

О. Л. Огурцова,

Національний технічний університет України «КПІ», м. Київ

ТЕНДЕНЦІЇ У НАВЧАННІ ДІЛОВОЇ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ НА СУЧАСНОМУ ЕТАПІ РОЗВИТКУ ІНФОРМАЦІЙНОГО СУСПІЛЬСТВА

У статті розглядається питання можливості інтенсифікації навчання ділової англійської мови на сучасному етапі розвитку інформаційного суспільства. Зокрема, аналізується питання щодо організації навчання ділової англійської мови на основі цифрового освітнього простору, створеному з використанням програмного забезпечення системи Moodle, застосування елементів систем штучного інтелекту для забезпечення ефективного управління навчальною діяльністю студентів, використання комп'ютерних ігор і комп'ютерних симуляцій у навчанні.

Ключові слова: інтенсифікація навчання ділової англійської мови, цифрове освітнє середовище, навчальна платформа Moodle, комп'ютерна гра та комп'ютерна симуляція у навчанні ділової англійської мови.

В Статье рассматривается вопрос о повышении эффективности обучения студентов экономических факультетов деловому английскому языку путем использования технических возможностей современных ИКТ. В частности, анализируется возможность построения обучения деловому английскому языку с использованием виртуальной цифровой обучающей среды, разработанной на основе программного обеспечения платформы Moodle, использование элементов систем искусственного интеллекта для обеспечения эффективного управления учебной деятельностью студентов и использование компьютерных игр и компьютерных симуляций в учебном процессе.

Ключевые слова: обучение деловому английскому языку, информационно-коммуникационные технологии, цифровая образовательная среда на базе платформы Moodle, компьютерная игра и компьютерная симуляция в обучении.

The purpose of this article is to investigate how the latest achievements in the field of ICT can further transform the classroom and increase the efficiency of Business English teaching to University students. In particular, the possibility of Business English teaching on the basis of Moodle platform, the possible use of artificial intelligence systems for smart learning and the use of computer games and computer simulations to immerse learners into gaming environment for experimenting with communicative and business strategies.

Key words: Business English teaching, digital learning environment, learning management system Moodle, mix reality classroom.

Сучасний рівень розвитку інформаційно-комунікаційних технологій, аналіз соціально-демографічних показників та тенденцій у галузі економіки вказують на те, що у найближчому майбутньому складні технології на базі Інтернету будуть широко використовуватися значною частиною людства як у побуті так і з професійною метою. Відповідно до результатів дослідження «Прогноз щодо розвитку Європи 2030» [9] технологічні досягнення суспільства призведуть до того, що система освіти вже у найближчому майбутньому буде реалізовуватися у змішаному освітньому просторі, який буде складатися із навчання у звичайному форматі та навчання у віртуальному цифровому освітньому просторі.

Таким чином **мета статті** полягає у тому, щоб розглянути питання можливості інтенсифікації навчання майбутніх економістів ділової англійської мови завдяки використанню цифрових інформаційно-комунікаційних технологій у навчальному процесі. Зокрема, ми проаналізуємо зміни у парадигмі навчання ділової англійської мови, пов'язані з розвитком інформаційного суспільства, можливість застосування у навчанні елементів систем штучного інтелекту, використання комп'ютерних ігор та симуляцій.

Відомо, що з моменту розробки комп'ютеру зусилля виробників були направлені на те, щоб зробити його доступним для кожного. З 1960 року цю ідею почали успішно реалізовувати і у наш час комп'ютерні технології активно використовуються у всіх галузях діяльності людини, включаючи навчання іноземної мови [15-17]. Відповідно до розвитку технологій та змін, які відбувалися у суспільстві, роль комп'ютеру як засобу навчання також поступово змінювалася. На початку ХХІ століття ці зміни пов'язані з розробкою так званих «Хмарних технологій» (Cloud technologies) [17], які знову оптимізували спосіб роботи з інформацією та спілкування людей.

Термін «хмарні технології» означає, що доступ до програмного забезпечення, платформи чи інфраструктури можна отримати з будь-якої точки світу. У даний час послуги у галузі «хмарних технологій» надають такі потужні компанії як Google, Microsoft і Amazon. Що стосується галузі освіти, ці компанії розробили низку спеціальних прикладних безкоштовних програм, які підвищують ефективність обміну, обробки та збереження інформації: Google docs, Google Calendar, Google Knol, Google sites, Google Artproject, Google Academy. Всі ці програми можна використати для побудови віртуального цифрового освітнього простору.

Навчання у віртуальному освітньому цифровому середовищі у поєднанні з роботою у навчальній аудиторії відповідає потребам інформаційного суспільства та може підготувати майбутніх економістів до успішної професійної кар'єри. Так, у новій освітній парадигмі «Навчання у ХХІ столітті», яка була розроблена у США у результаті співпраці урядових та бізнес структур, наголошується, що для успішної професійної діяльності у ХХІ столітті, студенти повинні розвинути навички роботи з інформацією та інноваціями, засобами масової інформації та інформаційно-комунікаційними технологіями, отримати навички, необхідні для успішного життя та розвитку кар'єри [7; 8].

Відповідно до вказаної освітньої парадигми, у курсі ділової англійської мови викладач повинен створити таке навчальне середовище, у якому студенти змогли б оволодіти не лише змістом навчання, але й розвинути навички критичного мислення та вирішення проблем, навички спілкування та співпраці. Крім того, таке навчальне середовище повинно сприяти формуванню навичок лідерства та виховувати цілеспрямованих особистостей здатних ефективно досягати своєї мети, використовуючи при цьому адекватні засоби, включаючи засоби інформаційно-комунікаційних технологій.

Таким чином, сучасні вимоги та виклики суспільства зумовили подальші дослідження способів інтенсифікації навчання ділової англійської мови за допомогою використання нових можливостей інформаційно-комунікаційних технологій [2-7]. Один із таких перспективних, на нашу думку, напрямків – це побудова навчання ділової англійської мови в аудиторії на основі результатів попередньої індивідуальної роботи студентів у віртуальному освітньому цифровому середовищі. При цьому, особливого значення набуває визначення змісту навчання у віртуальному цифровому освітньому просторі, визначення основ управління навчальною діяльністю студентів у даному середовищі та оцінка результатів їх роботи. Нижче ми детально розглянемо ці питання, спираючись на результати останніх досліджень у галузі методики викладання інозем-

ної мови та власний десятирічний досвід викладання ділової англійської мови у одному з провідних навчальних закладів України, Національному технічному університеті України «Київський політехнічний інститут», надалі НТУУ «КПІ».

Для розробки основ такого навчання, визначимо насамперед технологічні засади його організації. Аналіз спеціальної літератури [6-12] дозволив нам дійти висновку, що найбільш популярними програмними рішеннями на даний час, які можуть забезпечити реалізацію цифрового освітнього середовища для навчання іноземної мови є комерційне програмне забезпечення Blackbord, безкоштовне програмне забезпечення Moodle, та програмне рішення, реалізоване на основі сайту Edmodo (www.edmodo.com).

У межах даної статті ми не будемо розглядати можливість використання комерційного програмного забезпечення через складнощі, пов'язані з його придбанням вищими навчальними закладами України. Між тим, проаналізуємо можливості, які надає програма Moodle та сайт Edmodo для побудови цифрового освітнього простору як основи для навчання ділової англійської мови в умовах сучасного інформаційного суспільства.

Програмне забезпечення Moodle – є сертифікованим навчальним програмним середовищем, що надає широкий спектр мультимедійних навчальних засобів для побудови цифрового освітнього середовища вивчення ділової англійської мови, яке дозволяє представити навчальний матеріал, забезпечити його закріплення та оцінити результати роботи студентів [6]. Щоб почати використовувати це програмне забезпечення у навчальному процесі, достатньо лише завантажити його на сервер університету, розробити та сертифікувати обов'язковий навчальний курс для кожного року бакалаврської чи магістерської програмами навчання. Після обов'язкової реєстрації у середовищі, студенти можуть працювати за запропонованою програмою у будь якому зручному для них місці, із своєю власною швидкістю у межах часу виділеного на опрацювання матеріалу. Викладач, у свою чергу, отримує зручний засіб спостереження та управління цією роботою. Програмне забезпечення, реалізоване на базі сайту Edmodo також надає можливість розмістити навчальний матеріал, завдання та вправи до нього, автоматизувати перевірку виконаних завдань. Але суттєвий недолік цифрового навчального середовища, створеного на основі цього сайту полягає у тому, що університет не має жодного впливу на загальну політику використання сайту. Таким чином, використання програмного забезпечення Moodle є найбільш раціональним рішенням для створення цифрового освітнього простору для навчання ділової англійської мови студентів вищих навчальних закладів України.

Відбір змісту навчання ділової англійської мови, що може реалізовуватися у цифровому освітньому просторі на основі програмного забезпечення Moodle, повинен відбуватися відповідно до навчальної програми вища, з урахуванням Загальноєвропейських рекомендацій з мовної освіти [1] та вимог міжнародних іспитів з ділової англійської мови ВЕС [10]. Під час відбору змісту навчання, на нашу думку, потрібно керуватися *принципом доцільності*, який полягає у тому, що той лексичний чи граматичний матеріал, який студенти можуть вивчити чи закріпити у цифровому навчальному просторі, повинен включатися як обов'язковий елемент роботи у даному просторі.

Наприклад, розглянемо навчання майбутніх економістів лексичному та граматичному матеріалу на першому курсі вишу. Відповідно до вимог нормативних документів при вступі у вищий навчальний заклад освіти студенти повинні володіти загальнонавчальною англійською мовою на рівні B1. Протягом першого року навчання студенти повинні оволодіти лексичним матеріалом, який надасть їм можливість вільно спілкуватися у типових ділових ситуаціях. Таким чином, робота студентів у цифровому освітньому середовищі повинна бути спрямована на ознайомлення та закріплення даного лексичного матеріалу.

Технічні можливості сучасного програмного забезпечення, на прикладі програми Moodle, дозволяють ознайомити студентів з лексичним матеріалом шляхом представлення його у комунікативній ситуації, поєднуючи графічне та звукове представлення певного слова чи групи слів, забезпечити відповідне відпрацювання, написання, розуміння та вживання [10]. Для закріплення вивченого матеріалу студентам можна також запропонувати декілька нескладних комп'ютерних ігор, що, відповідно до результатів сучасних досліджень [13-17], може значно підвищити їх процесуальну мотивацію.

Коли матеріал буде відпрацьовано та студенти пройдуть відповідний комп'ютерний тест, система повідомить викладача, що даний лексичний матеріал опрацьовано та студент може переходити до наступного етапу у навчанні. Таким чином, у викладача з'являється можливість додаткового об'єктивного оцінювання зусиль студентів, направлених на оволодіння лексичним матеріалом у межах курсу ділової англійської мови, а також можливість сконцентрувати увагу на творчих завданнях під час аудиторної роботи.

Що стосується граматичного матеріалу, протягом першого року навчання студенти повинні вивчити приблизно 18-20 граматичних тем. Представлення та відпрацювання граматичного матеріалу може здійснюватися за схемою, описаною вище для вивчення лексичного матеріалу. Для закріплення граматичного матеріалу можна також запропонувати студентам види діяльності з елементами комп'ютерної гри для підвищення їх процесуальної мотивації.

Як вже зазначалося вище, перевага використання програмного забезпечення у даному випадку полягає у тому, що і викладач і студенти мають змогу відстежувати прогрес у оволодінні тою чи іншою граматичною темою. При цьому система надає викладачу повну інформацію, включаючи порівняльну характеристику досягнень студентів, що може бути використано для ефективного управління їх навчальною діяльністю.

Наступна сучасна тенденція у галузі навчання ділової англійської мови полягає у можливості використання комп'ютерної гри та комп'ютерної симуляції з метою навчання студентів ефективному спілкуванню у найбільш типових ділових ситуаціях. Для ефективного застосування комп'ютерної гри у навчанні іноземної мови важливо розуміти, що комп'ютерну гру, відповідно до останніх досліджень [13-15], можна визначити як форму мистецтва, яка з'явилась завдяки розвитку інформаційно-комунікаційних технологій. При цьому, на відміну від статичних та динамічних форм мистецтва, комп'ютерна гра не лише відтворює середовище, але, насамперед, надає можливість отримати інформацію про середовище через безпосередню взаємодію з ним.

З точки зору навчання ділової англійської мови, можливість взаємодії з середовищем є досить важливою дидактичною якістю, що може бути використана з метою підвищення ефективності навчання. Комп'ютерну гру можна застосувати для організації закріплення вивченого матеріалу за такими темами як «Ділові зустрічі», «Ведення переговорів», «Реклама та маркетинг», «Проведення презентацій», «Телефонні розмови» тощо. При цьому, технічні можливості сучасного комп'ютерного програмного забезпечення створюють умови для занурення студентів у ситуацію спілкування, вироблення ефективних стратегій комунікативної та психологічної поведінки у межах тої чи іншої змодельованої ситуації. Навчання на основі комп'ютерної симуляції чи гри надає студентам можливість експериментувати з комунікативними та діловими стратегіями, виявляючи найбільш прийнятні варіанти поведінки, що відповідає вимогам нової педагогічної парадигми «Навчання у XXI столітті» [7].

Таким чином, у результаті проведеного аналізу щодо можливості подальшої інтенсифікації навчання ділової англійської мови відповідно до розвитку інформаційно-комунікаційних технологій, можемо виділити три основні тенденції.

По-перше, створення цифрового освітнього середовища на основі програмного забезпечення Moodle чи його аналогу, яке надасть студентам можливість вивчати певний обсяг навчального матеріалу у режимі on-line, а викладачам надасть засіб ефективного управління цією роботою. По-друге, розробка елементів системи штучного інтелекту, яка надасть можливість студентам ефективно взаємодіяти із комп'ютерною освітньою цифровою системою для вивчення ділової англійської мови. По-третє, розробка та застосування комп'ютерних ігор у навчанні ділової англійської мови, які дозволять занурити студентів у ту чи іншу ситуацію ділового спілкування та нададуть можливість експериментувати із стратегіями комунікативної та ділової поведінки, виробити психологічну готовність до здійснення певних функцій у межах майбутньої професійної діяльності.

Література:

1. Загальноєвропейські рекомендації з мовної освіти: вивчення, викладання, оцінювання / Науковий редактор українського видання доктор пед. наук, проф. С. Ю. Ніколаєва. – К. : Ленвіт, 2003. – 273с.
2. Коваль Т. И. От информационного общества к обществу знаний: реальность или отдаленное будущее? / Т. И. Коваль // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. – Тамбов : Грамота. – 2011. – № 6. – С. 108–111.
3. Сейдаметова З. С. Облачные технологии и образование / З. С. Сейдаметова, Э. И. Абляимова, Л. М. Меджитова, С. Н. Сейтвелиева, В. А. Темненко. – Симферополь : ДИАЙПИ, 2012. – 204 с.
4. Синекон О. С. Методика інтерактивного навчання англійського писемного мовлення майбутніх фахівців з інформаційної безпеки з використанням комп'ютерних технологій // Оксана Степанівна Синекон. – К., 2011.
5. Тарнопольский О. Б. Обучение через содержание специальных дисциплин и интернет-поиск при преподавании английского языка для профессионального общения студентам психологических факультетов / О. Б. Тарнопольский // Вісник Чернігівського державного педагогічного університету. Випуск. – 2009. – Т. 70. – С. 197–202.
6. Beatty B. Faculty perspectives on moving from Blackboard to the Moodle learning management system / B. Beatty, C. Ulasewicz // Tech Trends. – 2006. – Т. 50. – № 4. – С. 36–45.
7. Beetham H., Sharpe R. (ed). Rethinking pedagogy for a digital age: Designing for 21 st century learning / H. Beetham, R. Sharpe. – Routledge, 2013. – 311 p.
8. Les jeux électroniques en classe. Manuel pour enseignants. – Belgique, Bruxelles. – 2009.
9. Misuraca, G. Envisioning digital Europe 2030: Scenarios for ICT in future governance and policy modeling // European Foresight Platform. – 2012. – С. 63.
10. O'Sullivan B. Issues in testing business English: the revision of the Cambridge Business English Certificates. – Cambridge University Press, 2006. – Т. 17.
11. Taylor T. L. Play between worlds. Exploring online game culture / T. L. Taylor. – England, London : The MIT Press, 2006 – 197 p.
12. Tarnopolsky O., Kozhushko S., Zhevaga V. Teaching / Learning Business English by doing business in English: emotional and self-assessment aspects. Part 1 // Business Issues. – 2006. – Т. 1. – С.11–16.
13. Razak A., Connolly T., Hainey T. The use of Game-Based Learning Within Curriculum for Excellence / Proceedings of the 5th European Conference on Games-Based Learning, The National and Kapodistrian University of Athens, Greece, 20-21 October. – UK : Academic Publishing Limited, 2011. – P. 1.
14. Van Looy J. Understanding computer game culture. – Germany : Lambert Academic Publishing, 2010.– 271 p.
15. Warschauer, M. Computer-assisted language learning: an introduction. In S. Fotos (Ed.), Multimedia language teaching. – Tokyo : Logos. – 1996 – Pp. 3–20.
16. Warschauer, M. State of the art: Computers and language learning. In Language teaching / Volume 31 / Issue 02. –1998. – Pp. 57–71.
17. Warschauer, M. Learning in the cloud: how (and why) to transform schools with digital media. – Columbia University : Teachers Colledge Press, New York. –132 p.