

СЕРВИСЫ WEB 2.0 КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАЦИОННОЙ КОМПЕТЕНЦИИ ПРЕПОДАВАТЕЛЕЙ И СТУДЕНТОВ

Т. П. Сахончик,

*преподаватель кафедры иностранных языков
Белорусского государственного педагогического университета
имени Максима Танка*

В условиях стремительного развития информатизации общества, увеличения информационных потоков, быстрого роста функциональных возможностей и технических характеристик информационных коммуникационных технологий, доступности средств информатизации для массовых пользователей, актуализации проблемы подготовки человека к жизни в информационном обществе важной и фундаментальной задачей XXI века становится информатизация системы образования [2].

Основными задачами информатизации системы образования Республики Беларусь на современном этапе являются:

– обеспечение доступности качественных образовательных ресурсов и услуг;

– эффективное вовлечение в образовательный процесс всего многообразия средств информатизации как в учреждении образования, так и дома;

– развитие у обучающихся мотивации к получению знаний, непрерывному самообразованию посредством использования современных информационных коммуникационных технологий [2].

Одним из эффективных средств формирования информационных и коммуникационных компетенций преподавателей и студентов является использование в образовательном процессе сервисов Web 2.0.

Е. Д. Патаракин и Д. Б. Ярмахов выделяют следующие возможности использования Web 2.0. технологий в образовании:

- Web 2.0 технологии открывают принципиально новые возможности для деятельности, в которую легко включаются люди, не обладающие специальными знаниями в области информационных технологий;

- в результате распространения Web 2.0 технологий в сетевом доступе оказывается большое количество открытых материалов, которые могут быть использованы в учебных целях;

- Web 2.0 технологии упрощают процесс создания материалов и публикации их в сети, когда каждый может не только получить доступ к цифровым коллекциям текстов, фотографий, рисунков, музыкальных

файлов, но и принять участие в формировании собственного сетевого контента;

- Web 2.0 технологии позволяют организовать личное пространство обучаемого. Расширяются возможности для участия студентов и преподавателей в профессиональных сетевых сообществах [4].

Рассмотрим некоторые Web 2.0 технологии, способствующие формированию информационных и коммуникационных компетенций.

LearningApps (<http://learningapps.org/>) является приложением Web 2.0 для поддержки обучения и процесса преподавания с помощью интерактивных модулей. Существующие модули могут быть непосредственно включены в содержание обучения, а также их можно изменять или создавать в оперативном режиме [5].

Процесс обучения поддерживается в виде игр, викторин, тестов. Данный инструмент позволяет учащемуся учиться отдельно, самостоятельно, что немаловажно в современном образовании. Сервис LearningApps.org состоит из нескольких контентов. Аудио/видеоконтент позволяет преподавателю загружать свое видео или видео с YouTube, которое затем могут просматривать учащиеся. После прослушивания или просмотра аудио/видео контента, обучающийся может пройти викторину (викторины двух видов: с одним и с несколькими вариантами ответов), ответить на вопросы, т. е. проверить, в какой степени усвоен материал. Таким образом, веб-сервис LearningApps.org., предоставляющий обратную связь, является мощным инструментом в образовании. Данный сервис открывает широкие возможности для разработки занятий в игровой форме, которые стимулируют познавательную активность обучаемых, что неизменно сказывается на совершенствовании их языковой компетенции.

Прежде чем начать работать с инструментом LearningApps.org., преподавателю необходимо зарегистрироваться и создать свою страничку. Далее он создает свои классы, давая им названия. В классах вводятся фамилии и имена студентов, которые автоматически генерируются в логин и пароль, с помощью которых в дальнейшем студент и входит в виртуальный класс. Затем вводятся задания, создается приложение, ставится задача для студентов.

По сути, это сервис для создания мультимедийных интерактивных приложений: от различных игр и видеоконтента до кроссвордов. Применение данного сервиса может быть разнообразным, как для коррекции знаний, так и для усвоения нового знания. Сервис LearningApps поддерживает несколько языков, в том числе русский, что является немаловажным для удобства его использования.

Kahoot (<https://kahoot.it>) – сервис для создания мобильных опросов и викторин с выбором правильного ответа на мобильных устройствах.

Когда студенты выбирают ответ на своём мобильном устройстве, они тут же видят результат на экране. Викторина предполагает выбор правильного ответа из числа предложенных и помогает быстро проверить знания студентов по любой теме. Созданные в Kahoot задания позволяют включить в них фотографии и даже видеофрагменты. Темп выполнения викторин, тестов регулируется путём введения временного предела для каждого вопроса. Для участия в тестировании студентам нужно просто открыть сервис и ввести PIN-код, который представляет преподаватель со своего компьютера. Студенту удобно выбирать правильный ответ на своем устройстве. Варианты представлены геометрическими фигурами. Использование данного сервиса – хороший и оригинальный способ получения обратной связи [6].

Сервис *Plickers* (<https://plickers.com/>) – инструмент, который позволяет преподавателю проводить анкетирование в режиме реального времени с использованием одного мобильного устройства преподавателя, компьютера с выходом в Интернет и экраном либо планшета, чтобы мгновенно считывать QR-коды с карточек студентов и оценить данные ответы.

С помощью карточек с QR-кодами можно протестировать студентов, провести голосование, проверить посещаемость. Весьма полезная функция – вставка изображения в вопрос. Если компьютер преподавателя подключен к Интернету, то можно на большом экране показать вопросы с изображениями. На экране сразу же высвечиваются имена студентов, которые ответили на вопрос теста. После окончания опроса, можно посмотреть итоги – количество правильных и неправильных ответов студентов, допущенные ошибки [3].

Padlet (<https://padlet.com/>) – виртуальная интерактивная доска, цифровая стена с документами или мультимедийными файлами, которая упрощает обобщение материала и визуализирует его. Эту доску можно использовать в качестве наглядного пособия по подготовке к экзамену, размещая на ней, например, устные высказывания или наборы лексики [1]. Также этот онлайн-сервис представляет собой платформу для обсуждения проектов, совместного создания отдельных учебных ресурсов по определённой тематике, куда можно добавлять ссылки на интернет-ресурсы, добавлять изображения, документы, оставлять комментарии, прикреплять фреймы с напоминаниями, рисовать диаграммы.

Таким образом, в рамках использования сервисов Web 2.0 формируется достаточный уровень информационно-коммуникационной компетентности студентов, необходимый для решения образовательных задач. Данные сервисы позволяют эффективно организовывать, проводить и оценивать работу студентов в рамках всех четырёх видов речевой дея-

тельности и делают процесс обучения иностранному языку более интересным, демократичным, личностно-направленным.

В целом, использование сервисов Web 2.0 в процессе обучения иностранному языку является не только ключом к эффективному выполнению дидактических задач, но и повышает уровень компетентности преподавателя и студентов в сфере информационно-коммуникационных технологий, стимулирует рост объёма лингводидактических материалов, повышает уровень их доступности и качества.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Интерактивная доска Padlet [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://ru.padlet.com/>. – Дата доступа: 12.01.2019.
2. Концепция информатизации системы образования Республики Беларусь на период до 2020 года [Электронный ресурс] // Официальный ресурс Министерства образования Республики Беларусь. – Минск, 2016. – Режим доступа: <http://www.edu.gov.by/page-1081>. – Дата доступа: 20.09.2019.
3. Новинки от Plickers. В помощь учителю [Электронный ресурс] // Дидактор – педагогическая практика. – Режим доступа: <http://didaktor.ru/novinki-ot-plickers-v-pomoshh-uchitelyu/>. – Дата доступа: 13.01.2019.
4. Патаракин, Е. Д. Веб 2.0 – управление, изучение и копирование [Электронный ресурс] / Е. Д. Патаракин, Б. Б. Ярмахов // Educational Technology & Society. – 2007. – № 10(2). – Режим доступа: http://ifets.ieee.org/russian/depository/v10_i2/html/2.htm. – Дата доступа: 13.01.2019.
5. Что такое LearningApps.org? [Электронный ресурс] // LearningApps.org. – Режим доступа: <https://learningapps.org/about.php>. – Дата доступа: 20.01.2019.
6. КАНООТ — программа для создания викторин, дидактических игр и тестов [Электронный ресурс] // Дидактор – педагогическая практика. – Режим доступа: <http://didaktor.ru/kahoot-programma-dlya-sozdaniya-viktorin-didakticheskix-igr-i-testov/>. – Дата доступа: 25.01.2019.