

ВПРОВАДЖЕННЯ ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОЦЕС НАВЧАННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ

Оксана Губіна

(Суми,

Україна)

Особливої актуальності набувають інноваційні технології в навчанні іноземних мов у сучасній вітчизняній системі освіти в умовах інтеграції останньої у європейську освітню систему. Даний процес супроводжується застосуванням новітніх інформаційно-комунікаційних технологій, дистанційних форм навчання, опануванням відповідних вмінь, навичок і компетентностей.

Серед сучасних ІКТ, які роблять процес навчання іноземних мов гнучкішим і доступнішим є такі, як:

1. Фліп відео. Використання портативних відеореєстраторів для фільмування презентацій, експериментів, лекцій, практичних занять, а також інших видів навчальної діяльності. Дані відео студенти завантажують до Web сайту університету або Facebook, обмінюються думками, а кращі з відео можуть бути використані у студентських проектах або дослідженнях.

2. SMS. Використання мобільних технологій для встановлення зворотнього зв'язку зі студентами. За допомогою власних телефонів студенти надсилають текстові відповіді на номер PAYG. Надіслані повідомлення обробляються в Excel і потім складається графічне представлення результатів, або надсилаються до хмар Wordle для створення візуальної презентації. Можливо також використання інших технологій, як-от: MS Excel, Nokia PC Suite, Bluetooth, хмарні технології. Результати студентських робіт також можуть обговорюватись на лекціях і практичних заняттях.

134

3. Система «Відповідь аудиторії». Використання спеціальних мобільних пристроїв, найчастіше смартфонів, уможливорює зворотній зв'язок студентів із викладачами та активізує їхню участь у навчальному процесі. Дана технологія можлива для занять у невеликих групах й побудована таким чином, що в разі виникнення труднощів із засвоєнням інформації, студентами надсилаються повідомлення викладачу, який, ураховуючи дану інформацію додатково роз'яснює матеріал. Існують різні сценарії інтерактивного навчання, під час яких можна використовувати дану технологію, наприклад: управління подіями (за допомогою голосування в аудиторії студенти можуть безпосередньо сигналізувати,

який підхід має бути використаним для представлення матеріалу чи рішення певних задач у межах поточного курсу, відповідно сприяючи управлінню подією), регулювання швидкості (студенти оцінюють швидкість лекції, ураховуючи повідомлення, лектор може змінювати темпи викладання навчального матеріалу), відображення змісту (студенти сигналізують про труднощі в засвоєнні матеріалу, а викладач пояснює незрозуміле) [4].

4. Echo360, яка є навчальною платформою, що має хмарне сервісне обслуговування. На платформі централізовано зберігаються лекції та гіперпосилання на джерела інформації, які студент може проглянути в будь-який час. В он-лайн режимі студенти можуть робити нотатки, задавати питання щодо записаних лекцій, а також копіювати та зберігати окремі частини чи повну версію презентацій, слайдів або лекцій.

5. Screenshot. Використання даної технології можливе за умови використання планшетного ПК. Завдяки Screenshot студенти мають можливість робити знімки екрану з поясненнями матеріалу протягом занять. Знімки екрана можуть бути доступними через систему WebCT.

6. Автоматизоване оцінювання Computer-Aided Assessment. Автоматизоване комп'ютерне оцінювання охоплює всі форми оцінювання: сумативне (тести, які сприяють оцінюванню формальної кваліфікації) або формативне (тести, які сприяють оцінюванню та удосконаленню процесу навчання) та відбувається за допомогою комп'ютерів. Однією з найпоширеніших форм комп'ютерної оцінки в системі відкритого навчання є он-лайн вікторини або іспити.

7. Е-портфоліо. Індивідуальний профіль студента, де зберігаються електронні файли із особистою інформацією, результатами навчання, зображеннями, мультимедіа, записами у блозі, гіперпосиланнями [3].

У межах навчання іноземних мов також використовуються такі технології, як: подкаст, Second Life, e-book readers і Wimba Voice Board, що

135

підвищує не тільки якість навчання й інтерактивність, але й гнучкість навчальних програм.

1. Подкасти, що представляють собою епізодичні серії цифрових аудіо- або відеофайлів, які студенти можуть завантажувати та прослуховувати на комп'ютерах, мобільних додатках або портативних медіа програвачах. Подкасти розповсюджуються через веб-канал університету Blackboard. Використання технології подкастів сприяє збагаченню навчальних підходів до викладання. Прослуховування подкастів можливо через mp3, mp4 плеєри та AAC файли. Головними

характеристиками подкастів є їхня портативність та мобільність.

2. Second Life – це віртуальне 3D середовище, де студенти можуть будувати свої знання через зображення, голоси та синхронні/асинхронні інтерактивні вправи. Використання технології Second Life спряє покращенню інтерактивної роботи між викладачами та студентами, особливо завдяки дошці оголошень веб-каналу Blackboard. Також маючи можливість асинхронного зв'язку, студент може виконувати завдання у зручний для нього час та місці. Second Life уможлиблює віртуальні зустрічі «обличчям до обличчя», розмовний або текстовий чат, імітацію реальних сценаріїв тощо.

3. E-book reader – портативний пристрій для читання електронних книг. Серед спеціалізованих пристроїв є смартфони, планшети, iPad та комп'ютери із відповідним програмним забезпеченням. Через пристрій студентам надсилаються роздаткові матеріали, а також електронні таблиці, файли фільмів, програми, звукові та інші файли PowerPoint в одному портативному, читабельному пакеті. Перевагами даної технології є її гнучкість і мобільність – навчальний матеріал можна вивчати у зручному місці та часі [2].

4. Wimba Voice Board – це набір веб-інструментів, які забезпечують синхронну та асинхронні голосові види роботи, а саме: аудіо-дискусії, конференції, лекції, подкасти, інструкції, голосові он-лайн презентації тощо. Навчання завдяки даній технології є більш емоційним і цікавим, а тому його перевагами є відчуття «реального» та «особистого», що зближує студентів у спільній взаємодії, наближуючи навчання до класного середовища, одночасно уможливаючи дистанційне навчання [1].

Запровадження у навчальний процес названих вище ІК-засобів

Список літератури

1. Deimann, M., Sloep, P. (2013). How does Open Education Work? *Openness and Education (Advances in Digital Education and Lifelong Learning)*, 1, 1–23. Doi/abs /10.1108/S2051-2295(2013)0000000001
2. *Delivering University Curricula: Knowledge, Learning and INnovation Gains (DUCKLING)*. SMEL project University of Leicester. http://www2.le.ac.uk/departments/beyond-distance-research-alliance/projects/duckling?uol_r=f5d83a92
3. *Integrative Technologies Project*. <https://projects.exeter.ac.uk/integrate/>
4. *International Education: Global Growth and Prosperity*. National strategy program. <http://www.webarchive.nationalarchives.gov.uk...global-g>