

Секция «Методика преподавания иностранных языков и лингводидактика: ИКТ в преподавании иностранных языков»

Дидактический потенциал мобильных технологий

Научный руководитель – Гречушникова Татьяна Викторовна

Андреева Любовь Александровна

Студент (магистр)

Тверской государственной университет, Тверь, Россия

E-mail: andrejeva.ljubov@yandex.ru

В последние годы в сфере образования всё чаще можно услышать термин e-Learning (от англ. Electronic Learning) - электронное образование или электронное обучение. Возникновение данного термина напрямую связано с внедрением электронных технологий в традиционный образовательный процесс. Главный акцент делается при этом не на простое использование современных ИКТ, а на наличие виртуальной обучающей среды [2].

E-Learning оказало существенное влияние на развитие мобильных технологий и привело к появлению так называемого мобильного образования. Стоит отметить, что мобильными в данном случае являются устройства (телефоны, смартфоны, планшеты, но не обычные стационарные компьютеры), ученики и сам процесс обучения [1]. Введение мобильных технологий и гаджетов в процесс обучения позволяет дидактически переосмыслить использование различных мобильных приложений, направив их возможности в образовательное русло.

Активное использование мобильных технологий в образовательной деятельности происходит в следующих направлениях:

- текущее оценивание;
- повторение материала в игровой форме;
- осуществление обратной связи;
- выяснение точки зрения учащихся;
- создание креативных заданий самими учениками.

Использование новых информационных технологий и мобильных устройств на уроке иностранного языка вызывает огромный интерес у учащихся, позволяя разнообразить учебный процесс. Наибольшей популярностью пользуются приложения для тестирования и опросов, поскольку они позволяют в быстрой форме проверить уровень знаний учащихся и выявить пробелы. Одними из самых используемых в образовательной среде приложений являются:

- Class Responder;
- Socrative;
- Quizizz;
- Poll Everywhere.

Они просты в управлении, имеют большой набор инструментов и возможностей, осуществляют немедленную обратную связь между преподавателем и обучающимся. Весь процесс отображается на учительском компьютере, благодаря чему преподаватель может отслеживать все этапы работы каждого ученика и получить в итоге цельную картину успеваемости группы.

Отдельное внимание хотелось бы сконцентрировать на такой программе, как Kahoot. Kahoot - это достаточно новый сервис для создания тестов, викторин и опросов. Программа сделана полностью на английском языке, но алгоритм работы с ней достаточно прост [3].

Одно из главных преимуществ Kahoot в том, что несмотря на казалось бы однотипную тестовую работу, программу можно использовать для отработки и закрепления разных языковых навыков. В своей работе мы опробовали Kahoot для отработки лексики и грамматических форм.

Отработка лексики проводилась с помощью следующих видов тестов:

1. Перевод слова с русского на немецкий или наоборот.
2. Поиск правильного слова с точки зрения его написания (орфография).
3. Определение слова по дефиниции или подбор дефиниции к заданному слову.
4. Перевод словосочетания с русского на немецкий и наоборот.

В качестве грамматического материала мы отработывали и закрепляли придаточные предложения. В заданиях было заложено начало предложения, и нужно было найти продолжение с правильным порядком слов. Здесь мы использовали разные типы сказуемых в придаточном и разные временные конструкции, например:

- сказуемое в настоящем времени;
- сказуемое в прошедшем времени (Präteritum и Perfekt);
- сказуемое в будущем времени;
- сказуемое с модальным глаголом;
- сказуемое с возвратным глаголом;
- распространённое придаточное, состоящее из двух частей.

Использование в одном тесте такого количества разнообразных конструкций позволяет быстро выяснить, в чём у учащихся возникают трудности, где имеются пробелы, какой материал нужно дополнительно отработать и закрепить.

Помимо отработки, закрепления и контроля знаний, Kahoot позволяет осуществлять своеобразный вариант коммуникации между обучающимися и преподавателем, являясь оригинальным способом получения обратной связи. Во-первых, преподаватель после каждого теста получает подробную статистику работы всех учащихся. Во-вторых, по окончании каждого теста программа предлагает учащимся оценить программу и ответить на четыре вопроса:

1. Насколько это было весело?
2. Выучил ли ты что-нибудь новое?
3. Посоветуешь ли ты эту программу?
4. Как ты себя чувствуешь? (Позитивно, нейтрально, негативно)

Таким образом, преподаватель видит не только подробную статистику того, насколько успешно учащиеся освоили ту или иную тему, но также их реакцию на тест, желание или нежелание дальше работать в подобном формате. Такой feedback позволяет преподавателю увидеть недостатки в созданном тесте, внести изменения в содержание или в саму форму представления задания.

На наш взгляд, несмотря на незначительные недостатки, связанные исключительно с техническими вопросами, Kahoot очень удобен для использования в учебном процессе и обладает рядом положительных сторон.

1. Простота использования программы.
2. Игровая форма работы.
3. Быстрый интенсивный тренинг ввиду ограничения времени на каждый вопрос.
4. Подробная отчётность по окончании теста, детальный результат каждого участника.
5. Наличие своеобразной обратной связи.

В целом, Kahoot будет интересен как ученикам, так и преподавателям. Он может стать оригинальным дополнением к традиционному уроку и побудить в детях стремление и дальше активно изучать иностранный язык.

В этом достоинство и всех остальных мобильных технологий. Они фокусируются непосредственно на ученике и подстраиваются под индивидуальный темп работы каждого ребёнка, позволяя учителю, в свою очередь, разнообразить учебную деятельность и максимально объективно оценить уровень знаний учащихся.

Источники и литература

- 1) Евзикова О. Что такое мобильное обучение и BYOD [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://teachtech.ru/teoriya-onlajn-obucheniya/chto-takoe-mobilnoe-obucheniye-byod.html>. – Загл. с экрана.
- 2) Михеева С.А., Свит Е.П. Опыт и перспективы использования электронного обучения в образовательной среде педагогического университета // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена, вып. № 168. 2014.
- 3) Орешко М.А. Kahoot [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.it-pedagog.ru/kahoot>. – Загл. с экрана.