно в класі, а не вводили його он-лайн в робочому вікні.

Викладач може створити тест з питаннями, на які хоче отримати відповідь. Учні читають текст, беруть участь в тесті на Socrative, і відразу ж бачуть свої відповіді. За допомогою тестів учитель може виявити проблеми, а потім вирішити їх разом з класом, щоб допомогти їм краще засвоїти матеріал.

Важливим досягненням викладача у використанні Socrative є відстеження успіхи всіх учнів одразу. Загальна мета Socrative є в тому, щоб відстежувати навчання. Вчителі можуть використовувати його для оцінки всього класу, а не тільки тих, хто піднімає руку. Це означає, що вчителі краще розуміють рівень знань всього класу, а не просто домінуючої кількості учнів. Це дозволяє викладачеві забезпечити кращий зворотний зв'язок і прийняти правильні рішення щодо наступного етапу уроку або курсу.

Платформа Socrative надає викладачеві і студентів десять важливих переваг у спрощенні процесу оцінювання. По-перше, обидва учасники навчального процесу можуть бачити всю інформацію на екрані свого девайсу. Студент бачить питання на своєму мобільному телефоні, а викладач бачить результати успіху студентів на своєму персональному комп'ютері. Завдяки наочності, викладач зможе згрупувати студентів в залежності від їх результатів. У той же час, студенти зможуть виявити свої слабкі місця в навчанні для повторення і кращого опрацювання. По-друге, студенту і викладачу надається не тільки псевдонім для участі у вікторині, а особистий обліковий запис. В цей обліковий запис кожен учасник вносить свої ім'я, прізвище, e-mail адресу і псевдонім. По-третє, викладачеві надається зручний інтерфейс для складання вікторин. Програма надає можливість створити на

вибір три види питань: тест, питання «згоден / не згоден», і питання з короткими відповідями. Питання на тренування лексичного запасу найкраще будувати у вигляді тестів з пропусками. Студент повинен заповнити слова, яких бракує за змістом, в текстовий блок. По-четверте, викладачеві пропонується підібрати спосіб проходження вікторини в залежності від цілей. Якщо завданням тесту є засвоїти студентом матеріал, то вибирається варіант самостійного проходження повільно. За цих умов студенти не обмежені в часі і їм надається правильний результат відразу після кожної відповіді. Якщо ж завданням викладача є оцінити знання, то в цьому випадку студент обмежений в часі і не бачить результату відповіді до закінчення тесту. По-п'яте, платформа Socrative дозволяє викладачеві завантажувати звіти по тесту на свій комп'ютер у вигляді .xls і pdf файлів з розмежуванням за групами і учнями індивідуально. Таким чином, програма Socrative дозволяє викладачу візуалізувати вікторини, створювати персоніфіковані звіти, працювати у групах або індивідуально, і отримувати відповіді у вигляді звіту на персональний комп'ютер.

Таким чином, можна стверджувати, що системи SRS (student response systems) допомагають підвищити залучення студентів в процес оцінювання. Раніше, такі технології виконувалися за допомогою персональних комп'ютерів. Однак, дані системи мали обмеження у функціональному плані. Необхідно було надавати студентом робоче місце з персональним комп'ютером, що в багатьох аудиторіях не є можливим. Пошук інструментів або програмного забезпечення, які можна використовувати у смартфонах або за допомогою мобільного з'єднання, призвели до створення таких платформ як Kahoot.it і Socrative. Використання смартфонів, які завжди під рукою, забезпечує негайний зворотний зв'язок, а також допомагає оцінити студентів в режимі реальному часі. Саме в цьому полягає головна мета освіти. Більш того, залучення студентів до навчального процесу в аудиторії, що

забезпечується Socrative і Kahoot.it, впливає на продуктивність отримувачів знань і розвиває їх критичне мислення.

2.1.3 Інтеграція інтерактивних дошок на уроках іноземної мови

Однією з найпопулярніших новітніх технологій в класах іноземної мови є смарт дошка. Інтеграція інтерактивних дошок в мовні класи привернула увагу дослідників у всьому світі. Дослідження в області впровадження смарт дошок підтвердили корисність в контексті освіти в цілому [ВЕСТА, 2003]. Використання розумних дошок може створити атмосферу навчання і викладання більш приємним, творчим і цікавим [Bell 2000]. Golonka, Bowles, Frank, Richardson вважають, що смарт дошки можуть впливати на учнів вчитися по-іншому. Зокрема, вони можуть підвищити рівень участі студентів в класі, підвищити рівень мотивації учнів і сприяти ентузіазму в навчанні.

Процес навчання на уроках іноземної мови може покращитися за допомогою інтерактивних дошок трьома способами. По-перше, вони можуть підтримувати взаємодію та спілкування в класі. По-друге, вони можуть внести вклад в презентацію нових культурних і мовних елементів. По-третє, інтерактивні дошки можуть сприяти розвитку навичок усного мовлення [Cutrim Schmid 2008, с. 1553]. Під час роботи з інтерактивною дошкою, викладачеві не потрібно писати на дошці крейдою, відволікатися від бесіди. Викладачеві не потрібно записувати невідомі слова, їх визначення маркерами або крейдою. Інформація з'являється на екрані після введення слова з клавіатури, що не відволікає від спілкування зі студентами. Викладач може зміцнити запам'ятовування нових слів за допомогою підкреслення, виділення маркером або окресленням нових слів.

Інтерактивна дошка (Interactive White Board), як випливає з назви, представляє собою білу електронну дошку, чутливу до дотиків, яка використовується в якості пристрою для презентацій і звичайної дошки для писання чи малювання. Ця біла дошка одночасно підключається через USB-порт або бездротовим способом до комп'ютера з відповідним програмним

забезпеченням, таким як веб-браузер, і проектором, а також до електричної розетки. До дошки можуть бути підключені інші інструменти, такі як планшети. Сама ІВВ - це проекційна поверхня, а не монітор, і може відображати тільки те, що проектор відображає на ньому (SMART Technologies 4). Через цифровий проектор екран комп'ютера відображається на дошці, яка через це стає екраном, і всіма додатками на комп'ютері можна управляти, торкаючись дошки пальцем або іншими аксесуарами, наприклад, електронною ручкою. Зміни на дошці відбуваються при за всіх дій в режимі реального часу. Все, що написано або намальовано на дошці, і всі анотації або дії можуть бути збережені і роздруковані з комп'ютера [Schmid 2008, с. 48].

Основними брендами ІВВ є Promethean World і Smart Tech. Обидві компанії продають ці продукти разом з аксесуарами, технічним обслуговуванням і навчанням. Згідно щорічним звітам цих компаній, використання ІВВ широко поширене. Згідно зі статистикою станом 2017, 18 мільйонів студентів в більш ніж як у 600 000 класних кімнатах у 100 країн світу натеper використовують інтерактивну дошку.

Виробники виробляють три типи інтерактивних дошок, які відображають процес розвитку в технологіях цього продукту. Перший тип - це сматр-дошки, що складаються з інфрачервоного / ультразвукового набору, який можна прикріпити до існуючої традиційної дошки. Цей тип ІВВ не мають того набору функцій, що і активна дошка. Головний недолік даної дошки - це неможливість зберегти замітки уроку зроблені на дошці, оскільки нічого після виключення дошки не зберігається. Другий тип - це пасивна дошка, яка чутлива до маніпуляцій пальцями і має більше функцій, ніж інфрачервоний набір. Найбільш сучасний тип дошки дозволяє працювати з поверхнею дошки як спеціальною ручкою, так і чоловічим пальцем. Ручка або інший об'єкт діє як курсор на екрані, дозволяючи користувачеві

управляти комп'ютером з дошки. Цей вид інтерактивної дошки має більшість функцій, особливо з сучасним програмним забезпеченням.

За характеристиками мобільності, інтерактивна дошка може бути мобільна або стаціонарна. Більшість дошок в класах є фіксованими і кріпляться до однієї зі стін аудиторії. Однак існують також і портативні дошки, які можна пересувати з однієї аудиторії в іншу, але при цьому необхідно заново налаштовувати і калібрувати дошку. ІWB також буває різних розмірів, але поширена ширина становить 190 сантиметрів. Цей стандартний розмір є найкращим, оскільки він забезпечує найкращу видимість в більшості класів.

Викладачеві іноземної мови необхідно знати про необхідні аксесуари до інтерактивної дошки. По-перше, до смарт-дошки в комплекті йде інтерактивна ручка. Дана ручка використовується вчителем або учнем для запису на дошці. Іншим пристроєм є Promethean ActiveConnect, бездротове рішення для презентацій, яке з'єднує існуючі технології, в тому числі комп'ютери, планшети і смартфони, по бездротовому зв'язку з екраном дошки. Це розширює можливості спільної роботи і взаємодії, дозволяючи кільком користувачам одночасно обмінюватися діями на моніторі екрана за допомогою своїх персональних пристроїв.

Дослідження в області інтерактивної дошки виділяють декілька переваг для роботи вчителя та для продуктивності студентів. Найважливіша перевага - це інтерактивність. Завдяки інтерактивності дошки в аудиторії відбувається спонтанне спільне викладання і навчання. Залучаючи студентів в роботу з дошкою, викладач забезпечує участь студентів у роботі класу. Дана методика забезпечує розвиток не тільки базових навичок, але і критичного мислення, вміння інтерпретувати, аналізувати, міркувати й осмислювати інформацію. Між студентами відбувається обмін знаннями, спільне конструювання знань. Одночасно, відбувається зміна ролі викладача з одноосібного диктора до медіатора навчального процесу.

Викладачеві, який починає працювати з інтерактивною дошкою, необхідно усвідомлювати три стадії роботи з дошкою. Дані стадії роботи пов'язані із тим, як глибоко студенти залучені в роботу з дошкою. Ці стадії носять такі назви: частково дидактична стадія, інтерактивна стадія, і рівень підвищеної взаємодії. На частково дидактичній стадії ІWB використовується в якості візуальної підтримки, а не засобу педагогічного роботи. На цьому етапі привернення уваги більшості студентів є результатом фактора «новизни». Другий етап, інтерактивний етап, є перехідним або навіть може бути названий експериментальним етапом. Учитель використовує різні стимули для ілюстрації, розробки і тестування окремих концепцій. ІWB стає основною темою уроку, і вчителі, як і раніше час від часу відчувають непевненість в собі, оскільки все ще шукають нові підходи до педагогіки. На цьому етапі вчителі більш схвильовані і діляться своїм досвідом з іншими вчителями. Третій етап, розширений рівень взаємодії, - це коли вчитель використовує інтерактивний потенціал ІWB, прагне інтегрувати концепції і когнітивний розвиток. Потім ІWB використовується для пояснення процесів, швидкого обговорення, розробки гіпотез за допомогою різних програмних додатків. Цей етап вимагає від вчителя вдосконалених навичок, таких як ретельна підготовка уроків, включаючи словесні, візуальні і кінестетичні дії, вміння зберігати і редагувати уроки і готовність до педагогічних змін. Викладачеві класів мовних курсів необхідно чітко усвідомлювати всі ці етапи і оцінювати свій особистий етап розвитку навичок роботи з інтерактивною дошкою. Необхідно поступово переходить до використання всього потенціалу сучасних програмних і апаратних досягнень інтерактивної дошки.

Для ефективної роботи з інтерактивною дошкою, викладач повинен бути обізнаний про основні методи роботи. Навчальна діяльність з дошкою може включати, але не обмежується наступними методами:

- Маніпулювання текстом і зображеннями;
- Створення заміток цифровим чорнилом;

- Збереження нотаток для подальшого перегляду;
- Використання електронної пошти та Інтернету;
- Перегляд веб-сайтів групою студентів;
- Створення цифрових уроків з використанням шаблонів, зображень та мультимедіа;
- Написання змоги робити нотатки в навчальних відеокліпах;
- Використання інструментів презентації, включених в програмне забезпечення White Boarding;
- Демонстрація студентських презентацій.

Для вибору потрібної методики з усього існуючого інструментарію, викладач повинен усвідомлювати те, що є найважливішим педагогічним досягненням дошки. По-перше, смартдошка дозволяє зосередити увагу на вчителі. По-друге, дана технологія дозволяє учневі вибирати і трансформувати інформацію, будувати гіпотези, приймати рішення на основі первинної інформації. По-третє, смартдошка наділяє учня можливістю брати участь в процесі навчання за допомогою читання, письма, обговорення, аналізу, синтезу та оцінки, а не шляхом пасивного засвоєння змісту навчання лекційним методом. Педагоги можуть використовувати цифрові ресурси, підтримуючи динамічну взаємодію з усім класом, забезпечувати комп'ютерне навчання, що не ізолює учнів, а заохочуючи найвищу взаємодію.

Таким чином, викладач в мовному класі повинен змістити акценти з роботи з персональним комп'ютером до праці з аудиторією. Викладач може працювати з екраном безпосередньо за допомогою інтерактивної ручки, без звернення до клавіатури і екрану персонального комп'ютера. Бесіда викладача не переривається на технічні моменти, відбуваються плавні переходи між навчальними темами. Гідність інтерактивної дошки полягає в тому, що вона покращує розмову викладача зі студентами. Зокрема для роботи в мовному класі виникає необхідність постійно змінювати слова або пропозиції на екрані. Ситуації з переміщенням викладача по аудиторії від

комп'ютера до екрану можна уникнути шляхом написання нових слів на дошці. Увагу студентів можна підсилити за допомогою виділення, підкреслення потрібних слів за допомогою інструментарію дошки.

Інтерактивна дошка допомагає більш наочно представляти нові мовні та культурні елементи. Викладач готує свій матеріал в текстовому редакторі, а потім використовує функції дошки для концентрації уваги за допомогою підкреслення, обведення елементів. Коли використовують цей інструментарій, економиться час викладача на підготовку до уроку, розширюється обсяг пропонованого матеріалу. Функції інтерактивної дошки також можуть мати велике значення за звернення до першоджерел документів, таких як веб-сайти. Вони дозволяють вчителю детально дослідити документ, а не залишатися на рівні простого уявлення. Концентрація уваги студентів збільшується за рахунок роботи з оригінальними документами, а не з агрегованими поняттями в презентаціях.

Сучасні прийоми роботи з інтерактивною дошкою істотно збагачені активними інтерактивними сервісами в Інтернеті, а також додатковим офлайн програмним забезпеченням. Ситуація така, що методів роботи з дошкою багато, але використовується дуже мало методів через відсутність належної підготовки. Існують наступні методи, які допомагають зробити урок більш інтерактивним:

– Чисте полотно. Даний метод передбачає роботу в режимі мозкового штурму. Викладач задає тему уроку і учні повинні скласти список слів пов'язаних з темою за допомогою електронного пера. Наприклад, учитель задає завдання скласти список міст певної області, району Англії, а учні повинні називати зі своїх місць ці назви або ж записувати їх самостійно на дошці. Завдяки можливості зробити захоплення всієї робочої області екрану комп'ютера, матеріал може

бути збережений і пізніше розповсюджений для самостійної обробки студентом.

– Запис роботи на уроці. Можна просунути на крок далі, ніж зробити запис однієї сторінки з відмітками електронного пера. Викладач може записувати екран за допомогою відповідних програм із захоплення екрану. Студенти можуть навіть записати свою роботу індивідуально зі свого екрану на планшеті. Записані відео і аудіо можуть бути вбудовані в презентацію викладача або використовуватися для оцінки роботи студентів в подальшому.

– Он-лайн підручники. Виробники підручників з іноземної мови надають он-лайн ресурси з готовими інтерактивними уроками для вчителів. Наприклад, веб-портали SMART Exchange, Promethean Planet містять інтерактивні матеріали для викладачів на різні теми.

– Готові шаблони уроків. Творці сайтів дозволяють за кошти або безкоштовно завантажувати зі своїх порталів шаблони інтерактивних уроків. Разом з шаблонами ці ресурси містять сховища графічних файлів, аудіо- та відео-файли, поетичні фрази і фразеологічні звороти, необхідні для створення зацікавленості на уроці. Інтернет пропонує багато ресурсів для інтерактивної дошки. Вчителям вже не треба витрачати безліч годин роботи в день, аби створити свої власні заняття для інтерактивних дошок. На сьогодні існує безліч безкоштовних джерел, які допомагають вчителям використовувати смартдошку на уроках. Найбільш відомими вчительськими порталами є TeacherLED, SMART Exchange, Topmarks, Eduscapes, Promethean Planet Teaching Resources, BBC History Game, Expeditions, Sheppard Software, Spelling City, National STEM Center, Word Magnets, WatchKnow, World of Teaching і інші.

– Інструменти для фокусування уваги. На звичайній дошці викладач може малювати діаграми, окреслювати важливі фрази, малювати стрілки. На дошці, яка інтерактивна, функціонал вчителя

розширюється до виділення слів або фраз маркером, розфарбовування важливих слів (дієслів) у всьому тексті, приховування та розкриття елементів тексту на вибір або в прогресії. Можна створити геометричні фігури темного кольору, щоб приховати текст, картинки і показати їх пізніше. Частина тексту, які не помітні на дистанції, можуть бути збільшені за допомогою лупи.

– Вбудовані Інтернет посилання. Для кращого пояснення теоретичних концепцій викладач може впроваджувати в документ посилання на Інтернет ресурси. Зокрема, кожен раз після вимови невідомого слова можна додавати посилання на пояснювальний веб-сайт.

– Вправа на відповідність. Інтерактивна дошка дозволяє створювати вправи на сортування слів, сортування малюнків, на відповідність слів і фраз. Наприклад, на уроці поезії можна створити вправу на відповідність слів і їх значень. Часто вчителі організують слова у вигляді T-діаграм.

Всі перераховані вище методики є інноваційними в даний момент часу. Вони використовуються новаторами в галузі освіти. Багато з викладачів в нашій країні не використовують повністю функціонал інтерактивної дошки, залишаючись на першому еволюційному рівні інтерактивного освіти. Необхідно повсюдне використання вищеназваних технологій задля аналізу їхнього ефекту на студентів філологічних факультетів в українських вузах.

Дослідження, проведені організацією iTILT, показали, що основними проблемами, які вирішували вчителі під час праці з інтерактивною дошкою були:

- залучення всіх учнів до виконання завдань;
- підтримка рефлексії в дії, а також оцінка з боку однолітків при виконанні дій з смартдошкою;

– залучення студентів для створення цілком нового матеріалу.

Коли мова іде про рівень взаємодії, багато вчителів, переглядаючи записи своїх уроків, відзначають, що вони не задоволені рівнем взаємодії, де смарт-дошка виступає посередником. Таким чином, існує необхідність в розробці заходів з професійного розвитку, спрямованих на вирішення цих проблем.

Практика роботи з інтерактивною дошкою виділяє чотири рівні інтерактивності в вправах: дріллінг, презентація, симуляція і комунікація. Дриллінг - це стислі вправи на повторення почутого матеріалу. Ця методика використовується вчителями, коли вводиться нова лексика та граматики. Існує кілька видів дріллінгу. Першим є повторення за вчителем. Другим є практика тренування різних граматичних структур або нових слів. Наприклад, учитель вимовляє слово, що є підметом речення в першій особі, а учні повинні провідмінювати це слово для інших осіб в подібному реченні. Третім видом дріллінгу є практика давати короткі відповіді на запитання. Учитель задає питання, а учні дають короткі відповіді із запропонованих структур. Даний вид вправ дозволяє відпрацювати конкретну мовну структуру. Четвертим видом дріллінгу є зміна структури речення. Наприклад, викладач пропонує розповідне речення з проханням замінити його на негативне або питальне. Інтернет ресурс за адресою <http://www.englishmedialab.com/> містить багато ресурсів для вправи з дріллінгу за допомогою інтерактивної дошки.

Презентація є одним із видів інтерактивних уроків і має певні характеристики. По-перше, презентація передбачає участь студентів в уроці з інтерактивною дошкою, але в більш обмеженому вигляді, ніж комунікація і симуляція. Прикладом уроку з презентацією є заповнення опущень в реченні. Учитель може закрити слова або фрази в тексті за допомогою темних

прямокутних фігур. Учні повинні вийти до дошки і заповнити приховані місця потрібними словами або фразами за правилами. Даний рівень вправ вимагає від викладача повної і детальної підготовки уроку. Головною метою є заповнення учнем прихованих ділянок тексту. Урок заздалегідь спланований вчителем, але учням рекомендується створювати деякі структури мови самостійно. Питання є закритими (closed), але передбачається спроба зробити кілька відкритих питань (open-end). З іншого боку, учням дозволяється контролювати смарт-дошку і використовувати різні інструменти, такі як електронну ручку або ластик. Учитель контролює завдання, і основною метою завдання є практика обраної граматичної одиниці.

Одним із методів інтерактивного підходу є симуляцію. Симуляція означає відтворення англійською мовою реальної життєвої ситуації в умовах навчальної аудиторії. Подібна технологія інтерактивних уроків підкреслює мотиваційну складову в комунікативній компетенції. Прикладом роботи по відтворенню реальної життєвої ситуації на мовному уроці може бути моделювання події в туристичному агентстві. Студент може виступити в ролі агента в бюро, а інший студент в ролі покупця туру. Всі дії і мова студентів відбуватиметься біля інтерактивної дошки, в той час як учитель виступає в ролі спостерігача. Викладач час від часу коментує студентів. Необхідність дошки потрібна для візуального представлення різних пам'яток: опер, театрів, відомих ресторанів, готелів та інших цікавих туристичних місць. Щоб забезпечити реалістичне спілкування, вчитель дозволяє учням ставити додаткові запитання, які їм цікаві, або коментувати, виходячи зі своїх особистих поглядів і уподобань. Учні, які беруть участь у вправі, викликаються не вчителем, а визиваються добровільно, самостійно контролюють смартдошку, використовуючи різні технічні інструменти.

Залучення студентів до вивчення нового матеріалу отримало назву комунікація. У цих вправах з інтерактивною дошкою роль викладача

зводиться до посередника у спілкуванні студентів. Щоб пояснити нову тему вчитель пропонує підтримку, але основна комунікативна подія формується учнями випадковим чином. Прикладом такого типу уроків може бути пояснення правила по використанню умовних речень в англійській мові. Викладач показує на інтерактивній дошці ключові слова, картинки і відеозображення для конкретних ситуацій. Учитель пояснює завдання і пропонує підтримку, але вона дозволяє учням самостійно творити комунікаційну подію. Завдання орієнтоване на учнів і веде до спонтанної взаємодії, яка віддзеркалює реальне життя.

Результати численних досліджень в області використання інтерактивних дошок свідчать, що 60 відсотків респондентів збільшували свою участь в класі через підвищення мотивації. Доведено, що між мотивацією і активною участю студентів на уроці існує взаємозв'язок, яка може призвести до успіху в навчанні. Повна участь студентів також сприяє підвищенню мотивації та залученню до навчання. Взаємодія з інтерактивною дошкою сприяє залученню учнів і сприяє набагато більшій участі в процесі викладання і навчання. На уроках, де використовувалася інтерактивна дошка учні активно залучалися до навчання, до обміну інформацією, до участі, взаємодії і спілкуванні в класі. Таким чином, інтеграція технологічних новинок є необхідністю при переході від традиційного лекторської способу взаємодії зі студентами до інтерактивного і комунікативного як більш прогресивного і результативного.

Для того, щоб передати студентам необхідний контент потрібно дотримуватися певних правил (методології) уроку. Методології можна класифікувати за ступенем зацікавленості студентів до уроків з найменшим залученням до уроків з найбільшим залученням учнів. Завданням викладача є передати інформацію студентам. Інформація може бути представлена на вибір за допомогою таких методів:

– Лекція. Даний вид презентації матеріалу - це домовленість, за якої вчителі діляться інформацією безпосередньо зі студентами. Походить від древніх греків. Лекція - це звична форма обміну інформацією, але вона не позбавлена недоліків. Цим зловживають, і це часто метод, який використовується, коли вчителі не знають або не знайомі з іншими способами подання інформації. Лекції повинні будуватися на основі знань вчителя і базових знань слухачів. Учитель повинен ясно розуміти матеріал, знати і використовувати дизайн приміщення для ефективного подання матеріалу.

– Аудіо-візуальна презентація. У цьому форматі викладач покладається виключно на використання слайдів, фільмів, відеороликів, слайдів PowerPoint, зображень, ілюстрацій.

– Демонстрація. У цьому форматі учні стають свідками реальної або змодельованої діяльності, в якій викладач використовує матеріали з реального світу. Даними матеріалами можуть бути артефакти, предмети з певної галузі знань і програми, спостереження.

– Спостереження. В даному форматі студенти спостерігають за тим, що відбувається в реальній життєвій ситуації. Недоліком даного методу є імовірність незапланованих і несподіваних подій, над якими вчитель може втратити контроль.

– Інтерв'ю. Даний формат подачі матеріалу включає в себе особисте інтерв'ю, в якому одна людина розмовляє з іншою людиною. Урок може включати в себе групове інтерв'ю, в якому людина веде бесіду з кількома людьми.

– Мозковий штурм. Під час мозкового штурму викладач просить студентів згенерувати безліч ідей (без урахування якості) по одній темі. Цей метод підходить для початку уроку, щоб залучити до роботи учнів.

– Експеримент. За допомогою експерименту ідеї підтверджуються або спростовуються. Експериментування включає в себе маніпулювання даними та оцінку результатів, щоб виявити якийсь науковий принцип або істину.

– Обговорення невеликими групами.

– Графічні ментальні карти. Ментальні карти - це графічне представлення відносин, що існують між ідеями. Вони дають розуміння того, як ідеї або концепції об'єднуються в групи.

– Вирішення проблем. Даний означає те, що невеликі групи або окремі особи отримують завдання або ряд проблем і отримують вказівку знайти відповідний розв'язок.

– Незалежна практика. Цей метод полягає в тому, що у кожного студента є можливість використовувати раніше вивчений матеріал для певного академічного завдання.

– Моделювання. Суть цього метода полягає в тому, що вчитель моделює поведінку, яку учні повинні продублювати, і заохочує паралелізм у поведінці студента до своєї діяльності.

– Симуляція. Симуляція – це діяльність, в якій студентам дають реальні проблемні ситуації і просять пропрацювати ці ситуації, неначе вони насправді є їхніми учасниками. Це має вигляд абстракції реальних ситуацій.

– Проекти. Студентам дозволяється створювати свої власні оригінальні проекти, моделі або структури, щоб проілюструвати важливий момент або отримати нову інформацію.

Викладачі повинні бути обізнані про вищевказані методи роботи для внесення різноманітності в уроки. Щоб зробити кожен урок незабутнім і успішним, вчитель повинен включити в свій інструментарій різні методики викладання та навчання. Вищезгадані методики існують для передачі знань, синтезу знань (оцінки знань) і відпрацювання на практиці нових концепцій.

За допомогою даних методів учитель зможе забезпечити збір інформації та творче використання нових знань студентами.

2.1.4 Етапи створення навчального плану уроку

Викладач будь-якого навчального закладу філологічного факультету повинен бути ознайомлений з таким поняттям, як навчальний план. План уроку є детальним описом, зробленим викладачем, послідовності дій на уроці. Для ефективного уроку вчитель повинен визначитися з методикою подання нової інформації і планом робіт на уроці з урахуванням компетентності учнів. Учитель розробляє план щоденного уроку, який буде направляти заняття в класі. Деталі будуть відрізнятися в залежності від уподобань учителя, предмета і потреб учнів. Існують певні вимоги, що пред'являються системою освіти щодо плану. План уроку - це керівництво для вчителя з проведення конкретного уроку, і воно включає в себе мету (то, що повинні вивчати учні), спосіб досягнення мети (метод, процедура) і спосіб вимірювання того, наскільки добре мета була досягнута (тест, вікторина, домашнє завдання і т. д.)

План успішного уроку адресований учням і повинен містити три ключові компоненти: мету навчання, опис навчальної діяльності, вправи на перевірку знань учнів. План уроку дає загальний опис навчальних цілей. Перед уроком учитель повинен визначити основні реальні навчальні цілі, які повинні бути досягнуті. По-друге, вчитель повинен спланувати специфічні види діяльності подачі матеріалу і оцінки знань. Важливою складовою плану є вимога дотримуватися графіка. Висновок уроку має бути сплановано таким чином, щоб учні підсумували і запам'ятали інформацію всього уроку.

Перш, ніж планувати урок, викладач повинен окреслити цілі навчання. Мета повинна описувати те, що учень дізнається або зможе зробити після навчання, а не те, з чим він буде стикатися під час навчання. Основними вимогами до мети повинні бути наступні. По-перше, необхідно чітко сформулювати завдання. Цілі повинні описувати досяжні завдання, а не розпливчасті (наприклад, «оцінити», «зрозуміти», «досліджувати»). По-друге, цілі повинні бути важливими для загального курсу навчання.

Описувати в плані потрібно тільки те, що основне, а не тривіальне. По-третє, цілі повинні бути досяжні для учнів. Наявність необхідних ресурсів є в даному контексті необхідною вимогою. По-п'яте, цілі повинні бути наочними і вимірними. Викладач повинен володіти інструментарієм для оцінки своїх цілей і ступеня їх досягнення. По-шосте, всі цілі повинні враховувати принцип справедливості і рівноправ'я учнів навіть при наявності обмежених можливостей. У всіх студентів повинні бути рівні шанси на досягнення цілей.

Після складання цілей, викладач повинен запланувати конкретні навчальні заходи для досягнення цілей. При плануванні навчальної діяльності потрібно враховувати типи занять, в яких учні повинні брати участь, щоб розвинути навички і знання, необхідні для демонстрації ефективного навчання. Вся навчальна діяльність повинна бути безпосередньо пов'язана з цілями навчання і надавати учням шанс брати участь, практикуватися і отримувати зворотний зв'язок від викладача. Під час розробки навчальної діяльності задачею вчителя є надати відповіді наступними питаннями:

- Що я зроблю, щоб пояснити тему?
- Що я зроблю, щоб проілюструвати тему з іншої точки зору?
- Як я можу викликати інтерес у студентів до цієї теми?
- Які приклади з реального життя, аналогії або ситуації можуть допомогти учням зрозуміти тему?
- Що потрібно зробити студентам, щоб допомогти їм краще зрозуміти тему?

Дане дослідження вище присвячувало час для методик подачі матеріалу. Як уже стверджувалося вище, подача нового матеріалу може бути організована у вигляді лекцій або презентацій. Для створення інтерактивного

ефекту потрібно додавати в лекцію або презентацію методи оцінки знань нашвидкуруч. Такими прийомами можуть бути дрилінг - швидкі вправи на питання / відповідь. Лекції повинні бути доповнені наочними посібниками. При подачі нового матеріалу необхідно організовувати різні методи зрізу знань студентів для оцінювання майбутніх результатів. Прикладами таких інструментів оцінки можуть бути короткі тести в форматі множинного вибору, питань «True» / «False», коротких творів. Методами інтерактивної подачі матеріалу, що часто практикуються, є студентська презентація самостійно. За допомогою презентації студенти доповідають своїм колегам про нові дослідження в предметній області.

Обов'язковою умовою сучасних методик навчання є взаємодія з технологічним контентом. На сьогодні, актуальною вимогою до уроків є гейміфікація і симуляція. Завданням викладача є створення віртуального середовища, що розвиває співпрацю і конкуренцію в аудиторії. Яскравими методиками цифрової взаємодії являють платформи Kahoot.it і Socrativ. Вправи на симуляцію вимагають від студентів практики спілкування зі своїми вчителями, однолітками і іншими особами. Відбувається обмін досвідом за конкретної ситуації. Симуляція схожа на рольову гру, за винятком того, що в симуляції учасники можуть приймати свої власні рішення і жодним чином не керуватися обмеженнями, встановленими для рольової гри. Використання методів симуляції, коли студентам дозволено надягати на себе нові ролі в класі, допомагає поліпшити діалог в класі, активну участь і передачу навчання.

Сучасні техніки викладання припускають використання різних методик організації інтерактивності між студентами. Для обговорення певної теми викладач може включити в план уроку дебати. У дебатах висуваються протилежні аргументи, щоб аргументувати протилежні точки зору. Методика дискурсу допомагає студентам ділитися своїми відповідями, спираючись на певні факти. Робота з запрошеним доповідачем дозволяє студентам

ознайомитися з іншою точкою зору, дає можливість дізнатися щось нове. Методика тематичного дослідження на уроці іноземної мови дозволяє студенту брати активну участь в уроці. Цей метод є діяльністю, орієнтовану на студента, засновану на описі життєвої ситуації і зазвичай включає вирішення певної проблеми. Студент, стикаючись із ситуацією, може вибрати між кількома альтернативними напрямками дій, і кожна з цих альтернатив повинна бути логічно обґрунтована учасником тематичного дослідження. Тематичне дослідження дозволяє розвивати критичне мислення (синтез і оцінку), рефлексивне навчання учня, навички вирішення проблем, організаційні навички студента.

Візуальні засоби допомагають студентам замінити, упорядкувати і запам'ятати елементи тексту або аудіо. Одним із прикладів візуального відображення є відображення концептуальної карти. Дана карта є графічним представленням, яке передає основну інформацію додатково за допомогою графічних відносин між структурами, які читач та слухач не бачить на початку. Карты дозволяють повторно використовувати інформацію, представляти ідеї і відносини між ними, а також ілюструють, як читач сприймає взаємозв'язок. Згідно Novak & Gowin [Joseph Novak 1984, с. 16], карта понять складається з вузлів, що представляють поняття, і зв'язків, які представляють відносини між поняттями. Вузли є основними ідеями, а посилення визначають зв'язок між вузлами, а також пропонують студентам «скелетне уявлення» тексту. Основна мета концептуальних карт полягає в тому, щоб асимілювати нову інформацію з раніше вивченим матеріалом, що може привести до більш високого розуміння і, можливо, перевершити труднощі в розумінні текстів. Використання викладачем концептуальних карт дозволить збільшити у студентів компетенції розуміння прочитаного.

Останньою складовою плану уроку є оцінка студентів. Оцінювання надає можливість учням продемонструвати і застосувати на практиці свої знання і навички, сформульованих в навчальних цілях уроку. Оцінка надає

викладачеві зворотний зв'язок, який може направити подальше навчання учнів. Планування зрізу знань в навчальному плані дозволить дізнатися, чи вчаться студенти. Важливим для викладача є прийняти рішення про кількість і тип оціночних завдань, про критерії і стандарти, які будуть використовуватися для винесення оціночних суджень. На даному етапі розвитку студентської ініціативи в навчальному середовищі застосовуються методики самооцінки студентами один одного. Оцінка однокласників - це процес, за якого група людей оцінює тих, що з ними навчаються самостійно за узгодженими критеріями.

Таким чином, сучасний план вчителя іноземної мови повинен відповідати певним вимогам з урахуванням вимоги до підвищення інтерактивності студентів. По-перше, урок повинен починатися з привернення студентської уваги. Цього можна досягти через розповідь історії або представлення проблеми для розв'язку. «Розтопити лід» в стосунках зі студентами допоможуть поточні новини, тематичні дослідження, відео з відео-хостингу. Запитання з підмостками допоможуть задати тон перед лекцією, виявити загальний настрій у класі та отримати відповідь на спірне питання. План повинен плавно перейти до того, щоб проінформувати учнів про поточні цілі і згадати попередній матеріал. Наступним етапом результативного плану повинен бути новий контент, спосіб представлення якого повинен бути узгоджений з вимогами до продуктивності і результативності засвоєння матеріалу учнями. В кінці плану має бути присутня практична частина і зворотний зв'язок для оцінки учня.

РОЗДІЛ 3.

ВИКОРИСТАННЯ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОЦІ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ. ПРАКТИЧНИЙ ЕКСПЕРИМЕНТ

3.1. Попереднє опитування експериментальної групи

Необхідність інтегрування інформаційних технологій в мовних класах, що збільшують мотивацію до вивчення іноземної мови серед учнів, вплинуло на створення освітнього експерименту. Експеримент проходив за участю студентів філологічного факультету Запорізького Національного університету іноземна філологія, які визвалися буди добровольцями в даному експерименті. Всього добровільно погодилися провести експеримент 11 осіб. Базою експеримент став кабінет інформатики в Гімназії з поглибленим вивченням іноземної мови №71 Вознесенівського району. Причиною, через яку даний експеримент відбувався в даному місці було те, що кабінет інформатики був оснащений інтерактивною дошкою. Інтернет зв'язок для підключення до Інтернет сервісів був наданий безкоштовно по WIFI зв'язку від маршрутизатора, що встановленого в кабінеті. Експеримент проходив в позаурочний час у другій половині дня.

Метою двох уроків було визначити результативність використання мобільних додатків. Тестувалися зацікавленість студентів змістом уроку, взаємодія між студентами, чи є стан сприятливого середовища для самовираження, а також чи є забезпечення миттєвої зворотного зв'язку з викладачем і самоаналіз досягнень студентів. В процесі реалізації даної мети необхідно було виконати такі завдання:

- Підготувати урок для англійської класу з використанням мобільних технологій і групи WhatsApp;
- Підготувати завдання уроку з використанням інтерактивної дошки;

- Розмістити у особистому кабінеті Kahoot.it вікторину на тему уроку для зворотного зв'язку і оцінки;
- Підготувати невеликі анкети для студентів з метою оцінити ставлення студентів до використання мобільних додатків на уроці.

Для оцінки результативності експерименту використовувався такий метод як анкетування. Для складання анкет використовувалися такі критерії:

- Рівень залучення та активність студентів на уроці;
- Використання оригінальних і інноваційних методів роботи з аудиторією;
- Використання технологічно-оригінальних матеріалів на уроках;
- Використання технік привертання уваги;
- Створення ігрової та конкурентної атмосфери на уроках;
- Частота організації зворотного зв'язку зі студентами.

Для того, щоб оцінити ставлення студентів до уроків з використанням мобільних технологій автором даної роботи були складені анкети і проведено анкетування. Для студентів експериментальної групи були складені питання «Абсолютно згоден» / «Згоден» / «Нейтральний» / «Не Згоден» наступного характеру:

- Я хотів би вчитися в будь-якому місці і будь-який час?
- Я хотів би мати вільний доступ до матеріалів уроку в позаурочний час?
- Ви хотіли б використовувати смартфон або планшет на уроці?
- Мобільний телефон допоможе мені виконувати завдання на уроці краще?
- Використання мобільних технологій дозволить отримувати завдання / домашню роботу від вчителів зручнішим способом?

- Додавання інформаційних технологій в контекст уроку зробить його більш ефективним?
- Я вільно володію основними функціями смартфона?
- Працювати з мобільними додатками в навчальних цілях не складно?
- Я хотів би встановити навчальні програми на свій телефон?
- Я буду використовувати мобільний додаток на уроці, щоб поліпшити свої знання?
- Доступність смартфонів для студентів буде сприяти використанню мобільних технологій на уроках?
- Я буду використовувати мобільні технології на уроці іноземної мови для розвитку мовних навичок?

– Таблиця 3.1
Готовність студентів використовувати
мобільні пристрої в навчальних цілях

Твердження	Абсолютно згоден	згоден	Не знаю	Не згоден
Я хотів би вчитися в будь-якому місці і будь-який час?	3	5	2	1
Я хотів би мати вільний доступ до матеріалів уроку в позаурочний час?	7	2	1	0
Ви хотіли б використовувати смартфон або планшет на уроці?	3	5	3	0

Використання мобільних технологій дозволить отримувати завдання / домашню роботу від вчителів зручнішим способом?	3	4	2	2
Використання інформаційних технологій в контексті уроку зробить його більш ефективним?	5	6	0	0
Додавання інформаційних технологій в контексті уроку зробить його більш ефективним?	5	6	0	0
Я вільно володію основними функціями смартфона?	7	3	1	0
Працювати з мобільними додатками в навчальних цілях не складно?	5	4	2	0
Я хотів би встановити навчальні програми на свій телефон?	5	4	2	0
Я буду використовувати мобільний додаток на	4	5	2	0

уроці, щоб поліпшити свої знання?				
Доступність смартфонів для студентів буде сприяти використанню мобільних технологій на уроках?	6	4	1	0
Я буду використовувати мобільні технології на уроці іноземної мови для розвитку мовних навичок?	4	4	2	0

Згідно опитування, більшість учасників експерименту висловило готовність вчитися в будь-який час в будь-якому місці (27% - повністю згодні і 45% - згодні) (Див. Табл. 3.1). Лише невелика кількість опитаних дотримувалося нейтральної позиції. Крім того, як видно з таблиці, учасники погодилися з тим, що можуть використовувати мобільні додатки для полегшення спілкування і обміну завданнями з викладачами (27% - абсолютно згодні і 36% - згодні) (Див. Табл. 3.1). Високий відсоток респондентів (91%) вважають, що традиційний спосіб викладання і навчання буде покращено за допомогою мобільних пристроїв. Близько 90% студентів стверджують, що вміло використовують портативні мобільні пристрої. Що стосується навчальних додатків, то 82% респондентів відповіли, що згодні на установку мобільних додатків для навчання (Див. Табл. 3.1). Крім того, більшість респондентів повністю або згодні з ідеєю (50% і 40%), що навчання може бути полегшено шляхом інтеграції мобільних технологій. Таким чином, можна стверджувати виходячи з первинного опитування

студентів експериментальної групи, що мобільні технології вітаються в аудиторії і будуть легко опановані.

Наступним підготовчим етапом, що передує тестуванню, було опитування студентів на предмет рівня поточної інтеграції інформаційних технологій на уроках. Студентам було запропоновано питання на кшталт «згоден \ не згоден»:

- 1) Чи використовують викладачі явно інформаційні технології для підготовки до уроку (текстові редактори, електронні таблиці, мобільні додатки)?
- 2) Чи використовують викладачі інформаційні презентації (powerpoint, google презентації)?
- 3) Чи використовують вчителі інформаційні технології для управління групою (електронні журнали або журнали відвідувань в електронному вигляді та ін.)?
- 4) Чи використовують викладачі он-лайн електронні ресурси для зв'язку зі студентом (moodle, онлайн бази даних)?
- 5) Чи проводяться тестування он-лайн для оцінки і зворотного зв'язку (через вебсайти Kahoot.it, Google forms)?
- 6) Чи використовуються на уроках технології для викладання конкретних дисциплін (Babbel, Beelinguapp, BBC Learning English, перекладач Google, словники)?
- 7) Викладач використовує технології для незалежного критичного мислення (симуляції з інтерактивною дошкою, мозковий штурм, проект, дебати та ін)?
- 8) Студенти активні на уроках і використовують технології для читання, письма, аналізу даних, рішення проблем?
- 9) Чи використовуються інформаційні технології для підтримки уваги?

- 10) Викладач використовує інформаційні технології для комунікації?
- 11) Вам дають право освоювати знання самостійно на уроках?
- 12) Чи відчуваєте ви, що інтерактивність уроків робить вас значущими у власних очах і очах однокурсників?
- 13) Чи допомагають заняття на уроці поліпшити відносини з однокласниками і викладачем?
- 14) Чи дають використовувані інформаційні технології на уроці можливість обміну інформацією зі студентами?
- 15) Чи дозволяють існуючі методи оцінювання знань проводити обмін інформацією з викладачем?
- 16) Чи використовує викладач на уроках діаграми, малюнки за допомогою проектора і дошки?
- 17) Викладачі використовують блоги як інструмент роботи зі студентами та їх батьками?
- 18) Учитель використовує Google пошук, веб-сайти, он-лайн бази даних на уроках?
- 19) Викладач активно використовує соціальні мережі (Tweeter, Facebook) для комунікації зі студентами.
- 20) Чи використовує викладач мобільні технології для подання граматичного матеріалу?

Аналіз відповідей студентів показав, що близько 98% студентів вважає, що вчителі використовують технології задля підготовки до уроків. З іншого боку, студенти вважають, що не завжди вчителі використовують інформаційні презентації на уроках (50% згодних). Практично 80% студентів вважає, що вчителі не використовують електронні таблиці для адміністративних завдань на уроках. На думку респондентів практично всі викладачі використовують електронні веб-ресурси для підготовки до уроку (97%). У той же час, тільки 40% опитаних вважають, що їх

оцінюють з використанням технологій (аналіз на плагіат, тести в moodle). Всього лише 30% респондентів вважають, що викладачі інтегрують технології для вправ на читання, письмо і аналіз даних. Ліва частина респондентів не згодна (70%) з твердженням, що викладачі використовують технології для критичного мислення. Близько 78% студентів згідно із твердженням, що інтерактивність уроків дозволить відчувати себе значущими. Близько 90% студентів не бачить роботи викладачів в блогах і соціальних мережах як допоміжний інструмент комунікації зі студентською аудиторією. Близько 80% опитаних вказали, що уроки проводяться без використання взаємодії з однокурсниками з використанням технологій. На думку респондентів тільки 30% уроків інтегрують інформаційні технології для розвитку критичного мислення.

3.2. Підготовка плану уроку та хід уроку

Для цілей експерименту був підготовлений один урок з інтеграцією мобільних технологій і інтерактивної дошки (Див. Табл. 3.3).

Таблиця 3.3

План уроку

<p>Огляд і мета:</p> <p>Урок про спорт і його місці в суспільстві. Урок повинен розвинути навички усного та писемного мовлення на тему спорт з використанням словникового запасу і ідіоматичної мови.</p>	<p>Освітні стандарти:</p> <ul style="list-style-type: none"> - студенти ознайомляться з англійською лексикою про спорт, дізнаються про культурні спортивні цінності інших країн. - студенти зможуть вести діалог на тему спорту, критично висловлювати свою думку про спорт англійською мовою
---	---

	Путівник вчителя	Путівник студента	Матеріали для уроку
Цілі:	<p>Вивчити англійські слова, пов'язані з темою спорт. Вивчити дієслова дії по темі спорт. Навчитися сприймати на слух аудіо-відео по темі спорт. Навчитися вести діалог на спортивну тему. Провести діалог з</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Обговорення питань на основі малюнків 2. Відповісти в смартфоні на питання в групі 3. Прослухати відео з Youtube.com 4. Пройти тест в 	<p>Матеріали для уроку</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Смартфон 2. Доступ к Інтернету 3. Інтерактивна дошка

	партнером на одну з тем.	Kahoot.it 5. Записати свою розмову з партнером на диктофон	
Інформація	Обговорення іменників і дієслів на тему спорт Викладення матеріалів в групу Прослухати аудіо студентів	Смартдошка, відео і картинки в групі WhatsApp. У студентів є смартфон з програмою диктофоном для аудіо-записів.	Інші ресурси: Електронні словники, Google перекладач.
Перевірка знань	Автоматична перевірка платформою Kahoot.it Тести в формі True False питань в Kahoot.it. Скласти аудіо запис з партнером і викласти в групу.	Оцінка однокласниками аудіо записи, автоматична оцінка в Kahoot.it	Смартфон додатки диктофон, додаток для сканування QR коду, браузер
Робота зі студентами	Надати тему для інтерактивної роботи з дошкою; Завантажити в групу малюнки, Завантажити Pdf файл,	Студенти пишуть електронним пером на інтерактивній дошці, записують аудіо в парах на	

	Прослухати аудіо і оцінити; Зайти в обліковий запис Kahoot.it	диктофон, відповідають на питання в групі, слухають відео, викладене в групу, відповідають на питання в онлайн сервісі Kahoot.it	
Під- биття підсум- ків	Студенти знайомляться з темою спорт в процесі роботи з групою WhatsApp і інтерактивної дошки	Урок закінчиться двома дискусійними завданнями, які ставляться до змісту відео. Робота в парах і групах, націлена на обговорення, обґрунтування своєї думки.	додаткові замітки

Тема першого уроку носила назву «Змінюється характер спорту». Основний інформаційний упор уроку полягав в тому, щоб акцентувати увагу на сучасній спортивній лексиці, розумінні ролі спорту в сучасному суспільстві. Тема спорту є привабливою для багатьох студентів, допомагає розвинути і використати мовні форми, пов'язані зі спортом.

Навчальною метою уроку було вивчення нової лексики в сфері спорту, розвиток комунікативних навичок у предметній області, навичок розуміння носіїв англійської мови. Після уроку студенти повинні будуть відносно вільно обговорювати сучасні спортивні події, використовувати відповідну лексику і структуру мови, вільно висловлювати свої думки з приводу спорту.

Урок за темою «Змінюється характер спорту» демонструє використання смартфонів, мобільних додатків передачі повідомлень WhatsApp, програмне забезпечення інтерактивної дошки, он-лайн Інтернет сервісів оцінки студентів Kahoot.it, Інтернет браузерів, он-лайн і офлайн словників.

Навчальною метою уроку є вивчення нової і повторення вже відомої спортивної лексики, розвиток навичок говоріння, читання, сприйняття на слух англійської мови на тему спорт, і навичок говоріння. Розвиваючої метою уроку є розвиток здатності людини самостійно мислити і приймати правильні рішення. Виховною метою уроку є розвиток ввічливості, поваги до міжособистісного спілкування, соціокультурне збагачення світогляду, формування соціально прийнятної культури поведінки, властивостей доброзичливості.

Хід уроку:

Організаційний момент:

Викладач вітає студентів словами: “Good afternoon, class. My name is Ivan Yurow and today I’ll be teaching you English lesson. I think we can start. “

Повідомлення мети та теми уроку:

На даному етапі вчитель представляє тему уроку за допомогою візуальних засобів. Кожному учневі висилається в групу малюнок з зображенням спортсменів різних видів спорту(Див. Рис. . Також на екрані мультимедійної дошки вчитель дублює цей ж малюнок. Завданням вступної частини є закласти фундамент для уроку.

Рисунок 3.1
Малюнок з видами спорту



Виявлення: Учитель перевіряє знання студентів по темі спорт. Учень виходить до мультимедійної дошки та електронним пером записує слова англійською мовою про спорт. Всі слова повинні розташовуватися в алфавітному порядку. Студенти з класу по черзі додають нові лексичні одиниці. Орієнтовний список слів в алфавітному порядку подано в таблиці №4. Приклад роботи студентів в групі проілюстрований на рисунку №2 (Див. Рис. 2).

Таблиця 3.4
Орієнтований перелік слів з теми «Спорт».

A-aerobics	J-jumping	S-score
B-Boxing	K-karate	T-team
C- cycling	L-loser	U-umpire
D-diving	M-move	V-volleyball

E-exercise	N-Nordic Walking	W-win
F-field	O-Olympics	X-Xare
G-game	P-player	Y-yachting
H-hokey	Q-quarter	Z-zip-lining
I-ice skating	R-runner	

Робота з мобільним телефоном: Викладач завантажує в групу питання, на які студенти повинні відповісти. Першим питанням є наступне: «Write down words related to sports that start with each letter of the alphabet». Студенти по черзі відповідають на це питання, щоб викладач зміг оцінити ступінь участі кожного учня в бесіді на уроці(Див. Рис.3.2).

Рисунок 3.2
Відповіді студентів на питання про спорт



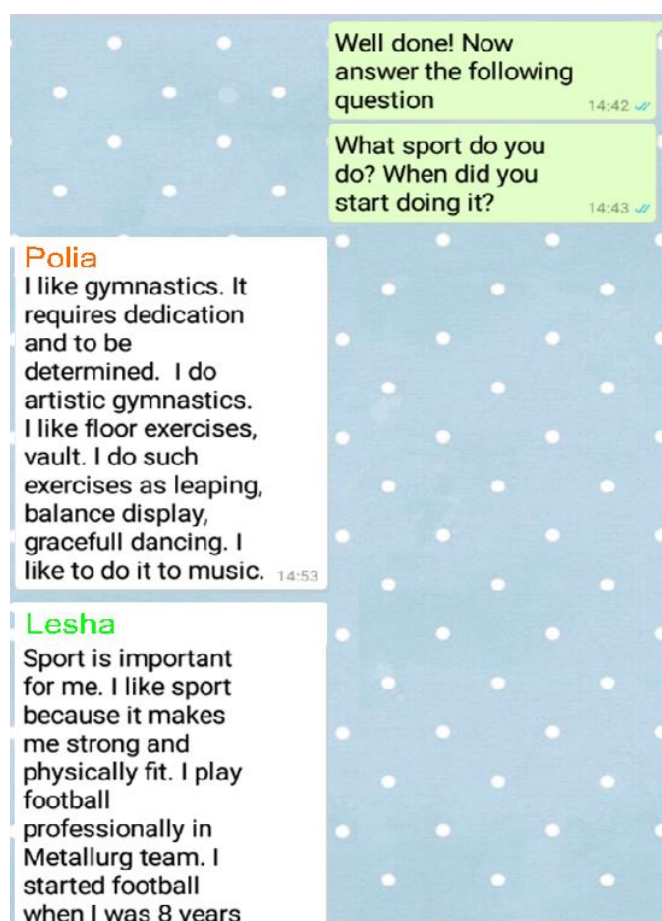
Наступним завданням в черзі були дискусійні питання на тему власних спортивних захоплень. Викладач задає шість питань в наступному порядку:

1. What sport do you do? When did you start doing it?

2. Do you do sports to keep fit or just for fun?
3. What sports do you enjoy watching on TV?
4. What sports do you dislike?
5. What is the most popular sport in your country?
6. What sport would you not let your children do?

Вищевказані питання вимагають нетривалої відповіді, розрахованої на 2-3 хвилини на кожне питання. Всі студенти зобов'язані відповісти на додані до групи питання 2-або 3-ма пропозиціями в групу (Див. Рис 3.3).

Рисунок 3.3
Відповідь студентів про спорт, що їх захоплює



Фаза виявлення знань студентів по темі спорту поступово переходить до наступної вправи на відповідність слів і визначень. Викладач поширює в чаті pdf файл зі списком пропозицій, де деякі слова відзначені напівжирним шрифтом. Завданням учня є знайти серед представлених в списку дефініцій

відповідні виділеним напівжирним шрифтом слова(Див. Рис. 3.4). Завдання складалося з таких пропозицій:

1. Parents often hope that their kids will compete professionally and become famous athletes.
2. Sports Daily wrote that John Daly is a promising runner because he won in the last few runs.
3. Before the fight, my coach told me to focus only on my opponent in the ring and to forget about all the people around.
4. LeBron James was ranked number one basketball player of all time.
5. The American women team won the last Olympics tournament and got a gold medal.
6. Muhammad Ali was a boxing champion with an impressive 56-win record.
7. Anna Brown stood out in the game last Sunday because she scored many points and won the match.

a) to take part in a race or competition

b) a competition for teams or single players in which a series of games is played

c) a winner of first place in competition d) to be much better than other similar things or people

e) a person who is very good at sports and takes part in

competitions

f) someone whose job is to train and organize a sports team

g) to be the best

h) a person who someone is competing against in a sports event

i) something or somebody that may be very successful

Відповіді зайняли у студентів не більше 10 хвилин. При цьому більшість беруть участь вислали відповіді в чат. Вправа на відповідність слів і визначень є видом гри для розвитку словникового запасу.

Рисунок 3.4
Вправа на визначення

sea beach or near river. 14:55

Read the sentences below and match the words and phrases in bold with meanings a - i on the next page.

... often hope that their kids will **compete** (a) professionally and as athletes (g)

... Daily wrote that John Daly is a **promising** (i) runner because he has not lost a race yet.

... the fight, my **coach** (f) told me to focus only on my **opponent** (h) and to forget about all the people around.

... on James was ranked **number one** (g) **basketball player** of all 12 American women teams who won the last Olympic **tournament** (c) a medal.

... **champion** (i) with an impressive 50-0 record. **stood out** (d) in the game last Sunday because she was the only player to score and win the match.

a) to be the best
b) to be very good at sports
c) a person who someone is competing against in a sport
d) to be very successful
e) to be the best
f) someone whose job is to organize a sports team
g) to be the best
h) a person who someone is competing against in a sport
i) something or somebody to be very successful

part in a race or competition
to be the best
to be very good at sports
to be very successful
to be the best
to be very good at sports
to be very successful

Read sentences, match the words in bold with definitions below from a-i 14:56 ✓

Lesha
compete-a,
athletes-e, coach-f,
opponent-h, ranked-g,
champion-c, stood out-d 15:04

Sasha
compete-g, athletes-e,
promising-i,
opponent-h, coach-f,
ranked number one-g,
champion-c- stood out-d 15:07

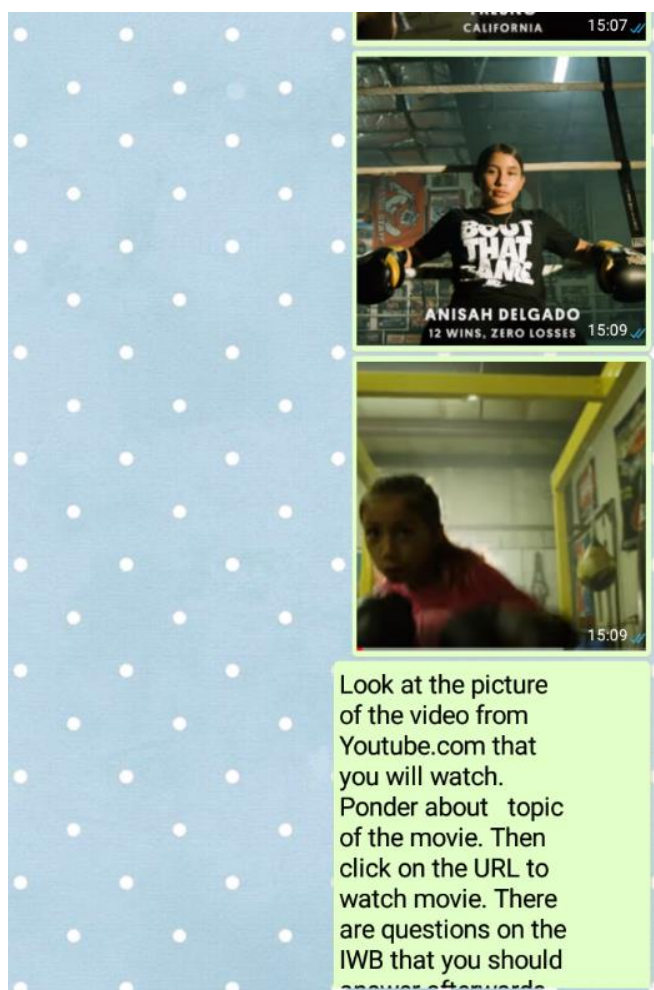
Після закінчення частини уроку, що надає лексичну практику і залучає студентів до роботи, у наступній частині презентації викладач вводить нову тему. У цій частині викладачем було надано основну тему уроку. Презентація починається з того, що розміщується фільм з youtube.com каналу на тему «жінки в спорті». Підготовка студентів до лексики на тему спорт дозволить з

легкістю зрозуміти термінологію англомовного відео-подкасту і правильно інтерпретувати інформацію в фільмі.

Презентація матеріалу, показ фільму з новим лексичним матеріалом.

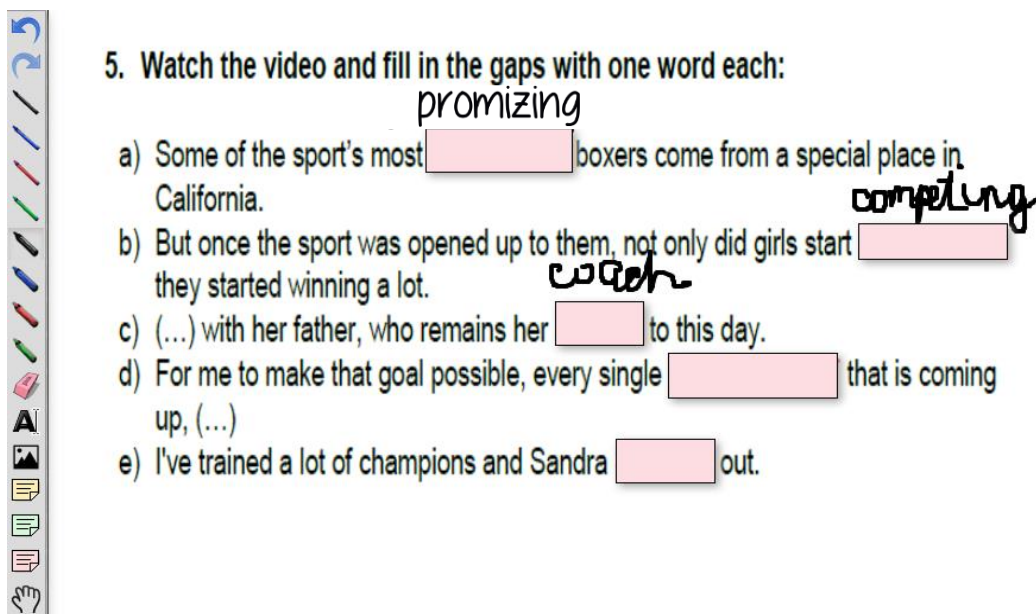
Студентам в групу додається посилання на відео подкаст, розміщений на відеохостингу Youtube.com. При цьому одночасно на інтерактивній дошці викладач розміщує наступне завдання, в якому в 5-ти пропозиціях темного кольору прямокутниками зафарбовані деякі ключові слова з фільму. Фільм розміщений за посиланням https://www.youtube.com/watch?v=LBQfQu5n_w0. Завданням студента є прослухати уважно фільм за допомогою гарнітури (навушників дротових або Bluetooth) і під час показу фільму відзначати правильні відповіді на паперовому аркуші або в смартфоні (Див. Рис. 3.5).

Рисунок 3.5
Завдання для студентів за фільмом



Після перегляду фільму, на який виділяється 10 хвилин часу через необхідність повторного перегляду деякими студентами, викладач просить студента-добровольця підійти і заповнити на інтерактивній дошці місця пропуску слів. Скріншот дошки, взятий з комп'ютера при роботі з дошкою показаний на рисунку (Див. Рис. 3.6) . Як ми бачимо на екрані викладач заповнив непрозорими прямокутними фігурами місця розміщення тексту. Студенти, які уважно прослуховували відео-подкаст, вийшли до дошки і за допомогою електронного пера заповнили пропущені дані. Спочатку на робочий стіл інтерактивної дошки був розміщений малюнок у форматі «.gif», така як програма інтерактивної дошки не дозволяла розміщувати файли формату «.doc» або «.pdf». Як видно на ілюстрації учні успішно впоралися із завданням.

Рисунок 3.6
Скриншот екрану під час роботи
з інтерактивною дошкою



5. Watch the video and fill in the gaps with one word each:

promizing

a) Some of the sport's most boxers come from a special place in California.

b) But once the sport was opened up to them, not only did girls start they started winning a lot. *competing*

c) (...) with her father, who remains her to this day. *won*

d) For me to make that goal possible, every single that is coming up, (...)

e) I've trained a lot of champions and Sandra out.

Після вправи на вільну практику студентам пропонується взяти участь у вікторині з використанням ресурсу Kahoot.it. Дана вправа направлена на створення серед студентів ігрової атмосфери і середовища більш «вільного» навчання. На даному етапі перевіряється висунута гіпотеза про те, що «гейміфікація» робить урок більш інтерактивним за рахунок більшого залучення слухачів курсу, створення конкурентного середовища, «психологічних» цілей і рівнів самовдосконалення. Студенти на даному етапі повинні отримати задоволення від своїх спроб добитися кращого результату, ніж однокурсники.

Для створення вікторини вчитель перед уроком здійснив ряд дій в он-лайн сервісі Kahoot.com. По-перше, викладач зайшов в он-лайн сервіс Kahoot.com і зареєстрував свій обліковий запис. На ілюстрації №8 видно, що запис був зареєстрована на ім'я «IvanLeonidovich» і вказано, що створена одна вікторина. Учитель підготував п'ять питань «True / False» на платформі Kahoot.it в свого облікового запису. Після реєстрації була створена одна Kahoot.it гра з п'ятьма питаннями «True / False» по темі уроку. Розробники он-лайн платформи створили зручний і інтуїтивно зрозумілий інтерфейс для

викладача навіть з мінімальним досвідом роботи з он-лайн інструментами. На ілюстрації № 3. видно, що конструктор вікторин дозволяє додавати питання з декількома відповідями, питання «Згоден / Не згоден», відкриті питання (студенти друкують відповіді), головоломки, анкети і питання зі слайдами для адаптованих тестів.

Учитель підготував п'ять питань «True / False» на платформі Kahoot.it в свого облікового запису. Конструктор питань показаний на ілюстрації №9. На скриншоті можна побачити, що під час створення питання у викладача є можливість додати картинку, відео з Youtube.com хостингу або ж посилання на візуальний образ в Інтернеті. Викладач призначає тривалість кожної спроби. Крім того, викладачеві надається готова бібліотека графічних елементів, наприклад, об'ємних прямокутників False »і« True ».

Заключним етапом створення вікторини є установка налаштувань гри. Учитель може створити один з двох режимів роботи студентів: гравець проти гравця і команда проти команди. Режим Player vs Player (гравець проти гравця) полягає в тому, що кожен гравець реєструється самостійно через мобільний пристрій. Викладач відображає питання на інтерактивній дошці, а студенти підключаються до гри за допомогою QR-коду або за номером. Кожен студент відповідає на питання зі свого пристрою і оцінюється в залежності від правильності відповіді і часу, витраченого на відповідь. В результаті роботи лише з три найкращих студента розміщується на дошці з поточним рейтингом. Після відповідей на всі питання, рейтинг гравців відображається на графічному подіумі на інтерактивній дошці.

Рисунок 3.7
Перелік типів вікторин в Kahoot.com

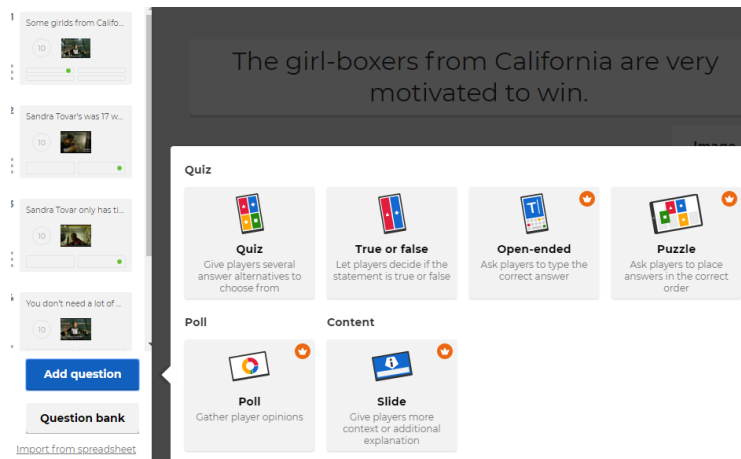
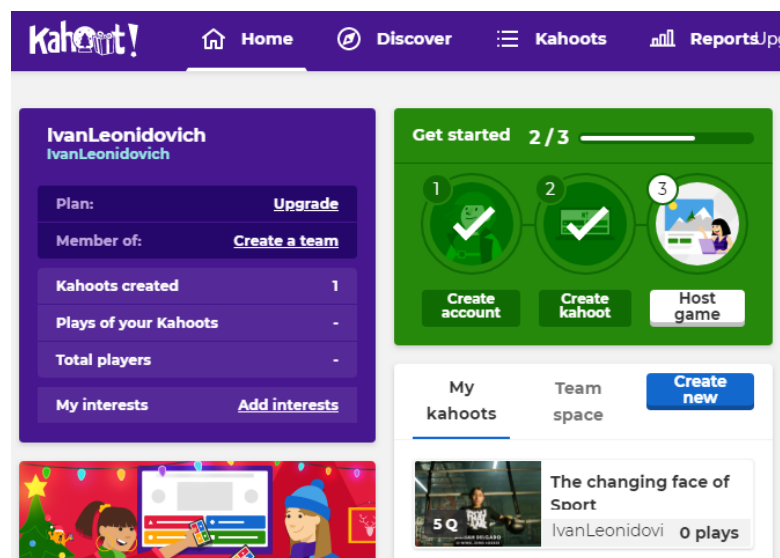


Рисунок 3.8
Створення облікового запису викладача в Kahoot.com



В режимі «команда проти команди» (team vs team) студенти гуртуються в команди, кожна з яких використовує один пристрій. Процес роботи з питаннями для команд точнісінько збігається з тим, що відбувається в режимі player vs player. Після вікторини кращі п'ять команд відображаються на дошці.

На рисунку №3.10 видно, що у викладача є можливість налаштувати псевдоніми для учасників, випадковим чином задати порядок питань, автоматизувати просування з питань, і встановити інші налаштування.

Рисунок 2.9
Конструктор питань «True» \ «False» в Kahoot.com.

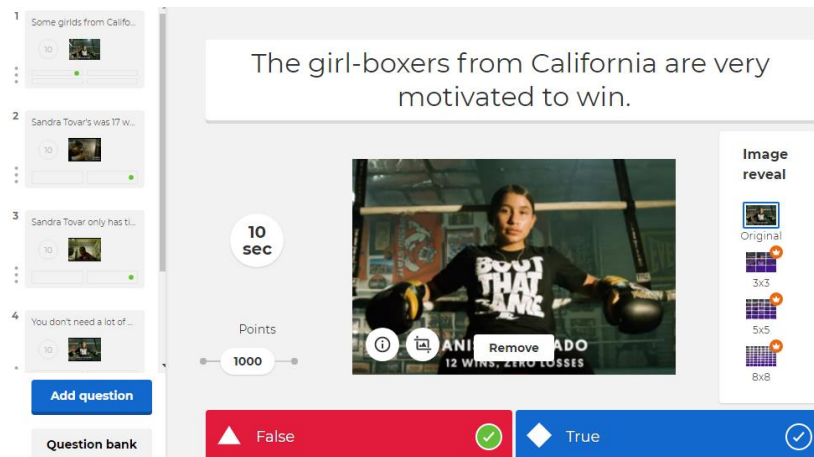
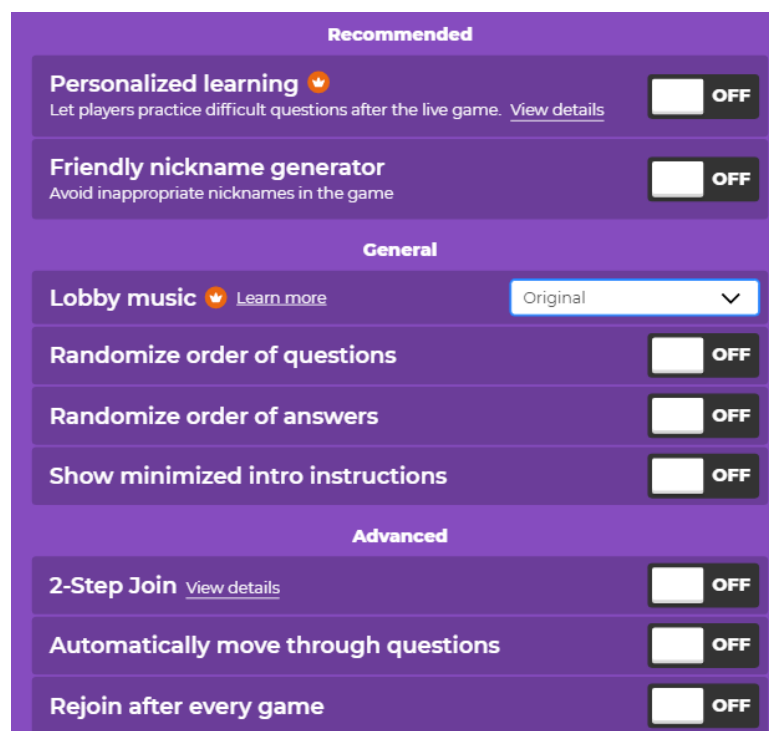


Рисунок 3.10
Панель налаштування вікторини в Kahoot.com.



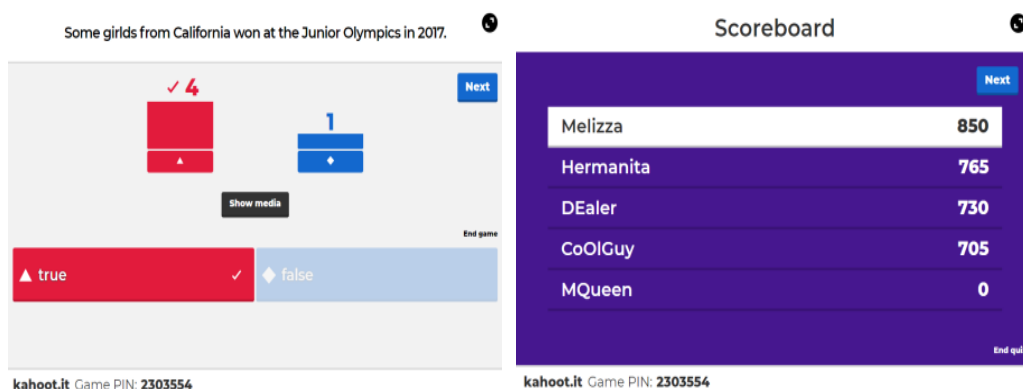
На момент проведення уроку у класі були присутні 11 чоловік. Гра kahoot.it була підготовлена викладачем і розміщена в його облікового запису на сайті kahoot.com. Однак, з огляду на те, що план уроку передбачав крім тестування ігрової платформи також перевірку можливості формувати

комунікативну компетенцію учнів, а також, з огляду на обмеження за часом, викладач розбив групу на дві половини (по 5 і 6 чоловік). Перша половина отримала завдання пройти вікторину он-лайн за допомогою мобільних телефонів. Друга ж група з 6 осіб було остаточно розбита на 3 підгрупи по 2 людини в кожній для запису усних відповідей на питання, викладені в групу WhatsApp, за допомогою програми «Voice Recorder». Таким чином, обидві групи одночасно протестували ставлення студентів до використання двох різних технічних новинок на уроці англійської мови.

Питання, на які повинні були відповісти студенти, склалися з правдивих чи неправдивих тверджень.

1. Some girls from California won at the Junior Olympics in 2017.
2. Sandra Tovar's was 17 when she started boxing.
3. Sandra Tovar only has time to do her homework before boxing training.
4. You don't need a lot of money to compete professionally.
5. The girl-boxers from California are very motivated to win.

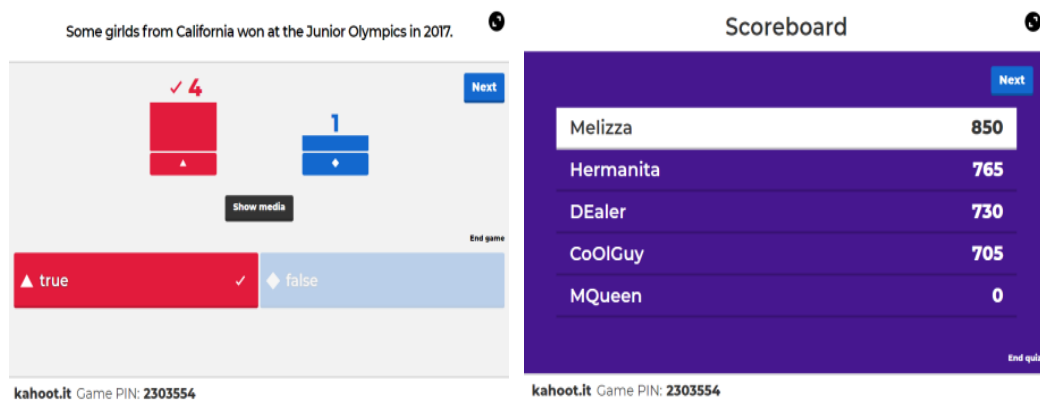
*Рисунок 3.11
Результат першої спроби.*



Викладач увійшов в он-лайн сервіс Kahoot.com на комп'ютері, який був підключений до Інтернету, а потім в свій особистий кабінет і запустив вікторину. При цьому студенти в кількості 5 чоловік зайшли в браузері Chrome в сервіс kahoot.it зі своїх мобільних телефонів. Студенти присвоїли

собі псевдоніми і ввели код доступу до гри. У кожного студента по черзі з'являлися питання на екрані і варіанти відповідей, які складались з двох графічних опцій «True» або «False». Після вибору, кожен студент бачив результат своєї спільної роботи в групі і рейтинг на екрані мультимедійної дошки. Оскільки викладач виставив оцінку в бальною системою від 1 до 1000, кожному студенту програма на підставі швидкості роботи і правильності відповідей виставляла оцінку в діапазоні від 1 до 1000. Ілюстрації №3.11, №3.12, №3.13, №3.14 показують, як змінювався результат роботи студентів в залежності від правильності їх відповідей і витраченого ними час.

*Рисунок 3.12
Результат другої спроби*



Виходячи зі своїх відповідей, студенти постійно отримували результати на основному екрані, а також на мобільних пристроях. У разі не правильної відповіді вікно мобільного пристрою кожного студента було залите червоним кольором, а в разі правильного результату - зеленим кольором. Таким чином учні отримували миттєвий зворотний зв'язок, і розуміли, які моменти їм слід доопрацювати в майбутньому. Кінцевим результатом гри стало зображення подіуму, на якому були розміщені псевдоніми 3-х лідерів вікторини.

Рисунок 3.13
Результат третьої спроби

Sandra Tovar's was 17 when she started boxing.

Scoreboard

Hermanita	1665
Melizza	1610
CoOlGuy	1515
DEaler	730
MQueen	555

kahoot.it Game PIN: 2303554

Рисунок 3.14
Результат четвертої спроби

Sandra Tovar only has time to do her homework before boxing training.

Scoreboard

Hermanita	2675
Melizza	1610
CoOlGuy	1515
MQueen	1160
DEaler	730

Hermanita has a streak with 3 correct answers in a row!

kahoot.it Game PIN: 2303554

Рисунок 3.15
Результат п'ятої спроби

You don't need a lot of money to compete professionally.

Scoreboard

Hermanita	2675
CoOlGuy	2275
MQueen	2055
Melizza	1610
DEaler	1525

MQueen has the highest Answer Streak of 3!

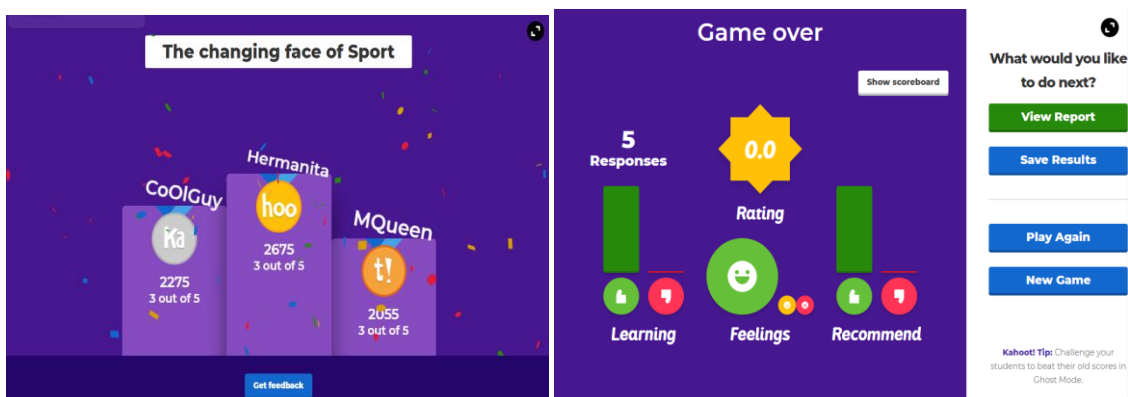
kahoot.it Game PIN: 2303554

Як видно на рисунку №3.16 студент під псевдонімом «Hermanita» отримав найвищий бал в 2675 очок і посів перше місце в віртуальному

подіумі (Див. Рис. 3.16). Очевидно, що ці учні отримали мотивоване почуття заохочення і емоційного задоволення від своїх дій.

В кінці тесту учні заповнили невелику он-лайн анкету, надану розробниками Kahoot.it. Які беруть участь у вікторині задали два питання на предмет свого ставлення ігровий он-лайн оцінці. З відповідей студентів на ілюстрації №3.16 видно, що учні високого оцінили ігрову платформу і на 100% рекомендують використовувати її для навчання.

*Рисунок 3.16
«Подіум» з віртуальними гравцями.*



Викладач, окрім рейтингу на екрані, отримав можливість побачити додатковий звіт з оцінками учасників вікторини. У безкоштовній версії сервісу Kahoot.com надана можливість отримати он-лайн звіт як показано на рисунку № 17. У разі, якщо викладач виявить бажання скористатися більш розширеним функціоналом за додаткову оплату він може замовити звіт в форматі електронної таблиці. Такий звіт можна буде скачати на персональний комп'ютер, і в ньому будуть враховуватися не тільки правильні відповіді, але і час, витрачений на відповідь.

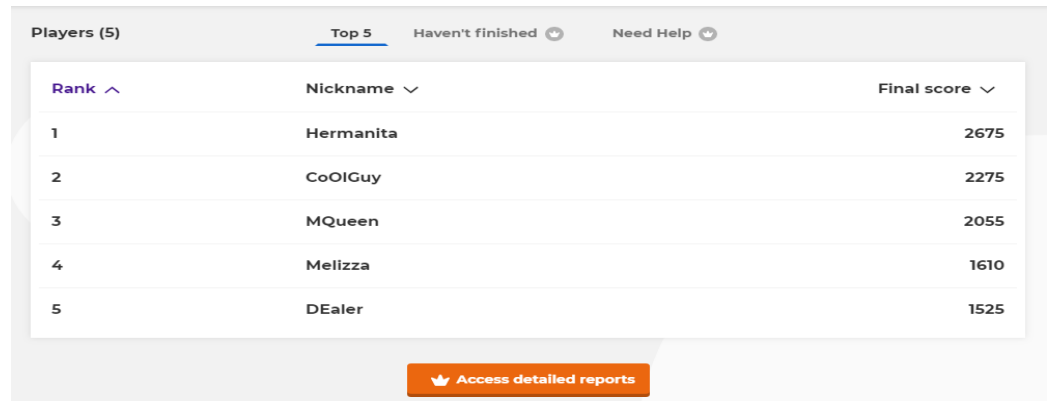
Висновок і зворотний зв'язок.

Для аналізу можливості використання мобільних технологій в цілях розширення усної взаємодії учнів англійської групи студентам була надане завдання записати в парах свою промову англійською мовою. З огляду на те,

що смартфони дозволяють студентам записувати свою промову, алгоритм мовної практики полягав у тому, щоб об'єднати студентів в пари.

Рисунок 3.17

Звіт за результатами тесу в Kahoot.it



Rank	Nickname	Final score
1	Hermanita	2675
2	CoOIGuy	2275
3	MQueen	2055
4	Melizza	1610
5	DEaler	1525

Access detailed reports

Кожен із учасників пари буде спілкуватися з іншим за темою, яка запропонована викладачем в групі чату. Один зі студентів буде виступати в ролі інтерв'юера, а інший-в ролі опитуваного. Підсумковий запис зберігається і розміщується в чат. Всі студенти в такому випадку мають рівний доступ до виконання завдання і оцінювання результатів своєї роботи. Використання голосових повідомлень в чат-групі WhatsApp може бути рекомендовано в якості ефективного методу для покращення мовного взаємодії як в класі, так в позакласний час.

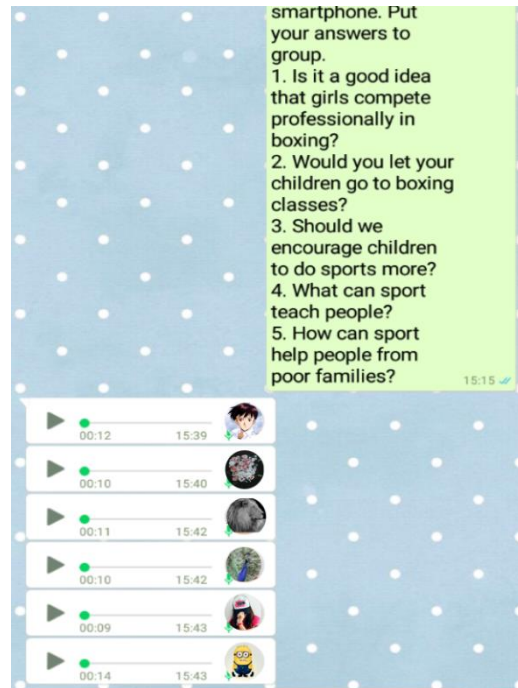
На ілюстрації №3.18 показаний результат спільної роботи студентів з виробництва аудіо записи своїх діалогів на тему «Мінливий вигляд спорту». Студенти в процесі діалогу відповіли на наступні питання:

1. Is it a good idea that girls compete professionally in boxing?
2. Would you let your children go to boxing classes?
3. Should we encourage children to do sports more?
4. What can sport teach people?
5. How can sport help children from poor families?

Оскільки до закінчення уроку планувалося, щоб студенти заповнили анкети на предмет свого ставлення до уроку з використанням мобільних технологій і інтерактивної дошки, викладач пообіцяв оцінити результати аудіозаписів студентів в наступний раз.

Рисунок 3.18

Аудіо записи студентів в парах, викладені в групу



На сьогодні, такий безкоштовний і простий у використанні програмний додаток для смартфона, як диктофон, є інструментом, що полегшує і документує практику говоріння на цільовій мові. Під час запису розмови за допомогою диктофону записується оригінальна мовна продукція студентів, яка може бути репродукована в будь-який час і будь-якому місці. Перш, ніж відправити свій запис на оцінювання, студенти можуть поміркувати над своїм акцентом, граматикою, швидкістю мови і над інтонацією. Педагогічна цінність аудіо-записів полягає в тому, що студент може створювати цілу колекцію записів, які покажуть розвиток комунікативних здібностей студента протягом певного періоду часу. По-друге, додаток для аудіо-записів є найпростішим інструментом, який можуть легко використовувати учні, так як їм достатньо всього лише натиснути одну кнопку, записати свій голос, і

потім вибрати один з безлічі способів збереження свого запису. Викладачеві, в свою чергу, легко отримати зворотній зв'язок від студента, яка полягає в рівні його мовної комунікативної компетенції.

В результаті застосування диктофона і завдяки роботі в парах, учні отримали можливість поспілкуватися один з одним, більше залучитися в навчання, і отримати практику усного мовлення. В свою чергу, викладач отримав можливість зворотного зв'язку про успішність всіх студентів, що беруть участь в мовленнєвому експерименті. Розмова між студентами була задокументована. Студенти отримали можливість самостійно критично дослідити свій голос поза контекстом класу, а викладач отримав можливість оцінити всіх студентів без винятку. В майбутньому, викладач може використовувати аудіо-записи, які викладені в загальну групу, для самостійної оцінки іншими студентами своїх однокласників. Основною проблемою традиційних класів є відсутність впевненості студентів під час розмови іноземною мовою через острах помилитися. Робота з інструктором віч-на-віч викликає у студентів традиційно дискомфорт. У той же час зміщення акценту на роботу з однокласником дозволяє студенту стати розкутим. Зменшення психологічного тиску робить спільне навчання цікавішим і продуктивним. З іншого боку, робота в парах, як це було на експериментальному уроці, дозволило студентам більше брати участь в класі. Згідно Л.С. Виготському [Виготський 1978, с. 92-105] навчання через соціальне і культурну взаємодію більш продуктивне. Взаємодія учень з учнем стає засобом обміну інформацією та спілкування.

3.3 Результати експериментального уроку

Результати дослідження.

Вихідною передумовою проектування і проведення вищеописаного уроку для студентів філологічного факультету було припущення, що мобільні технології і смартошка поліпшать мотивацію студентів до навчання і надбання нових знань. По-перше, цей експеримент був спрямований на те, щоб визначити ступінь готовності студентів інтегрувати в свою навчальну програму мобільні технології. По-друге, організатор уроку планував визначити ступінь залучення і зацікавленості студентів матеріалом уроку з використанням мобільних додатків соціальної мережі. По-третє, викладач виходив з того, що зворотний зв'язок зі студентами стане інформаційно-наповненим та швидким, ніж під час проведення стандартних оціночних процедур без використання технологій. Під технологіями оцінки і зворотного зв'язку малося на увазі використання сучасних он-лайн платформ ігрової оцінки Kahoot.com і Socrative.

Для оцінки ступеня реалізації поставлених завдань дослідники використовують як якісні, так і кількісні вимірювання. Анкетування та інтерв'ю студентів стали методами збору даних в поточному експерименті. У дослідженні вивчалось ставлення до використання мобільних технологій учнів факультету іноземної філології на прикладі вибірки однієї групи. Допоміжним методом оцінки зацікавленості і продуктивності студентів було педагогічне спостереження. Студентів опитували на предмет згоди або незгоди про ефективність мобільних технологій на уроці.

Головним завданням педагогічного спостереження викладача було перевірити роботу студентів на уроці у розрізі навичок критичного мислення, креативного мислення, інтерактивності на уроці, і соціальної взаємодії з іншими учнями. Щодо оцінки рівня використання критичного мислення аналізувалися наступні розумові складові:

– Вміння аналізувати. Студент повинен вміти проводити аналіз матеріалу, розбивати матеріал на частини і досліджувати, як частини об'єднані в ціле.

Аналіз уроку показав, що студенти активно аналізували матеріал, який вислав викладач в групу WhatsApp. На початку уроку учні проводили аналіз візуальних матеріалів на прикладі тематичного малюнку. При цьому роботу опитували всіх учнів, так як кожен з них вислав свої повідомлення в групу. Всі студенти активно аналізували контент відео ролика, активно відповідали на поставлені запитання. У свою чергу питання вимагали аналітичної обробки матеріалу.

– Вміння аргументувати. Студент повинен вміти використовувати твердження, логічно пов'язувати доводи один з одним, підкріплювати висновки доказами.

Студенти, які займалися записом аудіо, активно практикувалися в навичках переконання. Аналіз роботи з аудіо-записом в групах з двох чоловік показав здатність студентів висловлювати свої думки, аргументувати і доводити свою точку зору. Ступінь залучення в дебати на уроці були високо мною оцінені.

– Вміння класифікувати. Студент повинен вміти ідентифікувати типи і групи, розуміти відмінності в категоріях речей.

Обговорення гендерних відмінностей в спорті, суперечлива тема дозволили учням шукати подібності та відмінності в предметах, вирішувати, як вони організовані, поєднувати їх у групи. Робота в класі в даному напрямку проводилася і була оцінена позитивно. Наявність смартфона у кожного, відсутність психологічного стресу дозволили учням вільно висловлювати свою думку.

– Навички порівняння і протиставлення. Студент повинен розуміти схожість і відмінність між двома предметами.

Студенти не боялися помилитися у порівнянні слова і визначення, у протиставлянні гендерних подібностей та відмінностей

на тему відео-подкасту коли працювали з груповим чатом. Загальний стан пожвавлення і інтенсифікації роботи зі смартфоном говорили про те, що сучасному учню легко і просто поводитися з технікою.

- Навички визначати і описувати предмети.
- Навички пояснювати і приймати рішення. Рішення проблем-це аналіз причин і наслідків проблеми і пошук шляхів її усунення.

Факт того, що учні виходили до інтерактивної дошки, активно працювали з електронним пером, обговорювали улюблений вид спорту в групі говорить про успішність відпрацювання здібностей критично мислити. Взагалі, викладач спостерігав пожвавлення в роботі, участь усіх без винятку присутніх в навчанні. Все це вже є великим педагогічним досягненням викладача.

Важливою складовою сучасного навчання є вміння критично мислити. Критичне мислення дозволяє думати нестандартно, за допомогою винаходів і відкриттів. Серед основних здібностей до творчого мислення, що відзначалися на експериментальному уроці за допомогою технологій були такі:

- Мозковий штурм перед інтерактивною дошкою. Студенти висловили бажання вийти до дошки, швидко перерахували види спорту і дієслова дій, існуючих в спорті. Додатково, були перераховані речі, що належать до спорту. Студенти активно викладали свої варіанти спортивних слів в групі. На експериментальному уроці заохочувалися навички мислити нестандартно завдяки мобільним додаткам і інтерактивній дошці.
- Імпровізація і розважальний настрій. Учні грали в інтерактивну вікторину, розігрували ролі осіб, які змагаються. Під час практики аудіо записів, студенти розігрували роль інтерв'юера і експерта. Імпровізація роботи з мобільним телефоном була очевидна,

так як для студента були задіяні нові способи вирішення усталених проблем.

На експериментальному уроці учні активно обмінювалися ідеями, інформацією, думками і знаннями. Викладач зазначив активний аналіз ситуації, роздуми про предмет і цілі тієї теми, що пропонувалася для самостійного аналізу на уроці. У роботі з відео подкастом було очевидно, що студенти активно слухали матеріал, дивилися в екран смартфона. Активне слухання вимагає ретельної уваги, ведення нотаток. Всі без винятку учасники експерименту виконали вправи на розуміння тексту, яке відбулося відразу після перегляду відео. Навички слухання, читання і говоріння активно відпрацьовувалися за допомогою використовуваних технологій.

Після уроку всі студенти, що брали участь в експерименті, пройшли анкетування. Анкети склалися з закритих питань, в яких передбачалося дві відповіді: «так», «ні» і «не знаю». Перша анкета містила питання, що оцінювали емоційне ставлення студентів до месенджера WhatsApp. Передбачалося оцінити, чи є ставлення студентів до даної програми в рамках уроку позитивним, та чи насправді легко користуватися додатком.

Питання були наступними:

- Навчання з мобільним месенджером було приємною практикою: так чи ні?
- Вивчати іноземну мову з WhatsApp (Viber) легко?
- Ви позитивно провели час на уроці англійської мови з WhatsApp?
- Месенджер допоміг мені швидше обмінюватися знаннями?
- WhatsApp дозволив швидко передавати інформацію по темі уроку вчителю?

- Спілкування було ясным і однозначним? Я чітко розумів (ла), що від мене хотів учитель?
- Для мене було легко отримувати інформацію по месенджеру?
- Я був (була) дуже зацікавлена в роботі з WhatsApp?
- Структура уроку була простою і зрозуміло?
- Я вивчив (ла) новий лексичний матеріал?
- У мене була можливість швидко приймати участь в роботі?
- Я міг (могла) швидко відповідати на поставлені запитання?
- Я хотів (ла) би в майбутньому працювати з мобільним телефоном і месенджером на уроках англійської мови?
- Мені було цікаво і я був (була) мотивований працювати на уроці?
- WhatsApp дозволив мені працювати з іншими учнями більш активно?
- Я відчуваю себе розкутим, коли виконую завдання з додатком WhatsApp?
- Мені не нудно працювати з WhatsApp?
- Я не розгубився, коли використовував месенджер для письма англійською мовою?
- Я не хвилювався (-лась), коли робив (-ла) аудіозапис за допомогою диктофона?
- У мене було відчуття активної участі під час вікторини в Kahoot.it?
- Моє ставлення до тестування з Kahoo.it було позитивним?
- Метод оцінювання он-лайн дозволить краще вчитися?
- Тест в Kahoo.it допоміг мені краще зрозуміти матеріал?
- Он-лайн тест дав можливість обговорити оцінки з однокласниками?

- Он-лайн тест дозволив вчителю краще усвідомити рівень моїх знань?
- Kahoot.it побудує кращий зворотній зв'язок?

Дані анкетування були внесені в електронну таблицю Excel і проаналізовані. Дані були оброблені за трьома напрямками. По-перше, було проаналізовано питання, що стосуються ставлення студентів до WhatsApp месенджеру. По-друге, відповіді студентів на тему загального мотиваційного клімату на уроці були виділені в окрему таблицю і зроблений результуючий графік. По-третє, було проаналізовано ставлення студентів до он-лайн анкетування. Всі дані таблиць були зведені в загальний результат за трьома відповідями: «за технологію», «проти», «утримаюся». Щоб поліпшити наочність представлення даних, агрегатні відповіді студентів були представлені в процентному співвідношенні з усієї сукупності на круговій діаграмі.

На діаграмі 3.1 видно результати тестування студентів на предмет ставлення до месенджеру WhatsApp на уроці. З 100% опитаних 84% були згодні з тим, що сучасні мобільні месенджери допомагають в навчанні на уроках англійської мови. У розрізі питань, все 100% учнів погодилися з тим, що робота з мобільними телефонами була їм приємна і залишила позитивний відгук. Однак, 13% опитаних вагалися з тим твердженням, що іноземну мову буде краще вивчений за допомогою WhatsApp. Неоднозначність відповідей цих студентів визначалася мабуть тим, що експериментальна практика складалася з одного уроку. Студенти таким чином проявили прагматичність. З 11 чоловік опитаних, тільки 3% були не згодні з тим, щоб використовувати мобільні телефони на уроці. Таким чином, можна стверджувати, що студенти технологічно підготовлені до новинок на уроці у вигляді месенджерів, активно використовують дані технології і позитивно налаштовані на роботу з ними.

На діаграмі показаний результат відповіді студентів на мотиваційну тему. Близько 68 відсотків студентів погодилися з тим, що урок був простим і зрозумілим. Ці студенти відчували себе більш мотивованими, активно брали участь на уроці, відповідали на поставлені запитання. Велика частина опитаних погодилося з тим, що технології знижують рівень хвилювання, підвищують міжособистісну взаємодію.

На графіку №3.2 представлені відповіді студентів на предмет роботи з он-лайн додатком ігрової платформи Kahoot.it. На підставі графіка можна зробити висновок, що 100% опитаних в цілому зацікавлені працювати з платформою в ігровий формі.

Діаграма 3.1

Опитування щодо ставлення до месенджера на уроках.



Діаграма 3.2

Вмотивованість студентів від використання WhatsApp.



Рисунок 3

Ставлення студентів до он-лайн тестів.



Негативних відповідей з боку студентів немає. З іншого боку, наявність 15 відсотків тих, хто сумнівається свідчить про те, що дані технології ще нові і не апробовані для того, щоб робити однозначні висновки. Приблизно 85 відсотків респондентів погодилися з тим, що з Kahoot.it якість навчання стала б краще, а зацікавленість учнів стала б вище. На 100% студенти зійшлися на тому, що якість викладання і зворотний зв'язок з викладачем покращився.

Результати підсумкового експерименту дозволяють зробити наступні висновки:

1. Інтегрування мобільних технологій на уроці англійської мови дозволило збільшити енергійність студентів;
2. Використання мобільних телефонів і веб-ресурсів ігрового характеру збільшило інтерес до контенту, що викладається;
3. Ігрова он-лайн платформа оцінки Kahoo.it зробила процес оцінювання невимушеним, легким і швидким;
4. Мобільні технології на уроці мотивують, створюють умови для творчості та креативності, що покращує сприйняття інформації.

ВИСНОВОК

Основною метою вивчення англійської мови є формування чотирьох головних компетенцій: говоріння, слухання, письма і читання на іноземній мові. Реальність сьогоденного інформаційного світу така, що говоріння включає в себе не тільки усне мовлення, а й спілкування в соціальних мережах за допомогою відео зв'язку. Читання в свою чергу інтегрувало в себе навички обробки інформації в Інтернеті в форматі сторінок гіпертексту, електронних .doc і .pdf документів, а також сторінок новин в соціальних мережах, коротких повідомлень в месенджерах. Всюди поширене використання відео- та аудіо подкастів, що змістило акцент з особистісного спілкування віч-на-віч з людиною на спілкування через посередництво цифрових технологій. Розвиток мобільного зв'язку, а також функціоналу апаратної і програмної частини мобільних телефонів зробило процес отримання нової інформації доступним кожній людині. Доступність ж інформації кардинально змінило процес навчання в сторону полегшення і прискорення пізнавального процесу. Таким чином, розвиток основних мовних компетенцій вже не може відбуватися в «пісочниці», тобто без використання сучасних інформаційних досягнень.

Процес впровадження інформаційних технологій в класи з вивчення іноземної мови відповідає вимозі до інформатизації суспільства на міжнародному рівні, так і на рівні нормативних документів нашої держави. Національна програма інформатизації закріплена в двох Законах України «Про Концепцію Національної програми інформатизації» та «Про Національну програму інформатизації». Дані нормативні документи закріпили інформатизацію навчання в вищих навчальних закладах як основну вимогу підвищення якості освіти. Практичні ж розробки зарубіжних і вітчизняних викладачів новаторів широко популяризуються за допомогою

різних педагогічних виставок, он-лайн шкіл підвищення кваліфікацій і нормативних рекомендацій.

У цій дипломній роботі були вивчені, проаналізовані і імплементовані такі інформаційні технології на уроках як програмні додатки для смартфонів, а також технології використання інтерактивних дошок. В рамках даної роботи були послідовно вивчені механізми використання смартфонів для підвищення мовних компетентностей студентів філологічних факультетів. За допомогою експериментального уроку методики роботи з мобільними месенджерами були апробовані і досліджені на предмет їхнього впливу на результативність засвоєння матеріалу. З огляду на те, що процедури тестування і оцінки студентів зміцнюють і коригують знання, в даній роботі була зроблена спроба вивчити і практично використати платформи автоматизованого тестування студентів в ігровій формі.

Розвиток інформаційних технологій повністю змінює роль студента в навчанні і змінює вимоги до досягнень студента. На сьогодні стандарти освіти вказують на те, що учень повинен бути активним учасником в процесі навчання за допомогою читання, письма, обговорення, аналізу, оцінки матеріалу. Сучасний викладач іноземної мови повинен підтримувати динамічну взаємодію учнів в класі, заохочувати творчість, креативність, ініціативу. Вважається, що інтегрований в процес навчання студент краще сприймає навчальний матеріал. В рамках даної роботи були вивчені і апробовані різні методики підвищення інтерактивності вправ.

Результати практичної уроку з використанням мобільних додатків передачі повідомлень були оброблені за допомогою методів анкетування і педагогічного спостереження. Оцінка викладачем дій студентів на уроці у розрізі наявності складових критичного мислення, креативності, мотивації показала відносно високу ступінь відповідності вимогам інтеграції учнів в процес навчання. Результати анкетування студентів також показали бажання студентів використовувати мобільні технології, інтерактивні дошки і системи

он-лайн оцінки на уроках як стимулюючого фактора до вивчення іноземної мови. Студенти вказали, що швидкість обміну знаннями була високою, презентація матеріалу була ясною і однозначною, структура уроку на основі інформаційних технологій була простою і зрозумілою. Таким чином можна стверджувати, що мобільні інформаційні технології є результативними і застосування їх на уроках іноземної мови є необхідним в контексті сучасного рівня розвитку «інформаційного суспільства».

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Лаврушина Є.Г., Моїсеєнко Є.В. Інформаційні технології в економіці. Владивосток: Видання ВГУЭС, 2004. 22с.
2. Андресен, Бент. Б. Мультимедіа в освіті: спеціалізований навч. курс. Москва: Дрофа, 2007. 25с.
3. Пахомова. Н. Ю. Комп'ютер в роботі педагога: навчально-практичний посібник для вчителів, які починають освоювати комп'ютер і студентів пед. вузів. Ростов-на-Дону:ИКЦ «МарТ», 2005.
4. Лапчик. М.П. О целях информационного образования учащихся». *Информатика и образование*. 2008. № 03. 10-24 с.
5. Булин-Соколова Е.И., Вержбицкий В.В.. Использование ИКТ в образовании, *Информационное общество*: сборник трудов. Москва: ООО Изд-во АСТ, 2004. 110-119 с.
6. Деденёва А.С., Аксюхін А.А. Інформаційні технології в гуманітарному вищу професійну освіту. *Педагогічна інформатика. Науково-методичний журнал ВАК*. № 5. 2006. 8-16 с.
7. Макаренко Л. Л. Роль інформаційно-освітнього середовища в процесі формування інформаційної культури. *Педагогічні науки*. Випуск 107'2012.
8. В. Бебик. Інформаційне суспільство. Політична енциклопедія. - Київ: Парламентське видавництво. 2011.
9. Буряк В. В. Глобальне громадянське суспільство і мережеві революції. Сімферополь: ДіАйПі, 2011. 152-157 с.
- 10.О. Українська дипломатична енциклопедія: 2 т./ ред. изд: Кучмій. Київ: Знання України, 2004 Т2. 812с
- 11.Є. Українська дипломатична енциклопедія: 2 т. / ред.. изд:Макаренко. Київ: Знання України, 2004 Т.2 812с.

12. Згуровський М. З. Розвиток інформаційного Суспільства в Україні: правове регулювання у сфері інформаційних отношений. Київ: Нац. техн. ун-т України «Київ. політехн. ін-т», 2006. 544 с
13. Про основні засади розвитку інформаційного суспільства в Україні на 2007-2015 роки: Закон України від 9 січня 2007 року № 537-V. Дата оновлення: 28.05.2019 URL: [Http: // zakon.rada.gov.ua/cgi-bin/laws/main.cgi](http://zakon.rada.gov.ua/cgi-bin/laws/main.cgi).
14. Півняк Г. Стандарти вищої освіти в контексті Болонської декларації. *Освіта України*. 2004. № 42-43. 6с.
15. Іванніков А.В. Перспективні інформаційні технології в концепції інформатизації вищої освіти. Москва: Изд-во Моск. ун-ту, 1994. 23с.
16. Концепція національної програми інформатизації: Закон України від 04.07.2013 *Голос України*. 1998. 7 Квітня. 10с.
17. Гудірева О.М. Впровадження інформаційно-комунікативних технологій в навчальному процесі ВНЗ. *Інформ. технології в освіті*: зб. наук. пр. 2010. 101-112с.
18. Jack C. Richards, Jack Croft Richards, Theodore S. Rodgers . *Approaches and Methods in Language Teaching*. Cambridge University Press, 2001 71-125 с.
19. Сохніч А.Я. Інтеграція освіти і науки в Європейську систему. *Наука і методика*: зб. наук.- метод. робіт. Вип. 7. Київ: Аграрна освіта, 2006. 12 – 15с.
20. Palmberg, R. Computer games and foreign-language vocabulary learning. *English Language Teaching Journal*, 1988. 247-252с.
21. Агєєв В.М. Електронні підручники та автоматизовані навчальні системи. Москва: МГУП, 2001. 80 с.
22. Алдушонков В.Н. Вплив комп'ютерної технології навчання на формування пізнавальної самостійності студентів: дис.. канд.. пед.. наук: Брянськ, 2001. 191 с.

- 23.Багрова А.Я. Проблеми навчання читання іноземною мовою в немовному вузі. Москва: МГПІИЯ ім. Моріса Тореза,1981. 183с.
- 24.Chasta in, Kenneth. Developing Second Language Skills. San Diego, CA: Harcourt Brace Jovanovich, 1988.
- 25.Howatt, A. P. R. A History of English Language Teaching. Oxford: Oxford University Press,1984.
- 26.Kelly, louis G. Twenty-five Centuries of Language Teaching. Rowley, MA: Newbury House, 1969.
- 27.Stern, H. H. Fundamental Concepts of Language Teaching. Oxford: Oxford University Press, 1983.
- 28.Harmer, J. The Practice of English Language Teaching. London: Longman. 2001.
- 29.Kudryashova, A., Gorbatoва T. Teacher's Roles to Facilitate Active Learning. *Mediterranean Journal of Social Sciences*. 7.2016.
- 30.Richard, Jack C. and Rodgers, Theodore S. Approach and Methods in Language Teaching. London: Cambridge Univesity Press.—1986.
- 31.Blair, Robert. Innovative Approaches to Language Teaching. Rowley, MA: Newbury House.--1982.
- 32.Cclcc-Murcia, Marianne. Teaching English as a Second or Foreign Language. (2nd edn.).-- Boston, MA: Heinle & Heinle.--1981
- 33.Savignon & M. S. Berns. Functional approaches to language and language teaching: Another look. In S. -- MA: Addison-Wesley.—1984p.
- 34.Asher J. Brainswitching: Learning on the Right Side of the Brain. 2nd. Edition. - California, Sky Oak Production. –2000p.
- 35.Prabhu N.S. Second language pedagogy. - Oxford: Oxford University Press, 1987. - 153 с.
- 36.Savignon S. Communicative language teaching: the state of the art. / TESOL Quarterly. – 1991. - P.261-275 с.
- 37.Scrivener J. Learning Teaching. A Guidebook for English Language - teachers. 2-nd. ed. - Macmillan Education, 2005. - 431 с.

38. Phil Longwell, 'The Role of AI in English Language Teaching, Learning and Assessment', 14.11.2018 h <https://itsig.iatefl.org/the-role-of-ai-in-english-language-teaching-learning-and-assessment/>
39. Richards Jack C. *Approaches and Methods in Language Teaching*. – Cambridge UK: Cambridge University Press, 2001.
40. Основні напрямки методики викладання іноземних мов в ХІ столітті. Рахманов І. В. та ін. Москва: Педагогіка, 1972. - 320 с.
41. Демчук О. В., Нимме В. Р., Піотровська К. Р. Управління процесом навчання мови за допомогою CALL технологій // *Известия Російського державного педагогічного університету ім. А.І. Герцена*, 2015 року, №178. 119-124с.
42. Bangs P. & Shield L. "Why change authors into programmers?" *ReCALL*, 1999. 19-29с. URL:<http://www.eurocall-languages.org/recall/pdf/rvol11no1.pdf> (дата звернення: 15.09.2019)
43. Warschauer M., Healey D. Computers and language learning: an overview. *Language Teaching*, 1998.-- 57-71с.
44. Агапонов С.В. Засоби дистанційного навчання. Методи, технології, інструментарій. Санкт-Петербург, СПбГУ ИТМО, 2003. - 336 с.
45. Bangs P. Technology enhanced language learning. *The Linguist* 2000. 38-41с.
46. Peregoy S. F., Boyle O. F. *Reading, writing, and learning in ESL*. New York, Pearson Education., 2005. 22-74с.
47. Phil Longwell. The Role of AI in English Language Teaching, Learning and Assessment. URL: <https://itsig.iatefl.org/the-role-of-ai-in-english-language-teaching-learning-and-assessment/> (дата звернення: 15.09.2019)
48. Holland C., & Muilenburg L. Y. Supporting student collaboration. Edmodo in the classroom. *Paper presented on Society for Information Technology & Teacher Education International Conference.*, Нэшвілл, Тенесси, 07 март 2011 .

49. Douglas Thomas, John Seely Brown. A New Culture of Learning: Cultivating the Imagination for a World of Constant Change. Південна Кароліна: On-Demand Publishing, LLC, 2011. 47-73с.
50. Allagui, B. Writing through WhatsApp: an evaluation of students writing performance. *International Journal of Mobile Learning and Organisation*, 2014. 216-231с.
51. Basal, A., Yilmaz, S. Effectiveness of mobile applications in vocabulary teaching. *Contemporary Educational Technology*, 2014-7(1). 47-59с.
52. Wang, Wiesemes, Gibbons. Article in *Computers & Education*, 2012 58(1). 570-578с.
53. Kemmis, S., McTaggart, R. The action research planner. Изд. 3-е. Вікторія: Deakin University Press, 1992.
54. Awada, G. Effect of WhatsApp on critique writing proficiency and perceptions toward learning. *Journal of Cogent Education*, 3, 2016. 1-25с.
55. Baleghizadeh, S., & Oladrostam, E. The effect of Mobile Assisted Language Learning (MALL) on grammatical accuracy of EFL students. *MEXTESOL*, 34 (2) 2010, 1-10с.
56. Basal, A., Yilmaz, S. Effectiveness of mobile applications in vocabulary teaching. *Contemporary Educational Technology*, 7(1)-2016. 47-59с.
57. Huang, C., & P. Sun. Using mobile technologies to support mobile multimedia English listening exercises in daily life. In: *The International Conference on Computer and Network Technologies in Education .CNTE*, 2010.
58. Kim, H.-S. Emerging mobile apps to improve English listening skills. *Multimedia-Assisted Language Learning*, 16(2)-2016. 11-30с.
59. Kuznekoff, J. H. Titsworth S. Mobile Devices and Technology in Higher Education. Абингдон, Великобритания: Taylor&Francis, 2013. 10-125с.
60. Farley, H., Murphy. How do students use their mobile devices to support learning? A case study from an Australian regional university. *Journal of*

- Interactive Media in Education*, 2015. №1 URL
<http://doi.org/10.5334/jime.ar> (дата звернення: 17.09.2019)
61. Huang, C. S. J., Yang, S. J. H. Effects of situated mobile learning approach on learning motivation and performance of EFL students. *Educational Technology & Society*, 2016. №19. 263-276с.
62. Hwang, W. Y., Shih, T. K. Evaluating listening and speaking skills in a mobile game-based learning environment with situational contexts. *Computer Assisted Language Learning*, 2016. № 29, 639-657с.
63. Demouy, V., Kukulska-Hulme, A. On the spot: using mobile devices for listening and speaking practice on a French language programme. *Open Learning*, 2010 №25 217- 232с.
64. Hadlington, L. J. Cognitive failures in daily life: Exploring the link with Internet addiction and problematic mobile phone use. *Computers in Human Behaviour*, 2015 №51 75-81с.
65. Харгадон С. Гипертекст как об'єкт лінгвістичного дослідження. Самара: Офорт, 2010 57-83с.
66. Kistow, B. Blended learning in a higher education: A study of graduate school of business, Trinidad and Tobago: дис.. д-ра пед.. наук. *Caribbean Teaching Scholar*.—2001р. 115-128с.
67. Lambert, W., Gardner, R. Attitudes and motivation in second-language learning. Rowley, Ma: Newbury House. 1972р.
68. Koster, S., Volman, M., & Kuiper, E. Interactivity with the interactive whiteboard in traditional and innovative primary schools: дис.. д-ра пед.. наук. *Australasian Journal of Educational Technology*, 2013 №29 URL:
<https://www.learntechlib.org/p/148116/> (дата звернення 01.10.2019).
69. Michael Searson. Barriers to Successful Implementation of Technology Integration in Educational Settings Learning. 2013.
 URL:
http://www2.curtin.edu.au/edusummit/local/docs/TWG7_Barriers_EssentialConditions_ExpandedPaperFinal_.pdf (дата звернення 10.10.2019)

70. Danesh, Ardeshir and Mehdi Amiri. Mobile Applications on High School Students' Motivation. *International Research Journal of Applied and Basic Sciences*. 2015 №9, 1360 – 1367с.
71. Fattah, Said Fathy El Said Abdul. The Effectiveness of Using WhatsApp Messenger as One of Mobile Learning Techniques to Develop Students' Writing Skills. *Journal of Education and Practice*. 2015 №6, 115 – 127с.
72. Hazaea, Abduljalil Nasr and Alzubi. The Effectiveness of Using Mobile on EFL Learners' Reading Practices in Najran University. *English Language Teaching*. 2015 №9. 8 – 21с.
73. Alemi, M., & Lari, Z. The effects of SMS on university students, vocabulary learning. *In The First Conference on Language Learning and Teaching: An Interdisciplinary Approach, ILT-IA..* Mashhad, Iran. ЖОВТЕНЬ 2012
74. Basal, A., Yilmaz, S., Tanriverdi. Effectiveness of mobile applications in vocabulary teaching. *Contemporary Educational Technology*, 2016 №7(1), 47-59с.
75. Digital in 2019. We Are Social Ltd. URL <https://wearesocial.com/uk/digital-2019> (дата звернення 09.11.2019)
76. Lauricella, S. & Kay, R. Exploring the Use of Text and Instant Messaging in Higher Education Classrooms. *Research in Learning Technology*, 2013 №21. URL https://journal.alt.ac.uk/index.php/rlt/article/view/1345/pdf_1. (дата звернення 05.10.2019)
77. Andujar, A. Benefits of mobile instant messaging to develop ESL writing. *System*. Science Direct 2015. 62, 63-76с. URL: <http://doi.org/10.1016/j.system.2016.07.004> (дата звернення: 01.11.2019)
78. Andújar-Vaca A., Cruz-Martínez M. (2017). Mobile Instant Messaging: WhatsApp and its Potential to develop oral skills. *Comunicar*, 2017 №50, 43-52.
79. Bouhnik, D., & Deshen, M. WhatsApp goes to School: Mobile instant Messaging between teachers and students. *Journal of Information Technology Education Research*, 2014 №13. 217-231с.

80. Cifuentes, O. E., & Lents, N. H. Increasing student-teacher interactions at an urban commuter campus through instant messaging and online office hours. *Electronic Journal of Science Education*, 2010 №14 1-13c.
81. Meihua Liu. Anxiety in EFL Classrooms Causes and Consequences. Tsinghua University, PRC. *TESL Reporter* 2006 №39. 13-32c.
82. Turgay Han and Firat Keskin. Using a Mobile Application (WhatsApp) to Reduce EFL Speaking. *Gist Education and Learning Research Journal*, ISSN 1692-5777. No. 12. (January-June) 2016. Pp. 29-50.
83. Khubyari, Leila. Rapport in EFL Classroom with Mobile Application in Everyday Context. *International Journal of English Language Education*. 2016 №4 123 – 137c.
84. Sam, Praveen. Learning beyond the Classroom through WhatsApp: An Informal Channel to Motivate Learners to stay Connected. *Asian Journal of Research in Social Sciences and Humanities*. 2016 №6. 1826c.
85. Moreira F., Ferreira M. Collaborative Learning supported by mobile devices: A case study in Portuguese High Education Institutions. *New Contributions in Information Systems and Technologies*. Springer International Publishing. 158-230c.
86. Petersen, S. A., Divitini, M., & Chabert, G. Identity, sense of community and connectedness in a community of mobile language learners. *ReCALL*, 2008 № 20. 361-379c.
87. Halina Chodkiewicz, Magdalena Trepczyńska. *Language Skills: Traditions, Transitions and Ways Forward*. Cambridge Scholars Publishing, 2014. 57-113c.
88. Koda K. *Insights into Second Language Reading: A Cross-Linguistic Approach*. Cambridge University Press. 2005.
89. Dunlap, J. C. Using guided reflective journaling activities to capture students' changing perceptions. *TechTrends*, 2006 №50, 20-26c.
90. Denne-Bolton, S. A tool for building better writers. *English Teaching Forum*. *The dialogue journal*. 2013 №51(2), 2-11c.

91. Richard-Amato, P., A. Making It happen . New York: Addison-Wesley Publishing Group. 1996. 192-199с.
92. Keane, J. Norwegian Edtech Company Kahoot! Reaches 1 Billion Players. 2017. URL: <http://tech.eu/brief/kahoot-1-billion-players> (дата звернення: 11.10.2019)
93. Zarzycka-Piskorz, E. Kahoot it or not? Can games be motivating in learning grammar? *Teaching English with Technology*, 2016 №16(3), 17-36.
94. BECTA. What the research says about interactive whiteboards. 2013 URL: https://mirandanet.ac.uk/wp-content/uploads/2019/06/wtrs_07_whiteboards.pdf. (дата звернення: 15.09.2019)
95. Bell, M. The impact of the interactive electronic whiteboard on writing achievement, writing attitudes, and computer attitudes among eighth graders. Texas: Wasco, 2000. 90с.
96. Golonka, E. M., Bowles, A. R. Technologies for foreign language learning: a review of technology types and their effectiveness. *Computer Assisted Language Learning*, 2014. №27(1), 70-105с.
97. Cutrim Schmid, E. (2008). Potential pedagogical benefits and drawbacks of multimedia use in the English language classroom equipped with interactive whiteboard technology. *Computers & Education*, 51(4), 1553-1568
98. SMART Board™ 600 and D600 Series Interactive Whiteboard. Installation and User's Guide. retrived at URL: http://downloads.smarttech.com/media/sitecore/en_gb/support/product/smartboards-fpd/600sbd600series/guides/usersguidesb600_d600v03nov11.pdf
99. Schmid Cutrim. Investigating the Use of Interactive Whiteboard Technology in the English Language Classroom through the Lens of a Critical Theory of Technology. *Computer Assisted Language Learning* том 19, лютий 2006, 47 – 62с.
100. Joseph D. Novak, D. Bob Gowin. Learning How to Learn, Cambridge University Press, 1984.

101. Vygotsky, L. S. *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press. 1978. 92-105c.