

В. М. Голенок

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ МОБИЛЬНЫЕ ПРИЛОЖЕНИЯ КАК СРЕДСТВА ПОВЫШЕНИЯ УРОВНЯ МОТИВАЦИИ К ИЗУЧЕНИЮ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Данная статья посвящена исследованию роли образовательных мобильных приложений в повышении мотивации учащихся при изучении английского языка. В условиях, когда дети являются частью сетевого поколения, мобильные технологии становятся неотъемлемой частью их образовательного процесса, что открывает новые возможности для учителей и школьников. В работе рассмотрены различные аспекты мотивации, включая внешнюю и внутреннюю, а также влияние геймификации на процесс обучения.

Современные специалисты в области психологии и педагогики сходятся во мнении, что качество выполнения деятельности, а также ее конечный результат в значительной степени зависят от потребностей и побуждений личности, то есть от уровня её мотивации. Именно она инициирует целенаправленные действия, определяя выбор методов, средств и их организацию для достижения поставленных целей. По мнению И. А. Зимней, мотивация служит своеобразным «запускным механизмом» любой человеческой активности – будь то трудовая деятельность, общение или процесс познания. Поддерживает мотивацию наличие ощутимого, реального успеха – как промежуточного, так и конечного. В свою очередь неудачи снижают мотивацию, что приводит к ухудшению результатов деятельности.

Вопрос мотивации приобретает особую значимость в процессе обучения любому учебному предмету. В методических разработках и учебных материалах предложены различные подходы к формированию и стимулированию мотивации с учетом специфики предмета. Однако особенно острой является проблема мотивации при изучении иностранных языков в средней школе. Исследователи, занимающиеся данной темой, отмечают тенденцию к снижению мотивации по мере продвижения учащихся по классам. В то же время на начальном этапе изучения иностранного языка, как правило, наблюдается высокая заинтересованность в предмете.

Тем не менее, когда начинается реальный процесс изучения, энтузиазм учащихся часто снижается. Это связано с тем, что обучение требует времени на накопление «строительного материала», прохождения этапа примитивного содержания, преодоления множества трудностей, что отсрочивает достижение ожидаемых результатов. Вследствие этого мотивация снижается, исчезает активность, направленная на освоение языка, ослабевает волевое усилие, ухудшается успеваемость, а это, в свою очередь, ещё сильнее подрывает мотивацию. Однако данный процесс не является необратимым [1, с. 4].

Психологи, исследуя особенности побуждающих факторов и механизмов их регулирования в процессе обучения, выявили, что мотивационная сфера личности отличается многообразием и имеет сложное строение. Прежде всего, на неё способны влиять социальные мотивы, формирующиеся под воздействием потребностей общества. В совокупности такие мотивы образуют внешнюю мотивацию, которая подразделяется на две формы: широкую социальную мотивацию и узколичную.

Кроме того, важную роль в формировании мотивационно-побудительной сферы играет сама деятельность, её содержание и характер. Это проявляется во внутренней мотивации, особым видом которой выступает мотивация успешности.

Как внешняя, так и внутренняя мотивация может выражаться как в положительной, так и в отрицательной форме. В таких случаях говорят о положительной мотивации и отрицательной мотивации.

Также выделяются временные аспекты мотивации – её разновидности, связанные с удалённостью цели. В этом контексте различают дальнюю (дистантную, отсроченную) мотивацию и близкую (актуальную) [1, с. 5].

Современные дети представляют собой сетевое поколение, для которого Интернет уже давно перестал быть просто технической новинкой, став неотъемлемой частью жизни, естественной средой, платформой для личностного и интеллектуального роста. Необходимо учитывать эти особенности при выборе методических приёмов и подходов к формированию мотивации у школьников.

Мобильные технологии могут стать действенным инструментом мотивации на уроке. Они позволяют привлечь внимание учащихся к нужному материалу и активизировать процесс его усвоения. Вместо строгого указания: «Дети, уберите телефоны в сумки», – что нередко вызывает протест или скуку, педагог может сказать: «Доставляйте смартфоны и планшеты». В ответ на это, преодолев первое удивление, ученики охотно включаются в учебную деятельность. Это и есть то включение, к которому следует стремиться каждому учителю.

Однако важно не просто разрешать использование гаджетов, но и грамотно интегрировать их в образовательный процесс. Речь идёт о переходе от простого «использования» к «осмысленной интеграции технологий» в учебную деятельность. Это необходимо для того, чтобы внешняя мотивация трансформировалась во внутреннюю [2, с. 26].

Мобильные устройства обладают значительным потенциалом в повышении результативности обучения иностранным языкам. Их основное преимущество заключается в возможности учащегося самостоятельно осваивать материал, зачастую в игровой форме, что делает процесс изучения более увлекательным и приятным. Кроме того, они способствуют росту мотивации и обеспечивают индивидуальный подход к обучению, позволяя сосредоточиться на тех аспектах языка, которые требуют наибольшего внимания.

Стоит подчеркнуть удобство при использовании мобильных приложений. Обучаться можно в любом месте: во время поездки, в очереди или в перерывах между делами. Анализ приложений показывает, что в настоящее время существует множество мобильных приложений, предназначенных для изучения иностранных языков. Их разнообразие и функциональные особенности позволяют выбрать ресурс, максимально подходящий под уровень владения языком, интересы и индивидуальные цели обучающегося [3, с. 31].

Применение мобильных приложений в процессе изучения иностранного языка открывает широкие возможности, так как делает обучение более доступным, увлекательным и гибким. Это способствует формированию устойчивой мотивации и позволяет адаптировать образовательный процесс под конкретные нужды учащегося, особенно в части проработки сложных или слабо усвоенных тем [3, с. 33].

Также стоит упомянуть термин «геймификация» (от англ. *gamification*), означающий использование игровых компонентов для решения неигровых задач, часто используемый и в образовательных мобильных приложениях. Следует учитывать различие между использованием игровых компонентов и полноценной игрой. Согласно определению К. Каппа, игра представляет собой систему, в рамках которой участники вовлечены в абстрактное испытание. Её отличительными чертами являются наличие чётких правил, возможность взаимодействия, наличие обратной связи, а также целей, поддающихся количественной оценке и вызывающие эмоциональный отклик.

Игровые компоненты, в свою очередь, рассматриваются как инструменты, заимствованные из видеоигр. К таким элементам относятся механизмы соревновательности между участниками и системы отслеживания индивидуального прогресса. Это могут быть очки, награды, уровни, медали, достижения, рейтинговые таблицы, шкалы прогресса, разнообразные задания и вызовы и любые элементы взаимодействия между участниками [4, с. 44].

Помимо повышения интереса к обучению, геймификация способствует углублению вовлеченности студентов, улучшению их взаимодействия между собой и с преподавателем, а также развитию навыков командной работы через неформальное общение. В тех случаях, когда учащиеся испытывают затруднения в коммуникации или совместной деятельности, внедрение игровых элементов помогает им справиться со страхом и активнее включаться в образовательный процесс. Это становится возможным благодаря заданиям, предполагающим неоднократные попытки достижения цели, несмотря на неудачи. Быстрая обратная связь и отсутствие серьезных негативных последствий за ошибки позволяют учащимся повторять действия до тех пор, пока они не достигнут положительного результата.

Геймификация формирует обучающую среду, в которой неудача воспринимается не как поражение, а как естественная часть пути к успеху. Такой подход способствует формированию уверенности, поощряет старания и позволяет безопасно исследовать собственные возможности, не испытывая страха и чувства беспомощности [4, с. 45].

Количество исследований, посвящённых повышению мотивации при использовании образовательных мобильных приложений, неуклонно растёт, при этом результаты всё чаще демонстрируют положительную динамику. Так, например, в одном из исследований, проведённом среди женщин в Саудовской Аравии, выяснилось, что использование мобильного приложения с элементами геймификации для изучения английского языка способствует усилению мотивации к учебной деятельности.

В ряде европейских стран были проведены эксперименты, согласно результатам которых установлено, что неформальное взаимодействие между преподавателями и обучающимися посредством социальных сетей и мобильных технологий оказывало положительное влияние на академическую успеваемость и дисциплину. Создание более доверительной и открытой коммуникационной среды в процессе обучения способствовало росту мотивации к изучению предмета за счёт повышения вовлечённости всех участников образовательного взаимодействия [5, с. 62].

Таким образом, образовательные мобильные приложения открывают новые горизонты в изучении английского языка. Они делают процесс обучения не только увлекательным, но и доступным, предоставляя учащимся возможность учиться где и когда угодно. Такие технологии помогают не просто вовлечь школьников, но и мотивировать их на достижение успеха, превращая каждую задачу в захватывающее приключение. Главное – не забывать, что мобильные приложения должны дополнять традиционное обучение, а не заменять его, создавая гармоничную и эффективную образовательную среду.

Литература

- 1 Рогова, Г. В. Методика обучения иностранным языкам в средней школе / Г. В. Рогова, Ф. М. Рабинович, Т. Е. Сахарова. – М. : Просвещение, 1991. – 287 с.
- 2 Брендина, Н. В. Практика использования мобильных технологий для повышения мотивации учения / Н. В. Брендина // Информатика и образование. – 2017. – № 9. – С. 26–30.
- 3 Сергеева, П. С. Использование мобильных приложений при обучении иностранному языку / П. С. Сергеева // Журнал Меридиан. – 2019. – № 16 (34). – С. 31–33.
- 4 Васижиженко, М. В. Геймификация как современный метод обучения иностранным языкам / М. В. Васижиженко, Е. А. Коротков, В. С. Мухаркина // Современная высшая школа: инновационный аспект. – 2020. – № 2 (48). – С. 43–50.
- 5 Семенова, Г. В. Мобильное обучение как инструмент формирования мотивации студентов к изучению иностранного языка в вузе / Г. В. Семенова, Н. В. Воробьева // Научный результат. Педагогика и психология образования. – 2022. – № 4. – С. 55–65.