

МОБИЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ

Высокий уровень развития IT технологий в Республике Беларусь, цифроватизация экономики и бизнеса оказывают влияние также на процесс обучения в высшей школе. В сфере образования используются такие формы обучения как дистанционное и модульное, *e-learning*, широко применяются различные интерактивные задания на основе образовательных Web платформ, мобильные технологии (QR-коды) и прочее. Названные формы, методы и технологии имеют ряд неоспоримых преимуществ:

- облегчают непосредственное и косвенное познание мира;
- выполняют образовательную, развивающую и воспитательную функции;
- служат для побуждения, управления и контроля учебно-познавательной деятельности обучающихся;
- способствуют развитию и применению новых методов обучения;
- дают возможность показать развитие явлений, их динамику, сообщать учебную информацию определенными дозами;
- позволяют управлять индивидуальным процессом усвоения знаний» [1, с. 38].

В связи с этим актуализируется проблема формирования конкурентоспособного специалиста, который быстро адаптируется к меняющимся реалиям современного цифрового мира. Процесс цифроватизации современного высшего образования требует создания и

применения новых технологичных подходов к организации обучения в университете [2].

Поскольку современного студента уже нельзя себе представить без мобильного устройства, необходимо вовлекать использование мобильных устройств в учебно-познавательную деятельность. В связи с этим все большую популярность приобретают технологии мобильного обучения (*mobile learning, m-learning*). Эти технологии предполагают использование мобильных сервисов, как обособленно, так и совместно с другими информационно-коммуникационными технологиями, вне зависимости от места и времени. Педагог также может быть мобильным. Процесс обучения организуется с помощью различных мобильных устройств (ноутбуки, смартфоны, планшеты). Обучающимся предоставляется доступ к удаленным образовательным ресурсам, они используют мобильные приложения, Web сайты, создают интерактивный контент в учебном пространстве и за его пределами.

Основной целью мобильного обучения является создание гибкого, доступного и персонализированного процесса обучения. В качестве основных задач мобильного обучения можно рассматривать:

- «связь в удобное время и в любом месте, что расширяет возможности коллективной работы;
- оптимизацию использования мобильных средств, имеющихся у обучающихся;
- компактное хранение материала;
- интенсификацию процесса обучения;
- соответствие развития уровня образования современному социальному заказу и интересам учащихся, которые повсеместно пользуются мобильными устройствами» [3].

Среди большого количества технологий мобильного обучения остановимся на двух: технологии дополненной реальности и технологии использования QR-кодов.

Технология дополненной реальности в переводе с английского «*augmented reality*» означает «расширенная реальность». Суть данной технологии заключается в том, что на экране совмещаются два изначально независимых пространства: мир реальных объектов вокруг человека и виртуальный мир. Эта технология позволяет накладывать информацию поверх изображения реального мира. Возникает дополненная реальность, которая представляет собой новый способ подачи информации с помощью мобильного устройства, делая ее гораздо нагляднее и привлекательнее. Использование дополненной реальности способствует повышению мотивации обучающихся к процессу обучения. Основным преимуществом применения дополненной реальности является ее наглядность, информационная полнота и интерактивность [3]. На занятиях по иностранному языку целесообразно использовать данную технологию, например, при изучении лингвострановедческого материала. Воссозданные исторические события или объемные изображения культурно-исторических памятников создают большую наглядность.

Технология использования QR-кодов в образовательных целях является довольно новой, не смотря на большое количество мобильных приложений, разработанных для изучения иностранного языка. История возникновения QR-код начинается в 1994 году в Японии. Японские специалисты поставили перед собой цель расширить возможности линейного штрих-кода. Первоначально QR-код (с англ. «*quick response*» - быстрый отклик) использовался в сфере маркетинга и рекламы. QR-код выглядит в виде множества небольших черно-белых или цветных квадратов, в которых закодирован любой тип информации (аудио-, видео-, медиафайлы, ссылки на интернет-ресурсы и прочее). В одном коде можно

разместить информацию равную 2953 байта или 1-2 страницы печатного текста А 4, в отличие от штрих-кода, который вмещает в себя от 20- ти до 30-ти символов. Считывается QR-код современным телефоном или планшетом за доли секунды с помощью камеры и программы.

На занятиях по иностранному языку оправдано применение этой технологии в следующих случаях:

- в качестве цифровой презентации проектных работ. Обучающимся необходимо осуществить сбор, анализ и представление данных на тему исследования в виде проекта. На презентации информация представляется зашифрованной в штрих-коды, что позволяет увидеть не только текстовую информацию, но и медиафайлы, экономя при этом бумажные носители. Данное задание способствует развитию действий по поиску необходимой информации, творческому подходу по выдвижению и защите собственных гипотез;

- в виде плаката с QR-кодом на информационных стендах в качестве дополнительной информации к тому или иному материалу. Это позволит значительно обогатить информационное насыщение стандартных информационных стендов учебного кабинета;

- в виде ссылок на мультимедийные источники и ресурсы об изучаемом объекте или теме;

- в виде карточек с различными вариантами заданий, в виде контрольно-тестового материала для индивидуальной или групповой работы;

- можно эффективно использовать при проведении различных эстафет, игр, мероприятий, когда на одном из этапов задание будет предложено в виде QR-кода, прочитав который можно будет выполнить задание;

- для создания языковой среды в аудитории, например, на предметы прикрепить QR-коды, в которых зашифрованы названия этих предметов.

Это может стать очень простым и в то же время практическим проектом для обучающихся [4].

Конечно, не последнюю роль играет материально-техническая база учреждения образования и качество технических средств обучения. Также следует отметить, что использование современных технологий как качественного средства обучения предполагает высокий уровень информационной культуры преподавателей и студентов вузов. Очевидно, что необходимо следовать за изменениями, но использовать разумно и в целях образовательного процесса.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Васёв, Д. В.* проблемы цифроватизации высшей школы / Д.В. Васёв // *Alma mater.* – 2019. –, №10. – С. 37-40.
2. *Бурькова, Е. В.* Анализ проблем качества электронных образовательных ресурсов в условиях университетского образования / Е. В. Бурькова // *Alma mater.* – 2019. –, №8. – С. 57-61.
3. *Фетисова, А. А.* Мобильные технологии для формирования познавательной активности учащихся на уроках иностранного языка: миф или реальность? / А. А. Фетисова // *Иностранные языки в школе.* – 2019. - №9. – С. 21-26.
4. *Технология мобильного обучения [Электронный ресурс].* – Режим доступа: <http://mp.minsk.edu.by/ru/main.aspx?guid=88731>. – Дата доступа: 20.12.2019.