

Агібалова Тетяна Миколаївна

*доцент кафедри ділової іноземної мови та перекладу НТУ «ХПІ»,
кандидат філологічних наук, e-mail: tanika.fem@gmail.com*

Алпатова Олена Володимирівна

*ст. викладач кафедри мовної підготовки ННІМО ХНУ імені В. Н. Каразіна
кандидат філологічних наук, e-mail: alpatova.olena@gmail.com*

ЗАСТОСУВАННЯ ЦИФРОВИХ ІНСТРУМЕНТІВ У ВИКЛАДАННІ МОВНИХ ДИСЦИПЛІН ЗА УМОВ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ

Одним із пріоритетів національної доктрини розвитку освіти є інтеграція навчальних закладів у європейський і світовий простір. У площині реалізації здобутків вищої освіти це передусім визначає курс на конкурентоспроможність і мобільність випускників на глобальному ринку праці. У сфері особистісного розвитку це означає вдосконалення й урізноманітнення ракурсу власного духовно-світоглядного визначення. Саме тому вправність і навички в освоєнні сучасних методів і засобів пошуку, обробки й засвоєння інформації наближають студентів до поставленої мети – стати затребуваними в обраній ними галузі. Формат дистанційного навчання є плідним для формування таких умінь, коли вивчаючи, наприклад, іноземну мову, молодь має змогу опанувати різноманітні методи й способи засвоєння знань на численних освітніх платформах. Досвід роботи викладача-мовника зі студентами філологічних і нефілологічних спеціальностей дозволяє стверджувати, що одним із найбільш популярних цифрових інструментів є Kahoot!, що пропонує широкий діапазон можливостей і водночас є достатньо простим у застосуванні.

Актуальним наразі є те, що завдання, створені за допомогою функціоналу Kahoot!, можна застосовувати як для аудиторного навчання, так і для самостійного опанування матеріалу (це забезпечують два режими – класичний, коли кожен гравець самостійно відповідає на питання й отримує результати, і командний, коли в грі беруть участь троє й більше охочих). Серед переваг застосування цього сервісу є можливість формулювання завдань таким чином, аби учасники мали змогу продемонструвати вже засвоєні знання [1, с. 73].

Алгоритм використання ігрового простору Kahoot! дає можливість створювати вікторини з множинним вибором, тести, опитування, обговорення. При створенні завдання викладач сам обирає кількість пропонуємих відповідей, виставляє час виконання, сервіс забезпечує рендомізацію питань, подальше редагування й отримання результатів проходження вікторини учасниками групи. Причому остання опція працює як упродовж аудиторної командної гри, коли на екран виводиться інфографіка питань і правильних відповідей, так і за умови, коли завдання виконуються гравцем самотійно (як домашнє завдання). Тоді викладачу так само треба зайти у свій профіль на платформі й, натиснувши кнопку Get Results, відкрити поле з результатами проходження вікторини. Треба зазначити, що за умови використання платформи для поточного контролю саме в такий спосіб одним із недоліків є неможливість контролювати кількість спроб проходження вікторини студентами групи. Звісно, активізація режиму одноразового проходження, із застосуванням адреси власної електронної пошти, покликана забезпечити об'єктивне оцінювання знань на момент перевірки, але учасники можуть зайти й відповісти на питання ще декілька разів, застосувавши інші електронні адреси. Це можна побачити у зведеному звіті, коли замість визначеної кількості учасників у грі взяло участь більше осіб.

Підсумовуючи, варто зазначити, що інтерактивні цифрові інструменти, зокрема Kahoot!, і гейміфікація в цілому – як надбання галузі інноваційних освітніх технологій – не можуть претендувати на ексклюзивність за умов дистанційного навчання, натомість вони забезпечують нагоду урізноманітнити форми навчання й мають необхідний функціональний діапазон для створення комфортного освітнього середовища, сприяючи формуванню мотивації до самовдосконалення в учасників освітньої комунікації.

Список використаних джерел:

1. Горбань Ю., Скаченко О. Досвід використання цифрового інструменту навчання Kahoot! у діяльності бібліотеки університету. Український журнал з бібліотекознавства та інформаційних наук. Випуск 5 (2020). С. 66-79.