

УДК 378.1:681.3

DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/42-3-16>**Валерія ЛІХОШЕРСТОВА,***orcid.org/0000-0002-2363-3973**асистент кафедри англійської мови в судноводінні
Херсонської державної морської академії
(Херсон, Україна) valeriia.likhosherstova@gmail.com*

ВИКОРИСТАННЯ ОНЛАЙН-ПЛАТФОРМИ LEARNINGAPPS НА ЗАНЯТТЯХ З АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ ДЛЯ СТУДЕНТІВ МОРСЬКОГО ПРОФІЛЮ

У сучасному світі інформаційні технології та гаджети тісно пов'язані з усіма сферами життя, зокрема й зі сферою освіти. Різноманітні комп'ютерні програми, додатки та ресурси в мережі Інтернет роблять процес викладання англійської мови значно комфортнішим для викладача, а вивчення іноземної мови більш ефективним для студентів. Інформація, подана шляхом інтерактивної гри, з використанням відео- й аудіоматеріалів, зображень, анімації, запам'ятовується краще. Саме тому у статті наголошено на необхідності застосування нових технологій для покращення рівня якості процесу навчання іноземної мови. У статті проаналізовано праці іноземних та вітчизняних науковців, коротко висвітлено етапи еволюції підходу до вивчення англійської мови за допомогою комп'ютера. Розглянуто можливості використання безпосередньо онлайн-сервісу LearningApps на заняттях з англійської мови для студентів закладів вищої освіти морського спрямування. Детально описано структуру сайту, його наповнення та функції його компонентів. Надано приклади декількох інтерактивних навчальних вправ, які можна застосовувати на різних етапах заняття з англійської мови зі структурою «Презентація – Практика – Продукування» (“Presentation – Practice – Production”) для студентів морського профілю навчання. Проілюстровано та детально описано послідовність і особливості створення цих завдань на платформі LearningApps. Висвітлено те, яким чином можна поділитись розробленими вправами зі студентами. Вказано, як за допомогою платформи, у разі необхідності, створити повноцінний онлайн-урок. Зроблено висновки, що досліджувану у статті онлайн-платформу LearningApps доцільно використовувати у процесі вивчення англійської мови майбутніми моряками, адже з її допомогою викладач зможе краще сприяти формуванню та розвитку іншомовної комунікативної компетенції студентів, зацікавити та вмотивувати здобувачів освіти, надати їм більше матеріалу, аніж доступно в навчальних посібниках, або подати матеріал із підручників, але в більш оригінальний спосіб. Крім того, такі сервіси, як LearningApps, особливо актуальні для дистанційної форми навчання.

Ключові слова: Computer-Assisted Language Learning, інформаційні технології, морська англійська мова, комунікативна компетенція.

Valeriia LIKHOSHERSTOVA,*orcid.org/0000-0002-2363-3973**Assistant at the English Language Department for Deck Officers
Kherson State Maritime Academy
(Kherson, Ukraine) valeriia.likhosherstova@gmail.com*

USAGE OF ONLINE PLATFORM LEARNINGAPPS DURING THE ENGLISH LESSONS FOR MARITIME STUDENTS

In modern world, information technologies and gadgets are closely linked to all spheres of life, including education. A variety of computer programs, applications and sources on the Internet make the process of teaching English much more comfortable for the teacher, and learning a foreign language more effective for students. The information presented through an interactive game, with the use of video and audio materials, images and animation is to be remembered better. That is why the author of the article emphasizes the need to use new technologies to improve the quality of the foreign language learning process. The article deals with analysis of the works of foreign and domestic scholars and briefly covers the stages of the evolution of the approach to learning English using a computer. Possibilities of using online service LearningApps directly in English language classes for students of maritime higher education institutions are considered. The structure of the web-site, its content and functions of its components are described in detail. Examples of several interactive exercises that can be used at different stages of an English language lesson with the “Presentation – Practice – Production” structure for marine students are provided. The sequence and features of creating these tasks on the platform are illustrated and described in detail. The way of sharing developed exercises with students is highlighted. It is indicated how to use the platform, if necessary, to create a full-fledged online lesson. It is concluded that the online platform studied in the article should be used in the

study of English by future sailors, because with its help the teacher will be able to better promote the formation and development of students' communicative competence, interest and motivate students, provide them with more material than available in textbooks, or submit material from textbooks, but in an original way. In addition, services such as LearningApps are especially relevant for distance learning.

Key words: *Computer-Assisted Language Learning, Information Technologies, Maritime English, communicative competence.*

Постановка проблеми. У роботі моряків англійська мова відіграє важливу роль. Без неї неможливо розуміти тексти морських конвенцій та публікацій, заповнювати документи на судні, найголовніше – спілкуватись із колегами та працевластуваними з різних країн. Завдання викладача англійської мови – сприяти формуванню іншомовної комунікативної компетенції студентів. Для створення цікавого, продуктивного і сучасного навчального середовища та досягнення головної мети викладачі використовують інформаційні технології. Різноманітні онлайн-платформи, веб-сайти, мобільні додатки можна застосовувати як на занятті, проведеному у стінах навчального закладу, так і для дистанційного або змішаного навчання. Кількість електронних ресурсів для освіти стрімко зростає, тому актуальним є питання пошуку нових сервісів та їх інтеграції в навчальний процес.

Аналіз досліджень. Підхід до вивчення іноземної мови за допомогою комп'ютера та пов'язаних із ним технологій, так званий Computer-Assisted Language Learning (далі – CALL), досліджували такі науковці, як: С. Бакс, К. Бітті, К. Мескилл, К. Шапель та інші. У своїй роботі М. Варшауер та Д. Хілі описали три етапи розвитку CALL, у кожному з яких переважають різні принципи використання технологій для вивчення мови. Так, на біхевіориському етапі (1960–1970 рр.) комп'ютерні завдання націлені на системне повторення правил, прикладів, концептів. На когнітивному етапі (1980–1990 рр.) завдання мають комунікативний характер, спонукають до дискусії та критичного мислення. Інтегративний підхід (1990 р. – дотепер) характеризується використанням засобів масової інформації для створення більш автентичного навчального середовища (Warschauer, Healey, 1998: 57).

Серед вітчизняних науковців CALL дослідила С. Жицька. Науковець виділила низку переваг використання комп'ютерних технологій для вивчення іноземних мов: створення автентичного навчального матеріалу, індивідуальний підхід до кожного студента, розвиток мотивації та покращення успіхів тощо (Zhytska, 2012: 26). Серед недоліків С. Жицька виділяє фінансовий аспект забезпечення необхідними технічними засобами й обладнанням, а також труднощі, які виникають

у деяких викладачів в опануванні сучасних технологій (Zhytska, 2012: 27).

Питання застосування інформаційних технологій у процесі викладання саме морської англійської мови дослідили С. Барсук і Ю. Кльопа.

Мета статті – розглянути можливості використання сервісу LearningApps.org на заняттях з англійської мови для формування іншомовної комунікативної компетенції у студентів вищих навчальних закладів освіти морського спрямування.

Виклад основного матеріалу. LearningApps є безкоштовним сервісом для створення власних або використання наявних на сайті інтерактивних завдань і доступний за посиланням: <https://learningapps.org>. Для початку роботи викладачу треба зареєструватись за допомогою електронної пошти та створити свій обліковий запис. За бажанням у профілі можна вказати назву навчального закладу та налаштувати сповіщення (рис. 1).

Переглянути завдання, створені іншими викладачами, можна в розділі Browse Apps, де є можливість обрати категорію вправ та рівень їхньої складності. Для створення власних варто перейти в розділ Create App. Сервіс містить 21 шаблон, серед яких потрібно обрати необхідний, заповнити, зберегти та надіслати студентами (рис. 2).

Деякі представлені завдання мають більш ігровий характер (наприклад, Horse race, The Millionaire Game), інші – звичні навчальні вправи на кшталт «вставити пропущене слово», «поєднати зображення зі словосполученнями» тощо – подані в інтерактивній формі. Викладач може підібрати необхідний формат вправ для будь-якого етапу заняття та для самостійної роботи студентів.

Відповідно до IMO Model Course 3.17 Maritime English, на який у своїй роботі посилаються викладачі Херсонської державної морської академії, на перших роках навчання у студентів заняття з морської англійської мови має структуру “Presentation – Practice – Production” (далі – PPP) (IMO Model Course 3.17, 2010: 214). Розглянемо варіанти використання сервісу LearningApps на кожному етапі заняття.

Для презентації нової лексики підходить, наприклад, вправа Matching Pairs. Обираємо відповідний шаблон і натискаємо *Create new App*. Отримуємо вікно, де можна написати

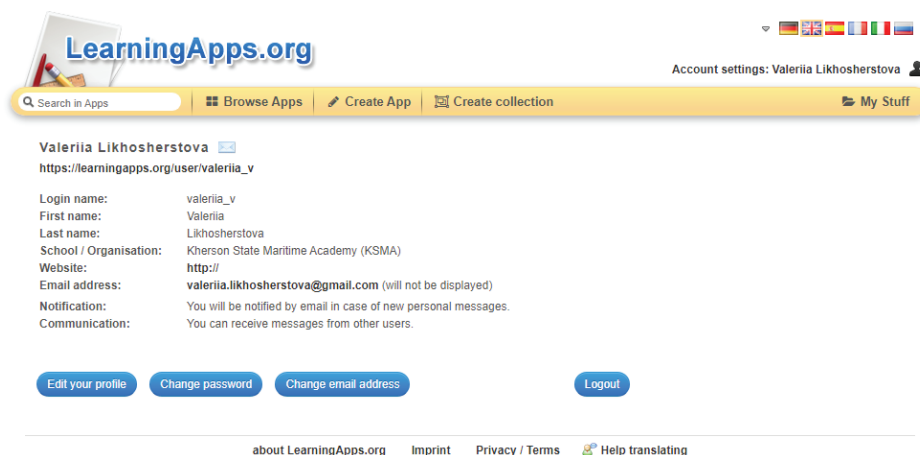


Рис. 1. Обліковий запис

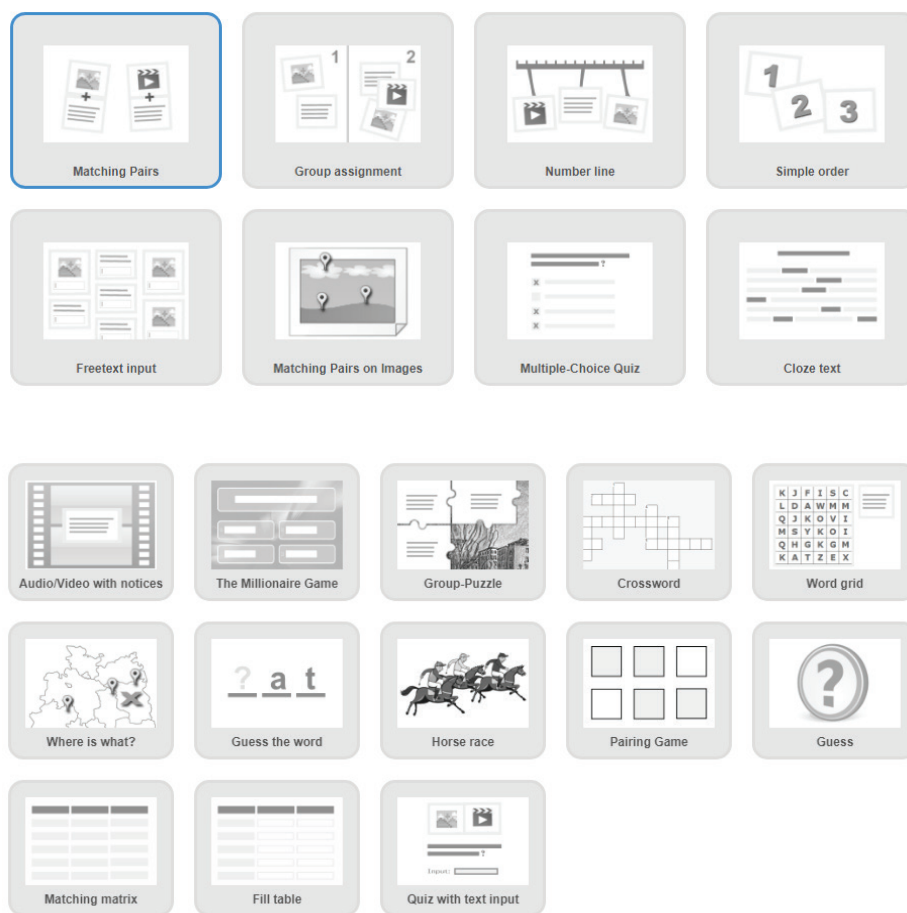


Рис. 2. Шаблони вправ, наявних на сервісі

назву теми, надати інструкцію до виконання та власне внести пари у правильній відповідності (рис. 3). Зображення можна завантажити з комп'ютера, обрати з тих, які вже були використанні на сервісі, або вставити скопійоване на нього посилання. Щоби ускладнити вправу,

є можливість розмістити декілька додаткових зображень чи слів, які відобразатимуться, але не будуть логічно поєднуватись з іншими елементами. Після того як всі необхідні рядки заповнені, залишається натиснути на *Save App*, щоби зберегти завдання.

Такий вигляд має готова вправа (рис. 4). Щоби поєднати інструмент та його назву, потрібно перетягти слово на зображення, система поєднає їх «клеюкою стрічкою».

Для етапу Practise можна використати вправу Cloze text, де студенти заповнюють пропуски самостійно або обирають правильний варіант із запропонованих. Розглянемо

завдання на прикладі речень із Present Simple та Present Continuous. Обираємо необхідну іконку та дотримуємося інструкцій. Уводимо речення, де пропуски зазначаємо так: -1-, -2-, -3- тощо. У полі нижче вказуємо всі можливі правильні варіанти відповіді, з урахуванням, наприклад, скорочень (рис. 5). За бажанням змінюємо фон, зберігаємо.

App title: Tools

Display language: [Flags]

Task description: Provide a task description for this App which is shown on start up. Otherwise leave it blank.

Pairs:

Enter the two media which belong together. They can be a mix of text, images, audio or video.

Pair 1: [A] saw Hint: []

Pair 1: [Select image] Size: 1500 x 1187 Edit image Hint: []

Pair 2: [A] screw Hint: []

Pair 2: [Select image] Size: 456 x 456 Edit image Hint: []

Pair 3: [A] pincers Hint: []

Pair 3: [Select image] Size: 4032 x 3024 Edit image Hint: []

Рис. 3. Рядки для заповнення до вправи Matching Pairs

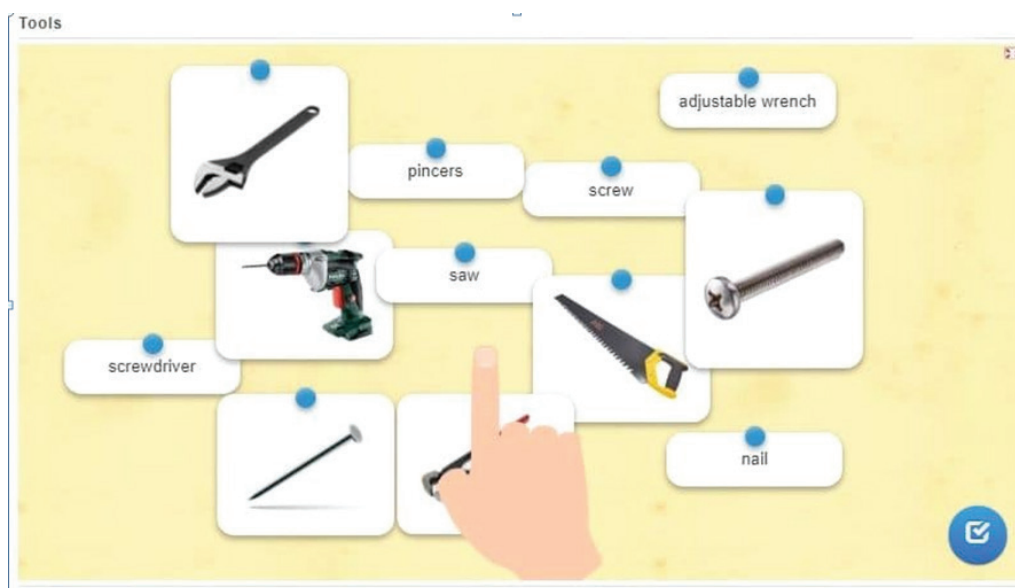


Рис. 4. Готова вправа Matching Pairs

Якщо те, що надрукував студент, не збігається з тим, що вказав у варіантах відповіді викладач, то пропуск виділяється червоним. Усе інше – відповідно зеленим (рис. 6).

Для етапу Production можна використати вправу Group assignment, де групувати треба правдиві та неправдиві твердження. Отже, студенти мають змогу висловитись власну думку, подискутувати (особливо якщо твердження

неоднозначне), закріпити пройдений на занятті матеріал. У налаштуваннях у рядку *Group 1 Background* вказуємо *True*, у *Group 1 Element 1* вказуємо правдиве твердження. Група 2 називатиметься *False*. Нижче сервіс пропонує обрати послідовність карток і те, як вони будуть відображені – одразу всі з початку чи будуть з'являтися одна після одної. Кінцевий результат має такий вигляд (рис. 7).

Cloze text

Provide the cloze text here. Use -1-, -2- etc. as placeholders for the clozes within the text. You can use the same placeholder multiple times.

- 1) Max always -1- (clean) his cabin.
- 2) The officers -2- (test) the radar at the moment.
- 3) The Chief Cook -3- (prepare) fried chicken tonight.
- 4) The deck ratings -4- (sweep) the deck everyday.
- 5) AB -5- (talk) to Bosun right now.

Clozes

Depending on task type (select or write) provide the content for each cloze here. Select: Provide the right solution or a list of all selectable words separated by ; for each cloze. First word will be the right solution, all others will be wrong. Write: Provide all accepted words separated by ; for each cloze.

- Cloze -1-: ✓
- Cloze -2-: ✓
- Cloze -3-: ✓
- Cloze -4-: ✓
- Cloze -5-: ✓

Рис. 5. Розробка завдання Cloze Text

Present Simple and Present Continuous

- 1) Max always **cleans** (clean) his cabin.
- 2) The officers **is testing** (test) the radar at the moment.
- 3) The Chief Cook **is preparing** (prepare) fried chicken tonight.
- 4) The deck ratings **sweep** (sweep) the deck everyday.
- 5) AB **are talking** (talk) to Bosun right now.

Рис. 6. Правильні та неправильні відповіді у вправі Cloze Text

У кінці пройденної теми чи модуля актуальним є завдання *The Millionaire Game*, де на екрані з'являються питання з варіантами відповідей (рис. 8). Вони поділені на блоки за рівнем складності. Елемент гри допомагає звернути увагу студентів на ті деталі, які вони погано засвоїли або які є важливими, наприклад, для подальшого тес-

тування. Для створення вправи треба для кожного рівня складності ввести питання і 4 варіанти відповіді, одна з яких правильна.

Такі вправи, як *Audio/Video with notices* та *Number line*, доцільно використовувати для розвитку навиків аудіювання. *Multiple-choice quiz* та *Quiz with text input* – зручні моделі для створення інтер-

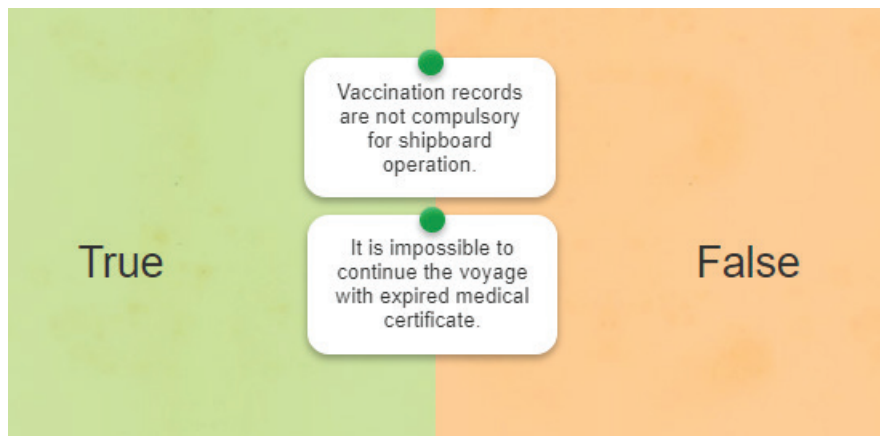


Рис. 7. Вправа Group Assignment

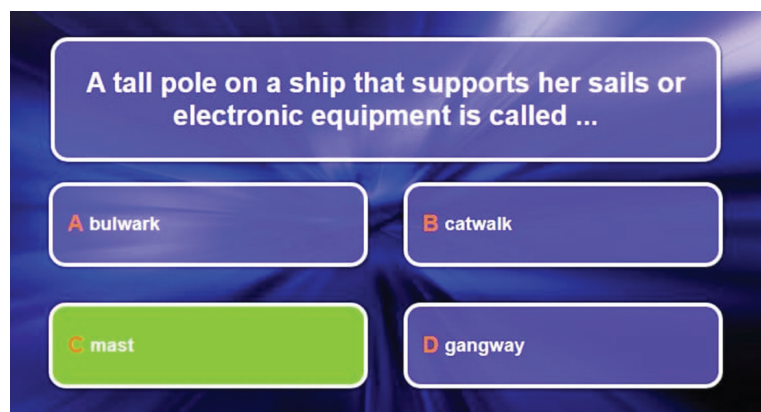


Рис. 8. The Millionaire Game

активних тестів. Завдання *Fill Table* є підходящим для вивчення таблиці неправильних дієслів.

У будь-який час завдання можна редагувати, додати до створених у профілі папок або групувати у вкладці *Create Collection*, якщо є необхідність створення повноцінного заняття з англійської мови на даному сервісі, наприклад, в умовах дистанційного навчання. Тоді вправи буду відкриватись одна за одною після виконання першої. У такому форматі викладач має змогу стежити за прогресом зареєстрованих на сайті студентів, надавати коментарі.

Поділитися вправами можна за допомогою QR-коду, скопіювати та відправити посилання або завантажити їх ZIP-архівом та додати на інші платформи як, наприклад, навчальне середовище Moodle, яким користуються студенти та викладачі Херсонської державної морської академії.

Загалом онлайн-сервіс LearningApps є легким та зручним у користуванні. Представлені шаблони завдань підходять для того, щоби застосовувати їх на заняттях з англійської мови в навчальних закладах морського спрямування.

Висновки. Використанню інформаційних технологій нині належить вагоме місце у вивченні іноземних мов. Вони допомагають зробити процес навчання більш цікавим та результативним. Онлайн-сервіс LearningApps містить готовий матеріал для навчання та дає можливість проявити свою креативність викладачам у процесі створенні власних завдань. Він легкий у користуванні, оскільки кожний шаблон супроводжується інструкціями. Його можна інтегрувати в заняття на будь-якому етапі. У руках творчого викладача цей «інструмент» зробить заняття з англійської мови сучасним та продуктивним.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Barsuk S. Computer-aided tools to assess students' professional language skills. *Information Technologies in Education*. 2016. Vol. 3 (28). P. 94–105.
2. Bax, S. CALL – past, present and future. *System: An International Journal of Educational Technology and Applied Linguistics*. 2003. Vol. 31. P. 13–28.
3. Beatty K. *Teaching and researching computer-assisted language learning*. New York : Longman, 2003. 284 p.
4. IMO Model Course 3.17 Maritime English. London : International Maritime Organization (IMO), 2010. 138 p.
5. Zhytska S. Computer assisted language learning. *Information Technology and Security*. 2012. № 2. P. 25–33.
6. Warschauer M., Healey D. Computers and language learning: An overview. *Language Teaching*. 1998. № 31. P. 57–71.

REFERENCES

1. Barsuk S. (2016) Computer-aided tools to assess students' professional language skills. *Information Technologies in Education*, vol. 3, № 28, pp. 94–105.
2. Bax S. (2003) CALL – past, present and future. *System: An International Journal of Educational Technology and Applied Linguistics*, vol. 31, pp. 13–28.
3. Beatty K. (2003) *Teaching and researching computer-assisted language learning*. New York: Longman.
4. IMO Model Course 3.17 Maritime English. (2010) London: International Maritime Organization (IMO).
5. Zhytska S. (2012) Computer assisted language learning. *Information Technology and Security*, № 2. Pp. 25–33.
6. Warschauer M., Healey D. (1998) Computers and language learning: An overview. *Language Teaching*, № 31, pp. 57–71.