

УДК 378.147:811.111

DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/84-2-42>

Людмила МИХАЙЛОВА,

orcid.org/0000-0003-3525-7400

*старший викладач кафедри іноземних мов і міжкультурної комунікації
Харківського національного економічного університету імені Семена Кузнеця
(Харків, Україна) liudmylamykhailova@ukr.net*

ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ПЛАТФОРМ ПІД ЧАС ВИКЛАДАННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ СТУДЕНТАМ ЗВО

У статті розглядаються можливості використання освітніх онлайн платформ під час викладання англійської мови студентам закладів вищої освіти. Наголошується, що під час організації освітнього процесу виключно в онлайн форматі необхідно впроваджувати нові інтерактивні елементи навчання з метою підвищення мотивації студентів. На основі аналізу наукової літератури встановлено, що використання освітніх онлайн платформ сприяє підвищенню мотивації студентів до вивчення навчальної дисципліни; формуванню ініціативної комунікативної та лінгвістичної компетентностей, створення доброзичливої атмосфери під час навчального процесу; врахування індивідуальної траєкторії студентів; створення умов для постійного контролю за виконанням навчальних завдань; автоматизації перевірки навчальних досягнень студентів, забезпечивши її чіткість та прозорість тощо. З досвіду роботи можна стверджувати, що наразі доцільно та цікаво впроваджувати діяльність на тих освітніх платформах, де присутні елементи гейміфікації, основною метою якої є розвиток певних умінь та здібностей учасників освітнього процесу, що ґрунтується на виконанні інтерактивних завдань або тестів, співробітництві між гравцями, створення додаткових стимулів та нагород під час виконання завдання, відчуття поразки або перемоги. Окреслено основні особливості онлайн платформ, які можна використовувати під час викладання англійської мови: ClassDojo (контроль та відстеження навчальної діяльності студентів, підвищення мотивації студентів шляхом впровадження системи оцінювання, надання студентам балів, аватарів та списків лідерів за успішне виконання завдання, відстеження навчальної активності та забезпечення зворотного зв'язку); Memrise (розроблена та спрямована на запам'ятовування іноземних слів) та інші. Встановлено, що ці платформи доцільно використовувати як доповнення до традиційних методів навчання.

Ключові слова: інтерактивні платформи, викладання англійської мови, ClassDojo, Memrise, Zondle.

Liudmyla MYKHAILOVA,

orcid.org/0000-0003-3525-7400

*Senior Lecturer at the Department of Foreign Languages
and Intercultural Communication
Semyon Kuznets Kharkiv National University of Economics
(Kharkiv, Ukraine) liudmylamykhailova@ukr.net*

USE OF INTERACTIVE PLATFORMS WHEN TEACHING ENGLISH TO STUDENTS OF HIGHER EDUCATION INSTITUTIONS

The article considers the possibilities of using educational online platforms when teaching English to students of higher education institutions. It is emphasized that when organizing the educational process exclusively in an online format, it is necessary to introduce new interactive elements of learning in order to increase students' motivation. Based on the analysis of scientific literature, it is established that the use of educational online platforms contributes to increasing students' motivation to study the academic discipline; the formation of foreign language communicative and linguistic competencies, the creation of friendly atmosphere during the educational process; taking into account the individual trajectory of students; creating conditions for constant control; automation of checking students' academic achievements, ensuring its clarity and transparency, etc. It is currently appropriate and interesting to implement activities on those educational platforms where there are elements of gamification, the main goal of which is the development of certain skills and abilities of participants in the educational process, which is based on the performance of interactive tasks or tests, cooperation between players, the creation of additional incentives and rewards during the performance of the task, the feeling of defeat or victory. The main features of online platforms that can be used when teaching English are outlined: ClassDojo (control and tracking of students' educational activities, increasing student motivation by implementing an assessment system, providing students with points, avatars and leaderboards for successful task completion, tracking educational activity and providing feedback); Memrise (designed and aimed at memorizing foreign words) and others. It is found that these platforms are advisable to use as a supplement to traditional teaching methods.

Key words: interactive platforms, English teaching, ClassDojo, Memrise, Zondle.

Постановка проблеми. Розвиток міжнаціональних зв'язків та контактів у економічний, соціальний, політичний сферах обумовлює необхідність вільного володіння іноземною мовою. Це питання є також актуальним для підготовки майбутніх фахівців у закладах вищої освіти. Необхідність бути конкурентоспроможним на міжнародному ринку праці висуває підвищені вимоги до вивчення іноземної мови. Це, в свою чергу, потребує вдосконалення системи вивчення іноземної мови у закладах вищої освіти, в першу чергу шляхом залучення до класичної системи викладання нових методик.

Необхідно також враховувати той факт, що для тих ЗВО, які вимушені працювати виключно в онлайн режимі через військову агресію, дуже важливо зберегти інтерес здобувачів освіти до навчання, що неможливо зробити виключно у класичному варіанті проведення занять та вимагає залучення сучасних інтерактивних платформ та сервісів для проведення занять.

Аналіз досліджень і публікацій засвідчив, що науковці неодноразово зверталися до цього питання. Так, М. Карпушина і І. Шумило вивчали шляхи впровадження освітніх інтернет-платформ у навчанні іноземної мови; О. Свіридюк, А. Балеха, С. Мішкарова, Н. Кулік, С. Вакуленко досліджували роль освітніх онлайн платформ на успішність навчання студентів, А. Котовою, В. Сердюк, І. Авдеєнко, О. Ленською, О. Іваніною представлені шляхи використання мудл під час викладання предметно-інтегрованого навчання, тощо.

Разом із тим, вважаємо, що висвітлення досвіду використання освітніх онлайн платформ збагатить наукову літературу, що і є **метою публікації**.

Виклад основного матеріалу. Викладачі іноземної мови все більше звертають увагу на те, що ефективно та якісне викладання іноземної мови у нас час неможливо уявити без використання освітніх онлайн платформ, сайтів та сервісів. До переваг такого підходу до організації навчального процесу можна віднести можливість індивідуального режиму роботи, диференціацію навчальних завдань залежно від рівня володіння англійською мовою; можливість вивчати предмет у будь-який зручний час і в будь-якому зручному місці, що набуває особливої актуальності під час роботи ЗВО у виключно онлайн режимі (Kotova A. et al, 2020: 135).

На основі аналізу наукової літератури можна стверджувати, що такий підхід до викладання іноземної мови дозволяє:

- підвищити мотивацію здобувачів освіти до вивчення навчальної дисципліни;

- сформувати іншомовну комунікативну та лінгвістичну компетентності;
- створити доброзичливу атмосферу під час навчального процесу;
- врахувати індивідуальну траєкторію студентів;
- створити умови для постійного контролю за виконанням навчальних завдань;
- автоматизувати перевірку навчальних досягнень студентів, забезпечивши її чіткість та прозорість;
- створити умови для актуалізації нових знань;
- вдосконалити підходи до вивчення нових лексичних одиниць та граматичних конструкцій (Карпушина, 2018: 82).

Разом із тим, під час вибору освітньої онлайн платформи треба чітко розуміти які саме освітні цілі постають перед здобувачами освіти та відповідно до цього обирати те чи інше завдання (Svyrydiuk, 2024: 109).

З досвіду роботи можна стверджувати, що наразі доцільно та цікаво впроваджувати діяльність на тих освітніх платформах, де присутні елементи гейміфікації. Зауважимо, що концепція гейміфікації не є новою. В наш час завдяки широкому розповсюдженню соціальних мереж та загального доступу до мережі Інтернет зазначена концепція використовується для досягнення багатьох цілей., але її основною метою є розвиток певних умінь та здібностей учасників освітнього процесу, що ґрунтується на виконанні інтерактивних завдань або тестів, співробітництві між гравцями, створення додаткових стимулів та нагород під час виконання завдання, відчуття поразки або перемоги тощо (Knutas, 2014: 372).

У науковій літературі вже достатньо ґрунтовно висвітлено особливості таких платформ як Kahoot та Moodle, які є дієвими та ефективними, тому хотіли б привернути увагу до інших не менш цікавих, але не таких розповсюджених освітніх платформ. Наприклад, ClassDojo є доступною як на персональних комп'ютерах, так і на смартфонах, кількість її користувачів перевищує 45 мільйонів осіб. Основна мета ClassDojo полягає в тому, щоб надати викладачу платформу для контролю та відстеження навчальної діяльності студентів. Вона також допомагає підвищити рівень мотивації студентів за рахунок впровадження системи оцінювання, надання студентам балів, аватарів та списків лідерів за успішне виконання завдання. Програма також відстежує навчальну активність студентів та надає їм зворотний зв'язок. Поєднання системи контролю через постійний зворотний зв'язок, підвищення мотивації дозволяють студентам, які вивчають іноземну мову, більш ефективно адапту-

ватись до нової мови, що робить процес навчання привабливим та, відповідно, більш ефективним (Classdojo).

Ігрова навчальна платформа Zondle базується на передусім саме на засадах гейміфікації. З її допомогою педагог може створювати тести та значно збільшити кількість навчального матеріалу. Фактично студент вивчає іноземну мову, опановує необхідні уміння та навички, граючи в ігри. В цілому Zondle підходить для домашньої роботи та практики листування та спілкування іноземною мовою. У цій програмі також є система відстеження прогресу та інші елементи, такі як аватари, списки лідерів та ігрова валюта Zollars, кількість яких збільшується або зменшується залежно від відповідей на вікторини та завдання. Студенти можуть використовувати Zondle через веб-браузери, смартфони та планшети (Zondle).

Програмні комплекси можуть бути залучені у режимі гейміфікації не тільки для набуття необхідних мовних умінь та навичок, але й для контролю за рівнем опанованих студентами знань. Такою програмною платформою є комплекс Socrative. В цілому це є інструментом для створення, пошуку та розповсюдження тестів, а також для проведення тестувань. З переваг варто відзначити простоту засвоєння, приємний зовнішній вигляд, дружній інтуїтивний інтерфейс. Особливостями сервісу є використання програм для мобільних пристроїв та відсутність необхідності реєстрації для студентів. Це динамічна інтелектуальна система для здійснення зворотного зв'язку між здобувачами освіти та викладачем, що працює за допомогою смартфонів, планшетів та ноутбуків. Socrative може виступати в якості дієвого інструменту в процесі вивчення іноземної мови (Socrative).

Ще одним з інструментів впровадження гейміфікації до навчально-виховного процесу з вивчення іноземної мови в закладах вищої освіти є програмний комплекс Brainscape, на якій викладачі та студенти можуть створювати свої флеш-картки або використовувати вже створені іншими користувачами онлайн уроки. Картки можуть створюватись з текстом, зображеннями та у вигляді аудіо-файлів, отже при цьому опановують навички не тільки читання, письма та перекладу, але й слухання та переказу іноземною мовою (Brainscape).

Для роботи над покращенням словникового запасу студентів доцільно використовувати гейміфіковану онлайн платформу Memrise, яка розроблена та спрямована на заучування іноземних слів. Контент у програмі створюється та постійно доповнюється в ході роботи самими користувачами.

Алгоритм програми відстежує процес вивчення нових слів та визначає, коли саме необхідно його повторювати для закріплення у довгостроковій пам'яті. В основні цього алгоритму лежить методика інтервального повторення слів, яка є науково обґрунтованою та перевіреною. Зазначена програма переводить її в автоматичний режим, пристосовуючись до кожного користувача окремо.

З його допомогою можна вивчати не тільки слова, але, наприклад, окремі лексичні правила, терміни, столиці країн, факти з країнознавства тощо. Але все-таки більш доцільним є використання програмного комплексу Memrise безпосередньо для розширення лексичного запасу, опанування нових слів у процесі вивчення іноземної мови (Memrise).

Одним з інструментів гейміфікації у процесі навчання може виступати програмний комплекс Play Brighter. Це платформа, на якій реалізована можливість створення свого власного онлайн-середовища для навчання, яке буде адаптоване безпосередньо до потреб навчально-виховного процесу. Викладач може налаштовувати навчальне середовище, в якому братимуть участь студенти, а також створювати навчальні місії, навчальні завдання та задаватиме їм вартість в балах. Це дозволяє зробити процес вивчення окремої навчальної теми цікавішим та надає змогу дієво відстежувати індивідуальні успіхи студентів.

Для покращення вивчення іноземної мови студентами закладів вищої освіти доцільним є використання Plickers. Додаток в цілому має ті ж самі опції, що й у Kahoot, але студентам не потрібен комп'ютер або мобільний пристрій. Plickers використовує планшет або телефон викладача, щоб зчитувати QR-коди з карток студентів. Картка у кожного студента власна, її можна повертати, що дає чотири різні варіанти відповіді. У додатку створюється список навчальної групи, з його допомогою можна дізнатися, як кожен студент відповідав на визначені питання (Plickers).

Разом із тим, використовуючи такі освітні платформи необхідно розуміти й ризики, які з цим пов'язані. До основного ризику можна віднести те, що велику роль в процесі навчання надається таким зовнішнім нагородам, як отримання балів, призів, і в той же самий час значно нівелює цінність внутрішніх нагород, як опанування новими навичками та вміннями. Це в свою чергу суперечить досягненню однією з основних цілей навчання, яка полягає у створення постійного прагнення до навчання та самовдосконалення, що призводить до постійного підвищення фахового рівня спеціалістів протягом всього життя.

Висновки. Враховуючи вищевикладене, можна зробити висновок, що з одного боку, використання освітніх онлайн платформ позитивно впливає на навчання, робить навчальний процес більш цікавим та відповідно більш ефективним. Той, хто навчається, переходить від інтровертної манери поведінки до більш мотивованої, заснованої на позитивному зворотному зв'язку та використовуваних ігрових елементах.

Використання таких освітніх платформ сприяє навчанню письма, читання та аудіювання, а також

надає студентам стимул почати спілкуватися та взаємодіяти з іншими людьми, що є одним з головних завдань у вивченні іноземної мови в закладах вищої освіти. Разом з тим, використання онлайн платформ не має бути однією з основних форм навчально-виховного процесу. Тільки дозоване залучення таких методів роботи може підвищити результативність навчальної діяльності, прискорити опанування студентами необхідних умінь та навичок, а також в цілому підвищити рівень опанування іноземною мовою.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Карпушина М., Шумило І. Використання освітніх інтернет-платформ у навчанні іноземної мови. *Вісник Національного університету "Львівська політехніка"*. Серія: Інформатизація вищого навчального закладу. 2018. № 903. С. 81–87.
2. Brainscape. Official site. <https://www.brainscape.com/>
3. Classdojo. Official site. URL: <https://www.classdojo.com/uk-ua/about/>
4. Knutas, A., Ikonen, J., Nikula, U., Porras, J. Increasing collaborative communications in a programming course with gamification: a case study. *Proceedings of the 15th International Conference on Computer Systems and Technologies*. 2014. <https://dl.acm.org/citation.cfm?id=2659620> (pp. 370–377): ACM. Krause, M., Mogalle
5. Kotova A., Serdiuk V., Avdieienko I., Lenska O., Ivaniga O. Integration of Content and Language Integrated Learning elements in the Education of Nonlinguistic Specialty Students by means of IT. *INTEGRATION. EDUCATION. SOCIETY. Proceedings of the International Scientific Conference*. 2020. V. 3. P.134-144
6. Memrise. Official site. <https://www.memrise.com/>
7. Plickers. Official site. <https://get.plickers.com/>
8. Socrative. Official site. <https://www.socrative.com/>
9. Svyrydiuk, O., Balokha, A., Myshkarova, S., Kulyk, N., & Vakulenko, S. Empowering independent learning: The key role of online platforms. *Amazonia Investiga*. 2024. № 13(79). P. 107-122. <https://doi.org/10.34069/AI/2024.79.07.9>
10. Zondle. Official site. URL: www.zondle.com.

REFERENCES

1. Karpushyna M., Shumylo I. (2018) Vykorystannya osvitynikh internet-platform u navchanni inozemnoyi movy [The use of educational Internet platforms in teaching a foreign language.]. *Visnyk Natsional'noho universytetu "L'vivs'ka politekhniky"*. Seriya: Informatyzatsiya vyshchoho navchal'noho zakladu. 903, 81–87.
2. Brainscape. Official site. <https://www.brainscape.com/>
3. Classdojo. Official site. URL: <https://www.classdojo.com/uk-ua/about/>
4. Knutas, A., Ikonen, J., Nikula, U., Porras, J. (2014) Increasing collaborative communications in a programming course with gamification: a case study. *Proceedings of the 15th International Conference on Computer Systems and Technologies*. <https://dl.acm.org/citation.cfm?id=2659620> (pp. 370–377): ACM. Krause, M., Mogalle
5. Kotova A., Serdiuk V., Avdieienko I., Lenska O., Ivaniga O. (2020) Integration of Content and Language Integrated Learning elements in the Education of Nonlinguistic Specialty Students by means of IT. *INTEGRATION. EDUCATION. SOCIETY. Proceedings of the International Scientific Conference*. 3, 134-144
6. Memrise. Official site. <https://www.memrise.com/>
7. Plickers. Official site. <https://get.plickers.com/>
8. Socrative. Official site. <https://www.socrative.com/>
9. Svyrydiuk, O., Balokha, A., Myshkarova, S., Kulyk, N., & Vakulenko, S. (2024). Empowering independent learning: The key role of online platforms. *Amazonia Investiga*, 13(79), 107-122. <https://doi.org/10.34069/AI/2024.79.07.9>
10. Zondle. Official site. URL: www.zondle.com.