

Использование BYOD-технологий на очных занятиях по иностранному языку

И.Ю. Котова

Финансовый университет, Москва, Россия

АННОТАЦИЯ

Данная работа посвящена анализу одного из подходов к мобильному обучению – концепции «Принеси свое собственное устройство» (англ. Bring Your Own Device, BYOD). Несмотря на многочисленные преимущества BYOD в различных образовательных контекстах, внедрение мобильных технологий на занятиях по иностранному языку в неязыковом вузе оценивается неоднозначно. В данном исследовании рассматриваются проблемы, возникающие при использовании BYOD, а также предлагается набор критериев для отбора наиболее эффективных мобильных приложений. Кроме того, автором раскрываются практические аспекты внедрения BYOD в контексте обучения иностранным языкам. Анализ результатов исследования показывает, что для успешной реализации мобильного обучения задача отбора используемых приложений должна основываться на целевых ориентирах образовательного процесса и соответствовать концепции BYOD. Обеспечение надлежащего поддержания BYOD может существенно улучшить качество образовательного процесса и способствовать формированию навыков и компетенций обучающихся, необходимых для успешной работы в современном информационном обществе.

Ключевые слова: BYOD-технология; мобильные устройства; модель BYOD в образовании; «принеси свое устройство»; «1 ученик – 1 компьютер»; QR; технология Plickers; игровая технология «охота за предметами»

Для цитирования: Котова И.Ю. Использование BYOD-технологий на очных занятиях по иностранному языку. *Гуманитарные науки. Вестник Финансового университета*. 2023;13(с):84-88. 10.26794/2226-7867-2023-13-с-84-88

ORIGINAL PAPER

BYOD Applications for Classroom Teaching of Foreign Languages

I. Yu. Kotova

Financial University, Moscow, Russia

ABSTRACT

The given paper looks at the Bring-Your-Own-Device approach, a constituent concept of mobile learning. Despite the numerous advantages of BYOD in various educational contexts, the integration of mobile technologies in foreign language classes in non-language universities presents significant challenges. This paper examines certain problems related to the use of BYOD in foreign language classes at non-language universities and proposes a set of criteria for selecting the most effective mobile applications. In addition, practical aspects of implementing BYOD in the context of foreign language learning are considered. Analysis of research results shows that for successful implementation of mobile learning, the task of selecting mobile applications should be based on learning objectives and conform to the concept of BYOD. Furthermore, ensuring appropriate support for BYOD can significantly improve the quality of the learning process and help develop the skills and competencies of students necessary for their future careers.

Keywords: BYOD technology; mobile technologies; BYOD in education; "bring your own device"; "1 to 1 learning model"; QR; Plickers; Scavenger hunt

For citation: Kotova I. Yu. BYOD applications for classroom teaching of foreign languages. *Gumanitarnye Nauki. Vestnik Finansovogo Universiteta = Humanities and Social Sciences. Bulletin of the Financial University*. 2023;13(с):84-88. 10.26794/2226-7867-2023-13-с-84-88

Цифровая социализация, гибридный формат работы и череда коронавирусных локдаунов естественным образом повлияли на частоту использования портативных устройств. Популярность мобильных приложений подтол-

кнула компании разрабатывать цифровые решения для множества прикладных задач, в том числе образовательных. Как пишет М.В. Захарова, «Google classroom и Moodle, Zoom и MS Teams, VK и Telegram, Quizlet и Kahoot...преподавате-

ли были не готовы к этому многообразию...» [1, С. 113]. Актуальность данной темы обусловлена потребностью систематизации существующего опыта и определения наилучших продуктов для мобильного обучения в очном формате. В представленном исследовании предлагается разграничить понятия «мобильное обучение» и «BYOD», которые в современной научной литературе объединены. Целью автора является выявление принципов, которым должно отвечать мобильное приложение для аудиторной работы на занятиях по иностранному языку.

Ускоренный формат микрообучения приобрел внушительную долю сторонников среди представителей поколения Z, сместив на задний план классическую университетскую модель. Мобильное обучение облегчает самообразование, поскольку обеспечивает непрерывность, доступность, индивидуальную траекторию получения знаний. Это подтверждают статистические данные за 2022 г., размещенные на сайте 42matters: на платформе Apple App Store из 27-ми категорий «образование» заняло 2-е место (уступив играм), а в Google Play Store эта категория возглавила рейтинг, обойдя 49 других¹. Внутри контентных приложений обучающие языковые курсы среди других направлений занимают лидирующую позицию. Это говорит о том, что мобильные устройства представляют собой мощный информационный и дидактический ресурс, который подлежит интеграции в традиционный образовательный процесс.

Очевидно, что интенсивная работа с прикладными программами повышает уровень информационной компетенции студентов и развивает их цифровые навыки. Использование приложений и их переосмысление в академической ситуации (например, сервисы VK или Google docs) повышает энтузиазм пользователей. Это особо актуально для учащихся неязыковых вузов, т.к. им требуется дополнительная мотивация при изучении непрофильных дисциплин. Более того, формируется здоровое понимание смартфона как инструмента для получения знаний, а не только как источника развлечений. Отсутствие ограничений в выборе информационных ресурсов способствует как развитию творческого подхода, так и становлению критического мышления, в целом благоприятно влияя на умение студента работать автономно. Говоря о легкости доступа к информации с мо-

бильных устройств, нельзя не упомянуть, какое значение это имеет для людей с ограниченными возможностями: мобильные технологии позволяют им оставаться включенными в образовательный процесс в режиме реального времени. При помощи смартфона учащийся или его тьютор могут адаптировать материалы под свои потребности.

Тем не менее, некоторые методисты скептически относятся к смартфонам на занятиях, а во многих учебных заведениях существует запрет на мобильные телефоны в аудиториях. Критика исследователей небезосновательно сводится к двум основным направлениям:

Технический вопрос. Разнообразие моделей смартфонов, ожидаемо, проявляется в различии функционала. В частности, на семинаре по иностранному языку мы столкнулись с тем, что не всем студентам удалось найти трехмерный контент Google поиска (3D-модели объектов культурного наследия), т.к. подобное содержимое воспроизводится только смартфонами с поддержкой ARCore. Цифровое неравенство может стать новой проблемой современного образовательного пространства. Еще одной сложностью, с которой мы встретились, выполняя с группой тестирование онлайн, была неготовность инфраструктуры обработать такое количество данных; учащимся пришлось выполнять задания в тех местах аудитории, где поступал сигнал сотовой связи, и интернет-соединение было более стабильным. Отказ сетевого оборудования или малая пропускная способность могут вынудить преподавателя отступить от намеченного плана, что негативно сказывается на целостности и темпе занятия.

Организация дисциплины. Недобросовестные студенты склонны к тому, чтобы использовать свой мобильный телефон как электронную шпаргалку во время проверочных работ; добывая информацию из веб-источников, они не анализируют и не переосмысливают ее, что особенно критично для гуманитарных дисциплин, т.к. речевая деятельность — это творческий процесс.

Помимо этого, говоря о развитии языковых навыков, нельзя не отметить, что увеличение экранного времени неизбежно приводит к снижению живого общения. Большинство прижившихся в академической среде приложений и сервисов по обучению иностранному языку (learningapps.org, quizlet.com, Lingualeo) не предусматривают общение с его носителями. В этой связи возникает обоснованный вопрос: насколько рационально тратить очные аудиторные часы на выполнение заданий с мобильного телефона? Более того, на-

¹ Mobile & CTV App Intelligence. 2022. URL: <https://42matters.com/top-charts-explorer>

личие под рукой личного, настроенного под себя гаджета создает ощущение избыточного комфорта, что побуждает отдельных студентов игнорировать требования преподавателя. Многозадачность устройств создает иллюзию, что к работе можно вернуться в любой момент, тем самым рассеивая фокус внимания. В итоге педагогу становится все сложнее выполнять функцию контроля и повышать степень вовлеченности в предмет [2]. Еще одним спорным моментом на стыке информационных и образовательных технологий является использование машинных переводчиков во время занятий по иностранному языку. В ходе семинаров мы наблюдали ситуации, когда студент, консультируясь с онлайн-словарем, неадекватно выбирал перевод термина, пренебрегая контекстом. В нескольких случаях учащиеся с низким уровнем языковой подготовки предпринимали попытку полностью перевести вопрос преподавателя через Google Translate. При злоупотреблении подобными сервисами, минимизируется интеллектуальную деятельность, не развивается терминологический аппарат и утрачивается внутренняя мотивацию к изучению языка.

Однако вышеперечисленные сложности, на наш взгляд, возникают по причине того, что рынок представляет слишком большой выбор (к примеру, Google Play на данный момент по запросу “Learn English” выдает свыше 16 300 000 результатов), а работа с обучающими приложениями не упорядочена. Стоит отметить, что отдельные программы изначально не были задуманы для аудиторной практики – они генерируют содержимое и задания к нему, основываясь на индивидуальной образовательной траектории, что делает их невозможными для использования в групповой работе на семинаре. Но если технические вопросы в большей степени решаются на уровне образовательного учреждения, то трудности организационного характера можно преодолеть, уточнив значение понятия BYOD.

Привлечение персональных переносных устройств для взаимодействия с окружающим миром стало массово явлением в 2004 г. на фоне коньюмеризации ИТ. В частности, модель BYOD воплощалась в виде беспроводных дисплеев, которые могли демонстрировать материалы с личных ноутбуков, интерактивных экранов, реагировавших на прикосновения, ЖК-видеостен и др. Задача BYOD заключалась в обеспечении двухстороннего обмена информацией между личными устройствами участников мероприятия и его организаторов. Такую возможность давали технологии беспроводной

передачи данных (Wi-Fi, Zigbee, GPRS) и различные типы кодов маркировки (матричные, штриховые). Закономерно, что информация, обусловленная маркетинговой средой, носила справочный или рекламный характер, иногда — игровой; поэтому представляется логичным позаимствовать идею BYOD для применения в учебном пространстве и таким образом распространять научные знания. В пользу этого говорит тот факт, что мобильные технологии достигли такой степени производительности, что практически у каждого студента в кармане вычислительных мощностей столько же, сколько у преподавателя на рабочем столе. Еще одним позитивным моментом является увеличение продуктивности рабочего места, когда пользователи уже хорошо знакомы с технологией, что достигается за счет привлечения личных устройств — таких, как смартфоны. Помимо этого, для университета, как для любой организации, предоставляющей услуги, экономическая выгода заключается в том, что устройства не надо обслуживать, обновлять, устанавливать на них ПО: это становится ответственностью студентов. Сущность BYOD состоит вощении использования учащимися своих личных электронных устройств в учебной среде. BYOD, по сути, объединяет личные и университетские ресурсы в единую систему. Во многих современных школах эта концепция реализована в виде GYOD (англ. Give Your Own Device), где образовательная организация берет на себя прокат оборудования, его настройку и техническое обслуживание. Стандарт и эксплуатация технологий регламентируются внутренней политикой безопасности учебных заведений: к примеру, из портативных устройств ученикам разрешено приносить ноутбуки, но не игровые консоли. В том случае, когда аппаратная составляющая не важна, говорят о BYOT (англ. Bring Your Own Technology), т.е. делается акцент не на носителе, а на конкретных потребительских приложениях.

В настоящий момент в научной литературе определение BYOD сводится к расшифровке аббревиатуры, что оставляет возможность широкой трактовки — толкование термина варьируется от технологии до методического приема. Раскрывая данное понятие, исследователи упоминают, что это *одна из форм m-learning* (мобильного обучения). Однако, согласно ГОСТ Р 58355–2019, мобильное обучение — это «электронное обучение с помощью мобильных устройств...»², из чего следует вывод,

² ГОСТ Р 58355–2019. Информационно-коммуникационные технологии в образовании. Электронное обучение

что Bring Your Own Device как средство является в большей степени обязательным, а не желательным условием мобильного обучения (нет телефона — нет обучения). Иллюстрируя BYOD, авторы перечисляют использование словарей, выполнение образовательных курсов, прохождение тестирования, показ презентаций, составление ментальных карт, просмотр роликов на Youtube и TikTok — иными словами, любой продукт или действие, поддерживаемые переносным устройством. Помимо сторонних сервисов под BYOD подпадают функциональные возможности самого переносного устройства (передача файлов, облачное хранилище), что, безусловно, способствует удобству всех участников образовательного процесса, но непосредственно не является дидактическим материалом. Вышеназванные примеры иллюстрируют реализацию мобильного обучения в общем смысле. С одной стороны, такое видение BYOD хорошо вписывается в концепцию непрерывного образования, когда студент получает возможность практиковать материал в доступной ему форме и вне учебных занятий. С другой стороны, как уже было сказано выше, не все мобильные решения удачно сочетаются с работой в аудитории; каким бы ни был ее формат — лекция, семинар, практикум — это законченный в смысловом и временном отношении отрезок, и бесшовный переход из внеаудиторной среды в аудиторную, достигаемый за счет использования мобильных телефонов, сказывается на логике восприятия материала. Немаловажно то, что в источниках суть BYOD описывается через понятийный аппарат, унаследованный от родительского определения m-learning [3], из-за чего утрачивается его самостоятельность как отдельного термина. Мы считаем, что понятия «мобильное обучение» и BYOD нуждаются в более четком разграничении, т.к. это позволит выделить конкретные технологии и приемы, оптимально вписывающиеся в аудиторную работу. Для этого следует обратить внимание на тот факт, что ключевым словом в аббревиатуре является глагол “bring” — «принеси», т.е. BYOD должен описывать те цифровые решения, которые актуализируются непосредственно во время контактных часов. Преподаватель должен таким образом спроектировать занятие, чтобы студент испытал необходимость использовать телефон.

Чтобы достичь этой цели, педагогу необходимо справиться с двумя вызовами: выиграть войну

за внимание и донести ценность изучаемого материала. В IT-сфере, где изначально появилась концепция BYOD, уже сформировались стандарты его дизайна, описывающие взаимодействие личных и общественных устройств [4]. Первый принцип взаимодействия заключается в использовании корпоративной сети, а это говорит о том, что сервисы и услуги должны поставляться самой организацией, а не внешними источниками. Проецируя эту идею на образовательную среду, можно назначить преподавателя на роль сервера, в то время как студенты станут клиентами. Сервер работает только определенное время, за которые учащиеся должны найти решение, взаимодействуя с транслируемым материалом. Лучшей иллюстрацией этого принципа является игра-приложение Kahoot, где слайды подчинены модератору и запускаются в подконтрольном ему темпе, и, хотя отвечающие используют личные устройства для передачи ответа на вопрос, по факту они взаимодействуют с контентом преподавателя. В связи с этим становится очевиден второй принцип взаимодействия — интерактивность. Чтобы актуализировать его именно во время очных часов, предлагается задействовать модули и датчики телефонов. Если стоит задача минимизировать цифровое неравенство, можно прибегнуть к технологиям, работающим исключительно с камерой смартфона — стандартным компонентом всех современных моделей. Речь идет о решениях, основанных на визуальных кодах. В частности, сервис Plickers требует минимальной технической оснащенности, т.к. сканирование данных осуществляется только через камеру преподавателя. Помимо этого, большим потенциалом для цифровизации аудиторного обучения являются чипы беспроводной передачи данных (Bluetooth, NFC). Интерактивный компонент активизируется, когда смартфон пользователя находится в непосредственной близости от специализированного чипа («тега»). Это может быть полезным, когда необходимо выдавать информацию не сразу, а порционно (например, это могут быть ключи для самопроверки) или если в группе присутствуют разноуровневые студенты, которым нужен дополнительный материал, а также в случае, когда нужно добавить мультимедийности в существующий контент (произношение иностранных слов). Необходимо помнить, что преподавание иностранных языков в неязыковом вузе практически всегда междисциплинарно, т.к. параллельно с языком

безопасности производства. Информационная модель компетенций работника по безопасности производства.
URL: <https://docs.cntd.ru/document/1200162786>

студент осваивает основы права, информатики, социологии и др. Для визуализации составных концептов и систем, встречающихся в курсе, подойдут трехмерные технологии VR и AR. Противопоставляя самообучение групповым занятиям, нельзя забывать, что в последнем случае студент получает возможность практиковать все виды устной речи в контакте с языковыми партнерами. Правильно подобранный инструментарий будет мотивировать присутствующих вступать в диалог и подчеркнет ценность человеческого общения. Это можно назвать принципом межличностного взаимодействия, в который вписывается игровая технология «охота за предметами» (задача с привлечением смартфона) где учащимся

предлагается в ограниченное время найти все предметы из списка. В учебных заведениях эту игру можно переосмыслить под цели и задачи занятия: сделать селфи с предметом изучения; записать тематический тик-ток; найти с помощью Интернета иностранное слово, отвечающее определенным критериям.

Таким образом, приложения, наиболее вписывающиеся в аудиторную работу, должны отвечать хотя бы одному из принципов: моделируемости; интерактивности; принципу межличностного взаимодействия. Данная статья может послужить основой для дальнейшего исследования с целью отбора конкретных мобильных приложений, увеличивающих продуктивность очных занятий.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Захарова М.В. Интерактивный контент платформы H5P и мотивация студентов-магистров в изучении английского языка. *Казанский педагогический журнал*. 2022;(3):112–120.
2. Гайсина О.С., Калмыкова И.И. Об особенностях использования информационно-компьютерных технологий в изучении второго иностранного языка студентами неязыковых вузов. *Гуманитарные науки. Вестник Финансового университета*. 2022;12(с):60–65.
3. Мироненко О.В. Технология BYOD: мобильное устройство в образовательном процессе. *Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук*. 2019;(10):67–72.
4. Каспаринский Ф.О. Публикация интернет-ресурсов дистанционного обучения в соответствии со стандартом BYOD. Качество открытого дистанционного образования концепции, проблемы, решения (DEQ-2017). Молодежь и наука. Материалы XIX международной научно-практической конференции и научно-практической конференции студентов (Жуковский, 08–22 декабря 2017 г.). Жуковский: Международный институт менеджмента ЛИНК; 2018.

REFERENCES

1. Zakharova M.V. H5P Interactive Content and Motivation of Masters' Students in English Language Learning. *Kazanskij pedagogicheskij zhurnal = Kazan Pedagogical Journal*. 2022;(3):112–120. (In Russ.).
2. Gaissina O.S., Kalmykova I.I. The peculiarities of using information and computer technologies in the study of a second foreign language by students of non-linguistic universities. *Gumanitarnye Nauki. Vestnik Finansovogo Universiteta = Humanities and Social Sciences. Bulletin of the Financial University*. 2022;12(c):60–65. (In Russ.).
3. Mironenko O.V. BYOD technology: a mobile device in educational process. *Aktual'nye Problemy Gumanitarnykh i Estestvennykh Nauk = Topical Issues of Humanities, Technical and Natural Sciences*. 2019;(10): 67–72. (In Russ.).
4. Kasparinsky F.O. E-learning resources internet publishing in accordance with the BYOD standard. Quality of open distance education concepts, problems, solutions (DEQ-2017). Youth and science. Materials of the XIX International Scientific and Practical Conference and Scientific and Practical Conference of Students (Zhukovsky, December 08–22, 2017). Zhukovsky: International Institute of Management LINK; 2018. (In Russ.).

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРЕ / ABOUT THE AUTHOR

Ирина Юрьевна Котова — старший преподаватель Департамента английского языка и профессиональных коммуникаций, Финансовый университет, Москва, Россия

Irina Yu. Kotova — Senior Lecturer of the Department of English for Professional Communication, Financial University, Moscow, Russia

<https://orcid.org/0000-0002-9991-1474>

iyukotova@fa.ru