

Вікторія ЗІНЧЕНКО,

кандидат педагогічних наук,
доцент кафедри іноземної філології,
українознавства та соціально-правових дисциплін
Донецького національного університету економіки
і торгівлі імені Михайла Туган-Барановського,
м. Кривий Ріг

Поліна ЧЕВЕРДАК,

асистент кафедри іноземної філології,
українознавства та соціально-правових дисциплін
Донецького національного університету економіки
і торгівлі імені Михайла Туган-Барановського,
м. Кривий Ріг

ВИКЛАДАННЯ ФІЛОЛОГІЧНИХ ДИСЦИПЛІН ЗА ДОПОМОГОЮ ВИКОРИСТАННЯ СУЧАСНИХ КОМП'ЮТЕРНИХ ПРОГРАМ

У статті розглянуто можливості використання сучасного програмного та апаратного інструментарію у процесі викладання дисциплін філологічного циклу. Обґрунтовано актуальність оновлення методології вищої школи з урахуванням динаміки сучасного ринку праці, фахових вимог до випускників. Подано огляд варіантів застосування онлайн-платформ, електронних підручників та словників. Запропоновано класифікацію видів освітніх мобільних додатків, продемонстровано приклади тих, що є доречними для викладання мов. Окреслено тенденцію до гейміфікації навчання, представлено приклад вдалого використання ігрових технологій у процесі вивчення української мови.

Ключові слова: девайси, методика викладання, педагогіка вищої школи, технологізоване навчання, смартфон, філологія.

В статье рассмотрены варианты использования современного программного и аппаратного инструментария в процессе преподавания дисциплин филологического цикла. Обоснована актуальность обновления методологии высшей школы с учетом динамики современного рынка труда, профессиональных требований к выпускникам. Представлен обзор онлайн-платформ, электронных учебников и словарей. Предложена классификация видов образовательных мобильных приложений, поданы примеры тех программ, которые будут уместны в преподавании языков. Обозначена тенденция к геймификации обучения, приведен пример удачного использования игровых технологий в изучении украинского языка.

Ключевые слова: девайсы, методика преподавания, педагогика высшей школы, технологизованное обучение, смартфоны, филология.

The article discusses the idea of presenting educational material with the help of innovative technologies using smartphones, software and mobile applications. The relevance of the search for new teaching methods are connected with the modern requirements of the labor market. Nowadays, the employer is interested in working with a qualified, creative, communicative employee who is willing to constantly learn, can adapt to new conditions, is able to restructure and make decisions quickly. The formation of these criteria involves the use of various devices.

The article provides examples of educational platforms, auxiliary mobile applications, visual boards, educational games. The ways of using smartphones in the classroom are developed.

The features of using combined online textbooks, manuals and dictionaries were considered. The article highlights the advantages and disadvantages of online publications. The positive aspects include the fact that storing, moving and using such textbooks is much easier; students have access to information at anytime and anywhere in the world. A significant advantage is that the content of the online tutorial is updated quickly, so the information is always relevant.

It has been substantiated that the teaching of specific topics in philology with the help of mobile applications can be quite productive. The following groups of programs are highlighted: collections, simulators, mobile dictionaries and translators, collections of the theory.

Among educational technologies, thematic games are becoming more popular. The article describes the games for learning languages. Most of them are focused on increasing user's vocabulary, word building, making whole sentences and phrases.

The methods presented in the article can be used as an element of the traditional teaching system, or in the context of STEM technologies.

Key words: devices, higher education, pedagogy, method of teaching, philology smartphones, technologized learning.

Постановка проблеми. Діяльність закладів вищої освіти спрямована насамперед на якісну підготовку кваліфікованих фахівців різних галузей. Відповідно, під час роботи зі студентами необхідно враховувати критерії сучасного ринку праці та основні суспільні тенденції. Нині спостерігаємо зростаючий попит на спеціалістів, здатних швидко опанувати нові навички, пристосовуватися до стрімких інформаційних потоків, продукувати оригінальні ідеї та критично осмислювати професійні завдання. Сучасні педагогічні виклики вимагають відповідних методик та прийомів викладання. Саме тому доречним є використання в освітньому просторі ЗВО різноманітних освітніх програм, мобільних додатків, а також залучення до освітнього процесу гаджетів.

Застосування різноманітних девайсів є складовою технологізації освіти, яка передбачає використання технічних засобів та засобів програмованого навчання [3, с. 74]. У період, коли смартфони та ноутбуки стали постійними супутниками молоді, помилковим було б рішення ігнорувати такий широкий інструментарій, працюючи традиційними методами. Отже, **актуальність теми** полягає в тому, що нині існує нагальна потреба адаптувати викладання навчального матеріалу до технічних можливостей, що існують, та перетворити побутові девайси на допоміжні, а інколи й основні, засоби навчання.

Аналіз наукових досліджень і публікацій. Принципи використання в освітньому просторі мультимедіа висвітлені в роботах Т. В. Ткаченко та Л. С. Шевченко, що розглядають мультимедійні технології як неодмінний компонент дистанційного навчання у процесі реформування традиційної системи освіти [7]. Зокрема, особливості роботи на платформі Moodle досліджувала О. С. Пшенична; питаннями комп'ютеризації навчання займалися Ю. В. Биков, М. М. Козяр, Л. Б. Муц, Т. В. Тарнавська, І. Ю. Хомишин та інші. Різні підходи до тлумачення поняття «технологізація освіти» подано в роботах А. О. Вітченко. Ігровий інструментарій у навчанні проаналізовано в працях О. Л. Ткаченко: представлено перелік компонентів гейміфікації, які зацікавлюють та мотивують користувача, розглянуто специфіку дидактичних ігор [6]. В. Ю. Биков дослідив варіанти використання мобільних пристроїв в освітньому процесі, визначив основні умови реалізації відкритих систем освіти та проаналізував засоби інтернет-доступу до навчальної інформації [1].

Мета статті – розглянути можливості використання різноманітних програм, мобільних додатків, навчальних ігор та платформ у процесі викладання дисциплін філологічного циклу.

Виклад основного матеріалу. *Навчальні сайти та платформи, онлайн-курси.* Останнім часом усе більша кількість освітніх установ упроваджує дистанційне навчання. В університетах така форма роботи є зручною для студентів-заочників. Із метою спрощення взаємодії в умовах дистанційного навчання доречним є використання систем Moodle, ATutor, Chamilo, ILIAS тощо. Зокрема Moodle є популярною платформою для розміщення інформації різного змісту та формату, структурування матеріалу за темами та блоками, створення навчальних тестів. Робота з Moodle характеризується простотою та зручністю, а її значна кількість інструментів дає можливість авторам курсів варіювати та комбінувати форми подачі матеріалу й перевірки знань.

Прикладом онлайн-курсів, що доступні для широкого кола користувачів, є продукти освітньої студії EdEra. Розробники разом із викладачами створили комплекс навчальних проектів із різної тематики та напрямів. Серед них є курси з економіки, правознавства, історії, мови та літератури тощо. Також пропонуються дисципліни для користувачів різного віку та програми для підготовки до ЗНО й підвищення власної кваліфікації. У курсі подається вхідне тестування, стислий теоретичний матеріал, тести для закріплення, а до окремих тем додається відео із поясненням. Зареєструватися для навчання може будь-хто, а після успішного проходження курсу є можливість отримати сертифікат [8].

Зазвичай означені курси містять теорію окремими блоками на сторінках сайту або ж у вигляді онлайн-підручника. Посібники, підручники, хрестоматії та словники у відцифрованому вигляді стали сучасним аналогом традиційним довідково-навчальним виданням. Електронні підручники мають низку суттєвих переваг: вільний доступ із будь-яких гаджетів, зручність зберігання, привабливий дизайн, можливість робити правки, залишати коментарі та позначки, налаштовувати шрифт, фон, розмір зображень тощо. Нині значного поширення набувають онлайн-підручники, адаптовані до смартфонів.

У процесі викладання української мови доречно використовувати онлайн-варіанти довідників та словників. Наприклад, лінгвістичний портал «Словники України» містить довідкову інформацію щодо правопису та відмінювання, перелік синонімів до певного слова та варіанти фразеологізмів із ним [4]. Завдяки пошуковому вікну, посиланням та спискам, що з'являються автоматично, орієнтуватися на сайті досить просто (*див. рис. 1*).

Для аналізу відтінків значень слів, порівняння омонімів, розгляду синонімів, уточнення наголосу варто скористатися відцифрованим варіантом Словника української мови в 11-и томах (*див. рис. 2*) [5]. Зважаючи на значний обсяг інформації, який було переведено з традиційного друкованого вигляду у формат сайту, та динамічну мовну ситуацію, розробники створили можливість користувачам уносити правки, корегувати помилки та пропонувати уточнення. Із цією метою слід зареєструватися, виділити слово чи фрагмент тексту та залишити коментар у спеціальній формі, після чого допис буде розглянуто адміністрацією сайту. Така форма взаємодії із користувачами допомагає вдосконалювати словник та постійно оновлювати інформацію, що значно складніше досягнути друкованим виданням.

Віртуальні дошки можуть стати не лише допоміжним інструментом викладу, а й повноцінною навчальною платформою, завдяки якій організовано матеріал. Віртуальна дошка – це програма, яка дозволяє створювати онлайн-поверхню, наповнену матеріалами різного формату. Перевага такої дошки полягає в тому, що студенти мають змогу одночасно працювати з нею зі своїх гаджетів: розміщувати та видаляти інформацію, переглядати та переміщувати її, уносити правки та редагувати тощо.

Мобільні додатки та навчальні ігри. Сучасний телефон уже давно перестав бути виключно засобом зв'язку. Значна кількість функцій та можливостей, які надають смартфони, дозволяють використовувати телефони як своєрідний навчальний інструмент.



УКРАЇНСЬКИЙ ЛІНГВІСТИЧНИЙ ПОРТАЛ

“Словники України” on-line

Словозміна Синонімія Фразеологія



мова

Реєстр	
МОБІЛЬНІСТЬ	
МОБІЛЬНО	
Мо́бу-Се́се-Се́ко	
МОВ	с
МО́ВА	ф.с
МО́ВБИ	
МО́ВБИ	с
МО́ВБИТО	с
МО́ВБИТО	
МОВЕ́ТОН	
МОВЕ́ЦЬ	
МО́ВИТИ	ф.а.с
МО́ВИТИСЯ	с
МО́ВКУТИ	с
МО́ВЛЕННІ	
МОВЛЕННЄВИЙ	
МОВЛЕННЄВОЗНА́ВЧИЙ	
МОВЛЕННЄВОМИСЛИТЕ́ЛЬНИЙ	
МО́ВЛЕННЯ	с
МО́ВЛЯ́В	
МО́ВЛЯ́НИН	

мо́ва – іменник жіночого роду

	відмінок	однина	множина
називний	мо́ва	мо́ви	мо́ви
родовий	мо́ви	мо́в	мо́в
давальний	мо́ві	мо́вам	мо́вам
знахідний	мо́ву	мо́ви	мо́ви
орудний	мо́вою	мо́вами	мо́вами
місцевий	на́у мо́ви	на́у мо́вах	на́у мо́вах
кличний	мо́во*	мо́ви*	мо́ви*

Рис. 1. Сторінка «Словники України»

Словник української мови
[Вхід](#) · [Регістрація](#)

Академічний тлумачний словник (1970—1980)

в означеннях

Тлумачення, значення слова «мова»:

МО́ВА, *и, жін.*

- Здатність людини говорити, висловлювати свої думки. Має добре слово в світі сирота... Та ніхто про матір на сміх не питає, А Йвася питають.. Не дадуть до мови дитині дожити (Тарас Шевченко, I, 1951, 41).
 - ♦ **Відбирати (відібрати) мову** див. [відбирати](#); **Віднімати (відняти) мову** див. [віднімати](#); **До мови приходити (прийти)** — відновлювати здатність говорити. [Мавка:] Я ще до мови не прийшла, як він схопився на рівні ноги (Леся Українка, III, 1952, 250); **Зав'язало (перепинило і т. ін.) мову** кому, *перев. безос.* — хтось утратив здатність говорити. За цілий той день не чуно було слова у хаті, мов яке лихо прийшло і зав'язало мову (Панас Мирний, IV, 1955, 84); Ту ж мить їй стиснуло горло, перепинило мову, і вона як стояла, так і впала на землю і, притиснувши руки до грудей, заридала тяжко... (Борис Грінченко, II, 1963, 381).
- Сукупність** довільно відтворюваних загальноприйнятих у межах даного суспільства звукових знаків для об'єктивно існуючих явищ і понять, а також загальноприйнятих правил їх комбінування у процесі вираження думок. Найбільше і найдорожче добро в кожного народу — це його мова (Панас Мирний, V, 1955, 314); А мова живе і рікою тече, І хвилями плещуть в ній зміни... (Василь Еллан, I, 1958, 247); * *У порівняннях.* І краплі десь звучать ласкаві, як мова рідна і жива (Володимир Сосюра, Солов. далі, 1957, 36);

// Різновид цього комбінування у процесі вираження думок, якому властиві ті або інші характерні ознаки. Хто нікчемну душу має, То така ж у нього й мова (Леся Українка, I, 1951, 378); Велич і масштабність подій змушувала мене стискувати матеріал [у фільмі «Арсенал»]. Це можна було б зробити, вдаючись до мови і поетичної, що й є начебто моєю творчою особливістю (Олександр Довженко, I, 1958, 23); Наукова мова є та ділянка словесної роботи, на якій найгостріше відчувається все, що стосується точності виразу (Мовознавство, IV-V, 1947, 153).

 - ▲ **Аморфні (ізолюючі) мови** — мови, що не мають форм словозміни; **Мертві мови** див. [мертвий](#); **Непряма мова** див. [непрямий](#); **Пряма мова** див. [прямий](#); **Частина мови** — граматична категорія слів, об'єднаних спільністю значення, форм і синтаксичної ролі.
- Мовлення, властиве кому-небудь; манера говорити. Живо й просто вилита стареча мова (Тарас Шевченко, VI, 1957, 133); Лякають дитину й дядьків погляд, і його буркотлива мова (Михайло Стельмах, I, 1962, 343); У розмовах вчливий [Хома] і не лихослов.. У його мові переважають пестливі слова (Григорій Тютюнник, Вир, 1964, 80).

Езопівська мова див. [езопівський](#).
- Те, що говорять, чи-небудь слова, вислови. Поклали шальовки соснови, Кругом *чиставили мови!* І тавари встали без мови. В голлий розли вилити (Тарас Шевченко, I, 1951, 41).

Рис. 2. Сторінка «Словник української мови»

Освітні мобільні додатки філологічного спрямування можна згрупувати за характером пропонованої інформації: комплексні додатки (теорія та вправи з різноманітних розділів), додатки для тренування (переважають завдання, вправи, тести), колекції (мобільні збірки текстів, сукупність цитат, малюнків тощо). Слід зазначити, що два останні типи програм є найбільш розповсюдженими.

Більшість навчальних додатків для вивчення мов має на меті поповнення лексичного запасу мовця, тренування розмовних навичок, усунення недоліків у розумінні та використанні слів і словосполучень. Наприклад,

додаток «Мова» містить декілька розділів теоретичного спрямування та блок вправ. Складні випадки правопису та наголошування, тлумачення фразеологізмів, пояснення синонімів та паронімів, приклади суржику та варіанти їх заміни українськими відповідниками, цитати про мову – усе це подано у вигляді цікавих стилізованих малюнків у різних розділах додатка. Матеріали розміщені на однойменному сайті проекту, а додаток є лише його розширеною та дещо адаптованою до смартфонів версією. Проект «Мова – ДНК нації» можна вважати зразком вдалого використання новітніх інформаційних технологій в освітній площині (див. рис. 3).

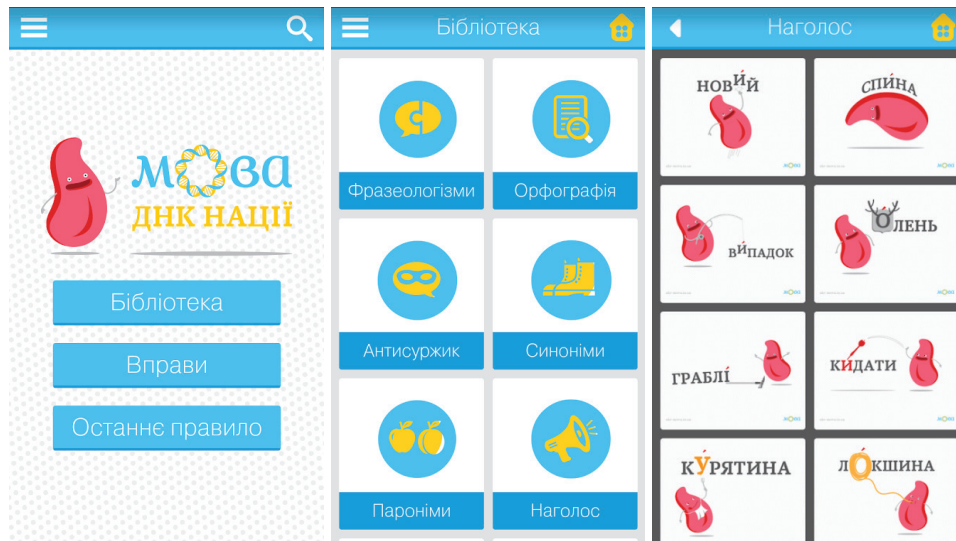


Рис. 3. Додаток «Мова – ДНК нації»

Додатки-колекції поділяються на такі *підвиди*:

- збірки творів певних авторів;
- твори на певну тематику;
- навчальні хрестоматії (різноманітні автори, жанри, теми тощо);
- колекції фактів;
- колекції слів;
- біографії визначних особистостей;
- колекції цитат.

Наприклад, у мобільній версії «Кобзаря» розміщено вірші Тараса Шевченка за алфавітом. Коли відкриваємо сторінку з певним твором, маємо можливість не лише прочитати сам текст, але й дізнатися місце та час його написання. Також існує функція пошуку за словами з віршів та можливість зберегти вподобаний текст у «Вибране» (див. рис. 4).

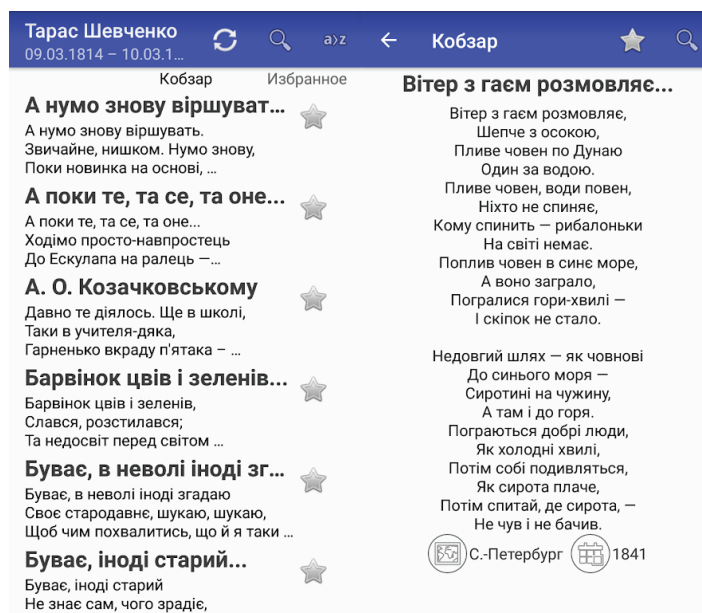


Рис. 4. Додаток «Кобзар»

У додатку «Українські вірші» вміщено твори різних авторів, серед яких є як класики української літератури, так і сучасники. Існує декілька варіантів їх систематизації: за популярністю, за авторами (алфавітний принцип), за датою написання.

Також створено окремий блок «Улюблені», до якого користувач може додати обрані тексти. Цікавим є оформлення сторінок із віршами: усі поезії подано в одному стилі, а зверху розміщено фото автора (див. рис. 5).

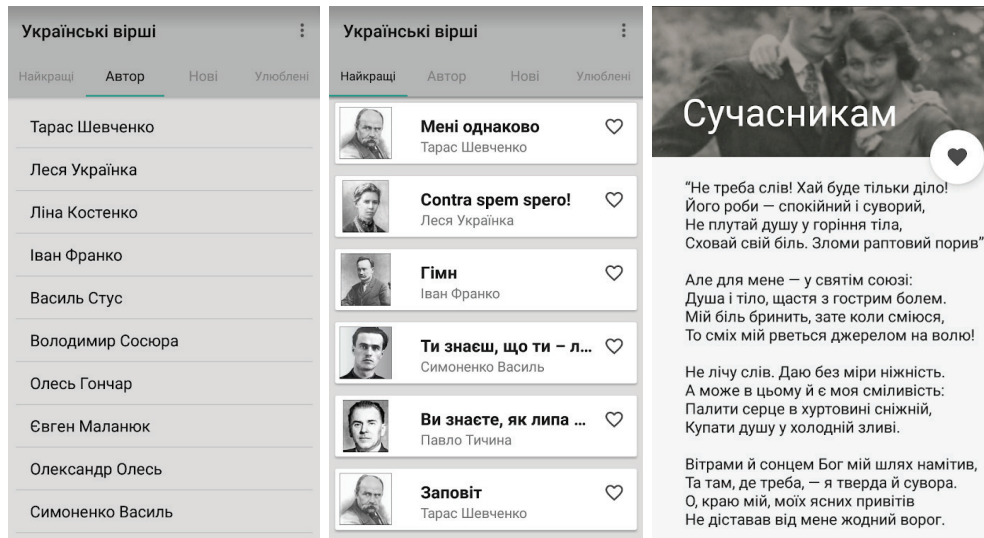


Рис. 5. Додаток «Українські вірші»

Допоміжним інструментом у процесі вивчення мов можуть стати численні навчальні ігри. Гейміфікація (ігрофікація) навчання передбачає використання ігрових технологій у неігровому контексті [6]. Зразком такої форми роботи є мобільні флеш-ігри. Користувач має можливість виконати низку завдань та отримати за них бали. Наприклад, відшукати на зображенні всі названі об'єкти, зібрати слово з літер, назвати предмети у встановленій послідовності тощо. Додатки на кшталт «Знайди слово» пропонують сукупність літер, з яких треба скласти слова з певної тематики. Такі ігри не лише допомагають розширювати лексичний багаж мовця, але й розвивають уважність та здатність до комплексного бачення, закріплюють орфографічні навички [2].

Уведення до навчального процесу елементів гейміфікації обумовлено тим, що така форма роботи дозволяє опрацювати матеріал у нетиповий спосіб, стимулює креативне мислення, значно підвищує зацікавленість студентів.

Висновки. Значна кількість сучасних технічних приладів дозволяє урізноманітнювати методику викладання філологічних дисциплін у закладах освіти різних рівнів. Смартфони, на які зазвичай відволікаються студенти під час занять, мають перетворитися на допоміжний інструмент. Саме з цією метою було розроблено досить багато спеціалізованих програм та додатків, удосконалення та доповнення яких продовжується й нині. Платформи для онлайн-навчання та електронні словники, підручники, довідники забезпечують зручний доступ до значного обсягу матеріалу, спрощують алгоритм пошуку інформації. Мобільні додатки та навчальні ігри сприяють вивченню окремих тем та розділів, допомагають тренувати навички, вдосконалювати знання та створюють можливість займатися інтервальним методом (зазвичай для виконання вправи в додатку чи проходження певного рівня необхідно витратити 5–10 хвилин, тому студент може займатися по декілька хвилин упродовж дня).

Перспективи подальших наукових досліджень полягають в аналізі ставлення студентів до запропонованих інноваційних методів, з'ясуванні закономірностей між застосуванням різноманітних девайсів та рівнем навчальної успішності.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Биков В. Ю. Мобільний простір і мобільно орієнтоване середовище інтернет-користувача: особливості модельного подання та освітнього застосування / В. Ю. Биков // Інформаційні технології в освіті. – 2013. – № 17. – С. 9–37.
2. Гончарова Н. О. Ігрові технології у STEM-освіті [Електронний ресурс] / Н. О. Гончарова. URL: http://man.gov.ua/upload/news/2017/12_11/Zbirnyk.pdf (дата звернення: 02.04.2019).
3. Зязюн І. А. Технологізація освіти як історична неперервність / І. А. Зязюн // Неперервна професійна освіта: теорія і практика. – 2001. – № 1. – С. 73–85.
4. Словники України [Електронний ресурс]. URL: <http://lcorp.ulif.org.ua/dictua> (дата звернення: 03.04.2019).
5. Словник української мови. Академічний тлумачний словник (1970–1980) [Електронний ресурс]. URL: <http://sum.in.ua/> (дата звернення: 02.04.2019).
6. Ткаченко О. Гейміфікація освіти: формальний і неформальний простір [Електронний ресурс] / О. Ткаченко // Актуальні питання гуманітарних наук. – 2015. – № 11. URL: <http://dspu.edu.ua/hsci/wp-content/uploads/2017/12/011-45.pdf> (дата звернення: 02.04.2019).
7. Ткаченко Т. В. Технологія мультимедіа для дистанційного навчання [Електронний ресурс] / Т. В. Ткаченко, Л. С. Шевченко // Педагогічний дискурс. – 2017. – № 2. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/peddysk_2007_2_39 (дата звернення: 02.04.2019).
8. EducationalEra – студія онлайн-освіти [Електронний ресурс]. URL: <https://www.ed-era.com/> (дата звернення: 03.04.2019).

Дата надходження до редакції: 05.04.2019 р.