

ВИКОРИСТАННЯ МОБІЛЬНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОКАХ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ ДЛЯ УЧНІВ ПРОФІЛЬНОЇ ШКОЛИ

У роботі розглядається проблема застосування мобільних технологій для вдосконалення процесу навчання англійської мови в школі та практичне використання таких технологій

Ключові слова: мобільні технології, комплекс вправ, урок.

The thesis deals with the usage of mobile technologies to improve the process of learning the English language at school and the practical use of such technologies..

Keywords: mobile technologies, set of exercises, lesson.

Застосування комп'ютерів і ресурсів всесвітньої мережі Інтернет в освітніх цілях є широко обговорюваної проблемою для методистів протягом останніх десяти років. Більшість досліджень присвячено питанню про роль комп'ютерів й Інтернет мережі в підвищенні або зниженні мовного рівня учнів. Комп'ютерне асистування у вивченні іноземних мов (Computer Assisted Language Learning) розглядає широкий спектр використання комп'ютерів у навчанні, починаючи з презентацій в програмі Microsoft Power Point і закінчуючи спеціалізованими мультимедійними програмами, наприклад, Rosetta Stone, але не забезпечує учнів повної автономності в навчанні, хоча виступає в ролі керівної ланки, тобто повністю регулює діяльність учнів.[4, с. 14]

Але з середини 2000-х років широке поширення отримали кишенькові персональні комп'ютери (КПК), а також смартфони, які по функціональності перевершують КПК.

Найчастіше на уроці іноземної мови потрібно знайти якусь інформацію щодо спірного питання, для проекту або для демонстрації. Створення пошукового запиту - найперше, що робить користувач, вводячи текст у рядок браузера. [1] Кожна пошукова система працює по-своєму і може видавати різну інформацію, в залежності від місця розташування і попередніх запитів користувача. В Інтернеті також представлена велика кількість онлайн-словників. [2]

Зараз існує безліч навчальних додатків з іноземної мови різного профілю: одні з них навчають лише граматиці, інші - тільки словам. Їх перевага в тому, що вони більш детально розглядають і відпрацьовують вміння, не відволікаючи увагу на формування інших умінь.[3]

Вправи на формування навчальної автономії із застосуванням мобільних пристроїв були складені, з огляду на психологічні вікові особливості 10 класу (15-16 років).

На основі НМК "Starlight" для 10 класу було обрано такі теми для запропонованого комплексу вправ: «*Home and away*», «*Food and drinks*».[5]

Найбільш ефективними були завдання типу:

- виберіть відео на YouTube на тему, яка вам подобається, і підготуйте запитання щодо змісту відео;
- оцініть себе за допомогою Google Forms;
- використовуючи новий словниковий запас, підготуйте розповідь у групі та завдання до неї, перетворіть його на QR-код;
- створіть власну рекламу за допомогою мобільного телефону;
- складіть перелік питань для інтернет-опитування на певну тему в Google Forms та відішліть своїм однокласникам;
- напишіть новелу, використовуючи певну структуру граматики та додайте до історії кілька фотографій, малюнків або музики;

- створить документ у Google Docs або блог на blogger.com та оформити його на свій смак.

Таким чином, запропоновані вправи та завдання з використанням мобільних пристроїв сприяють оволодінню учнями англійською мовою в старших класах загальноосвітніх шкіл.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Benson P. Learner autonomy in the classroom. – New York: McGraw Hill, 2003. – P. 289-308.
2. Little D. Learner Autonomy 1: Definitions, Issues and Problems – Dublin: Trinity College Dublin, 1991. – 63 p.
3. Blin F. CALL and the development of learner autonomy: Towards an activity- theoretical perspective // ReCALL. – 2004, № 16 (2). – P. 377-395.
4. Капаева А.Е. О формировании готовности учащихся к самообучению иностранным языкам // Иностранные языки в школе. – 2001. – №3. – С. 12-17.
5. Кирдяева О. И., Комиссаров К. В. Звездный английский. Тренировочные упражнения в формате ОГЭ (ГИА). 10 класс: сборн. упражн. для общеобразоват. учреждений и шк. с углубл. изучением англ. яз. – М.: Просвещение. – 2015. – 111 с.

Рекомендує до друку науковий керівник професор Заболотська О.О.