

Scientific journal
PHYSICAL AND MATHEMATICAL EDUCATION
Has been issued since 2013.

ISSN 2413-158X (online)
ISSN 2413-1571 (print)

Науковий журнал
ФІЗИКО-МАТЕМАТИЧНА ОСВІТА
Видається з 2013.



<http://fmo-journal.fizmatsspu.sumy.ua/>

Кушнір А.С. Застосування онлайн-сервісів як запорука підвищення пізнавального інтересу до вивчення іноземних мов. Фізико-математична освіта. 2019. Випуск 1(19). С. 95-101.

Kushnir A. Application Of Online Service As A Prevention Of Improving Interests To Study Of Foreign Languages. Physical and Mathematical Education. 2019. Issue 1(19). P. 95-101.

DOI 10.31110/2413-1571-2019-019-1-015

УДК 37.016 : 81'243] : 004.77

А.С. Кушнір

Вінницький державний педагогічний університет імені Михайла Коцюбинського, Україна

alinagladka@gmail.com

ORCID: 0000-0002-2073-5261

ЗАСТОСУВАННЯ ОНЛАЙН-СЕРВІСІВ ЯК ЗАПОРУКА ПІДВИЩЕННЯ ПІЗНАВАЛЬНОГО ІНТЕРЕСУ ДО ВИВЧЕННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ

АНОТАЦІЯ

Формулювання проблеми. Успішність навчальної діяльності студентів залежить від наявності достатнього ступеня пізнавального інтересу, що сприяє більш ефективному оволодінню знаннями. Враховуючи вимоги сучасної молоді та джерело їх інтересів можна припустити, що використання особистих гаджетів та спеціальних онлайн-сервісів на заняттях іноземної мови підвищить рівень пізнавального інтересу та сприятиме розвитку мовленнєвих умінь і творчої самостійної діяльності студентів.

Матеріали і методи. Для досягнення поставленої мети в дослідженні використовувалися методи порівняння та аналізу наукової літератури, зокрема статей із практики застосування онлайн-сервісів, а саме: Kahoot, за допомогою якого можна організувати тестування, опитування, дискусію, турнір або змагання між командами, отримати зворотній зв'язок і провести формуюче оцінювання, використовуючи будь-який гаджет приєднаний до мережі Інтернет; Learning Apps, що пропонує величезний вибір шаблонів вправ для створення інтерактивних завдань, за допомогою яких студенти можуть перевірити і закріпити свої знання в ігровій формі як на заняттях, так і за межами навчального закладу; Quizlet, що являє собою зручний інструмент для створення флеш-карток і сприяє яскравій презентації, семантизації та закріпленню лексичних одиниць шляхом багаторазового їх повторення в різних контекстах, а також портал Lyricstraining, що надає можливість вивчати іноземну мову через пісні, розвиваючи при цьому лексичні, орфографічні та слухово-вимовні навички. В дослідженні також використовувалися методи анкетування та спостереження під час діагностики рівня пізнавального інтересу студентів та метод математичної статистики для обробки результатів експериментального дослідження.

Результати. У роботі представлені результати експериментального дослідження, що проводилося з 01.09.2018 року по 01.03.2019 року на базі Вінницького обласного комунального гуманітарно-педагогічного коледжу. Мета розвідки полягала у діагностиці рівня пізнавального інтересу студентів експериментальної та контрольної груп засобами спостереження та анкетування на початку експериментального дослідження та безпосередньо після впровадження курсу з використанням онлайн-сервісів. Кінцевий результат дослідження показав, що у контрольній групі рівень пізнавального інтересу зріс на 9,2 %, тоді як студенти експериментальної групи показали прогрес у 24,2 %.

Висновки. Аналіз результатів дослідження показав, що рівень пізнавального інтересу студентів експериментальної групи зріс на 15 % більше, ніж у студентів експериментальної групи. Отже, ефективність застосування онлайн-сервісів на заняттях іноземної мови з метою підвищення пізнавального інтересу студентів до навчання доведена та експериментально перевірена.

КЛЮЧОВІ СЛОВА: пізнавальний інтерес, онлайн-сервіс, додаток, гаджети, інтерактивні завдання, розвиток вмінь, діагностика пізнавального інтересу.

ВСТУП

Постановка проблеми. Сучасний стан міжнародних зв'язків України в різноманітних сферах життєдіяльності, вихід її у європейський та світовий простори, нові політичні, соціально-економічні та культурні реалії вимагають певних трансформацій у галузі навчання іноземних мов, статус яких у нашій країні має тенденцію до постійного зростання. Сьогодні створюється нова школа, де учень повноцінно живе, проектує своє майбутнє, свій шлях, враховуючи власні можливості та інтереси. Відомо, що інтерес є тим особистісним утворенням, яке корелює з провідними потребами в кожному віковому періоді (Бібік, 2011). Наявність саме пізнавального інтересу забезпечує активізацію всіх психічних процесів людини. При цьому особливого значення набуває креативність особистості, її прагнення та здатність творчого вирішення проблем через використання сучасних інноваційних технологій для досягнення визначеної мети.

отриманих результатів (Білоус&Чала, 2018). До змісту запитання можна додати графічне зображення або відео. Для створення ефекту змагання до запитань встановлюється таймер. Посилання на гру можна створити на сайті, у блозі чи іншій онлайн платформі або поштою надіслати повідомлення. Для входу студенту не потрібно реєструватись, йому необхідно перейти за посиланням <https://kahoot.it/> та ввести відповідний пін-код, що з'являється на моніторі викладача прямо перед початком гри. Після введення коду студенти набирають власні імена і гра почалась.

Результати тестування зберігаються у вигляді поіменного списку в таблиці MS Excel. Таким чином можна провести моніторинг знань і визначити стратегію подальшого навчання (Комарницька, 2016).

Kahoot сприяє соціалізації навчання, адже під час використання платформи студенти зазвичай збираються навколо спільного екрану, інтерактивної дошки або проектору, інколи можуть працювати в командах. Також використання Kahoot – один із способів підвищення активності студентів на заняттях, поживлення їх за рахунок атмосфери змагання. Дослідження показали, що 70 % студентів вважають платформу корисною та дієвою для перевірки знань, в той час як на думку 10-20% опитаних, виконання тестів у Kahoot забирає занадто багато часу (<https://en.wikipedia.org/wiki/Kahoot!>). Проте до однозначних переваг сервісу можна віднести простоту використання, оригінальність оцінювання, можливість виконання завдань студентами як в аудиторний, так і позааудиторний час і, звичайно, зміна виду діяльності під час заняття, що поживляє та активізує увагу студентів (Білоус&Чала, 2018).

Ще одним сервісом для розробки інтерактивних електронних навчальних матеріалів являється **Learning Apps**. Творцем сайту є некомерційна організація, що складається з учених кількох європейських університетів: університету освіти м.Берн (Швейцарія), університету м.Майнц (Німеччина) і університету м.Циттау і м.Герліц (Німеччина). Всі послуги надаються також безкоштовно, але без гарантій. Користувач, який створює електронні навчальні матеріали за допомогою Learning Apps погоджується з тим, що інші користувачі можуть користуватися його матеріалами безоплатно і без вказівки посилання на автора (<https://urok-ua.com/mayster-klas-stvoryuyemo-interaktivni-vpravi-na-sayti-learningapps-org/>).

Сервіс Learning Apps є додатком Web 2.0 для підтримки освітніх процесів у навчальних закладах різних типів. Конструктор Learning Apps призначений для розробки, зберігання інтерактивних завдань з різних предметних дисциплін, за допомогою яких студенти можуть перевірити і закріпити свої знання в ігровій формі як на заняттях, так і за межами навчального закладу.

Сервіс Learning Apps надає можливість отримання коду для того, щоб інтерактивні завдання були розміщені на сторінках сайтів або блогів викладачів та студентів.

Сервіс працює на декількох мовах, зараз українську мову додано до переліку мов інтерфейсу сервісу: перекладені загальні текстові рядки та всі рядки, що стосуються різноманітних вправ. Кожен із ресурсів можна використати на своєму занятті, змінити під власні потреби, розробити схожий чи зовсім інший навчальний модуль, його можна зберігати у власному «кабінеті», створивши свій аккаунт в даному онлайн-середовищі (<http://internet-servisi.blogspot.com/p/learning-apps.html>).

Щоб створити аккаунт, треба всього лиш уважно заповнити всі поля реєстраційної форми і потім зайти під своїм створеним аккаунтом. Бажано вказувати свої дійсні дані аби потім студентам і колегам було зрозуміло, що це ваша авторська робота (автори робіт відображаються на посиланні на вправу).

Перш ніж розпочати створення власних інтерактивних завдань з колекції шаблонів, пропонується сайтом, можна познайомитися з галереєю сервісу. Для цього потрібно натиснути «Перегляд вправ», вибрати навчальний предмет і ознайомитися з роботами колег: обираємо в полі "Категорія" необхідну предметну галузь (ці галузі вказують автори при створенні вправи).

Пошук потрібної вправи можна звузити за допомогою визначення рівня – від дошкільної освіти до післядипломної освіти за допомогою переміщення бігунка, а також за автором (у цьому разі відкриються всі вправи цього автора) (<http://internet-servisi.blogspot.com/p/learning-apps.html>).

У розкритому переліку вправ обираємо ту, що зацікавила, клікнувши по її назві, а для перегляду всіх вправ з цієї категорії треба клацнути по кнопці з трикрапкою. Вибравши інтерактивне завдання, що зацікавило, можна також створити аналогічне чи внести певні зміни до знайденого. В цьому разі зміни слід зберегти і вправа автоматично збережеться у вашому "кабінеті" в розділі "Мої вправи". Після редагування є можливість переглянути вправу, а потім ще раз редагувати, якщо потрібно.

Для створення власного інтерактивного завдання ресурс LearningApps пропонує велике різноманіття вибору шаблонів вправ і функцій виконання. Створюючи власну вправу, треба заповнити форму шаблону. У вправу можна додавати текст, зображення, звук та відео. Після створення власного завдання з'являється можливість опублікувати його, скачати або поділитися з іншими.

Кожен вчитель чи викладач у власному аккаунті може створити набір класів чи груп, ввести дані та створити профіль для кожного, хто навчається і, відповідно, задати пароль для входу. Для обраного класу чи групи можна додати вправу чи колекцію з вправ. Під час заняття кожний учень/студент чи група студентів отримує пароль для входу і виконує запропоновані завдання.

Вправи можна використовувати в офлайн-режимі. Дана опція дає можливість завантажити вихідний код цього додатка, як ZIP файл. Більшість завдань можна використовувати в режимі офлайн після вилучення з архіву. Для запуску програми використовується файл index.html. Такий підхід дає можливість диференціювати завдання (<http://internet-servisi.blogspot.com/p/learning-apps.html>).

Величезний вибір шаблонів вправ, що пропонує сервіс Learning Apps, дає можливість створювати найрізноманітніші інтерактивні завдання. В контексті викладання іноземних мов особливо ефективно студенти розвивають лексичні та граматичні навички, виконуючи створені в Learning Apps вправи. Яскраве уявлення та виконання завдань у формі гри стимулюють розвиток інтересу до вивченої теми, таким чином сприяючи кращому запам'ятовуванню граматичних конструкцій чи лексичних одиниць.

Це навчальне середовище можна застосовувати при організації самостійної, індивідуальної діяльності та у спільній проектно-дослідницькій діяльності. Окрім виконання готових вправ студенти можуть створювати їх самостійно,

проявляючи при цьому творчий підхід та власні знання. Використання таких завдань можна організувати на заняттях узагальнення та систематизації знань.

Оволодіння лексичною компетенцією являється чи не найважливішою метою у вивченні іноземних мов, досягти яку допоможе он-лайн інструмент навчання під назвою **Quizlet**. У 2005 році в Олбані, штат Каліфорнія, студент-другокурсник Ендрю Сазерленд розробив програму для вивчення 111 французьких термінів, навіть не підозрюючи, що вона стане однією з найбільш швидкозростаючих безкоштовних освітніх платформ з 30 мільйонами щомісячних користувачів зі 130 країн світу (<http://hi-news.pp.ua/kompyuteri/16989-dodatok-quizlet-yak-koristuvatisya.html>). Quizlet – це безкоштовний онлайн-сервіс для створення та застосування флеш-карток та навчальних ігор у різних категоріях. Використання флеш-карток у процесі вивчення лексики не нова ідея, але цей засіб є одним з найефективнішим під час вивчення нових слів та довготривалого їх запам'ятовування (<http://jak.magey.com.ua/articles/komp-juterna-programa-quizlet-navchannja-za.html>).

Флеш-картки дають змогу запам'ятовувати слова візуально, а також на слух, а портал Quizlet надає їм сучасний сенс. Запропоновані програмою режими сервісу дозволяють вивчати лексичні одиниці різними способами:

- режим «Cards» – режим перегляду карток (можна переглядати або обидві сторони картки відразу, або одну з них; є функція прослуховування слова);
- режим «Speller»: введіть те, що чуєте;
- режим «Learn» (в двох варіантах: вписати переклад слова і прослухати значення і записати);
- режим «Test» (4 типи запитань);
- гра «Scatter» (перетягувати терміни до їх значення, щоб вони зникли);
- режим «Race» – гра «Космічні перегони» (поки картка «пролітає» по екрану, потрібно встигнути ввести слово у відповідну строку) (http://sushkovayana.blogspot.com/2016/09/quizlet_65.html)

Працювати в програмі з метою тренування можна без реєстрації, однак для створення власного набору карток потрібно авторизуватися. Далі необхідно клацнути на верхню праву кнопку сайту, вибрати вихідну мову і мову перекладу, спочатку вводимо слово, а потім його значення. Після введення необхідної кількості слів, клацаємо «Finish», даємо сету назву і встановлюємо рівень приватності (http://helpix.ru/appinion/201403/649-quizlet-sovremennij_podhod_k_izucheniju_inostrannyh_slov.html).

Інтерфейс даного сервісу є досить зрозумілий, для прикладу кнопка «Don't know» може використовуватися тоді, коли ви не знаєте перекладу певного слова на картці. Більше того, після завершення певного етапу тренування з'являється коротка статистика, яка дає інформацію про рівень засвоєння лексичних одиниць.

До перекладу можна також добавляти картинку для кращого сприйняття лексичної одиниці, однак зробити це можна лише на сайті, а не на мобільному додатку, і лише за умов платної підписки. Проте сервіс подбав також про соціальну складову так, що для тренування можна використовувати набори інших користувачів, в яких ці картинки наявні. Таким чином це дає можливість створювати цілі групи з користувачами та папки з власними файлами.

Проте варто зазначити, що останні функції, а також деякі режими тренування, на зразок «Space Race» та тестування «True/False» мобільний додаток Quizlet не підтримує, на відміну від сайту Quizlet. На сайті також під час введення слова можна користуватися автоматичним визначенням перекладу та із запропонованого списку обирати потрібний варіант.

Quizlet являє собою зручний інструмент для первинної презентації лексичних одиниць, семантизації та закріплення, який можна використовувати у будь-якому місці і у будь-який час.

Ще один портал, що може використовуватися через будь-який гаджет, **Lyricstraining** дозволяє вивчати іноземну мову через пісні. Музику можна сортувати по жанрам (поп, джаз, рок, фанк, блюз, фолк і т.д.). Тут представлені тисячі пісень на англійській мові, хоча доступні також деякі мелодії на французькій, іспанській, німецькій, італійській та португальській мовах. Варто просто обрати улюблену пісню та виконавця і клацнути на «Play». У вкладці, що з'явиться, обираємо відповідний рівень Beginner, Intermediate, Advanced чи Expert. Далі слухаємо музику та виконуємо вправу: заповнюємо пропущені слова в субтитрах. Чим вищий рівень, тим більше слів пропущено. Дається деякий час на опрацювання кожної пісні. З кожним тренуванням сприйняття мовлення на слух буде покращуватися.

Lyricstraining перш за все удосконалює вміння в аудіюванні та читанні. Більше того, відбувається розвиток слуховимовних навичок, навіть якщо просто поспівати в режимі караоке. Усі ті, хто виконують запропоновані сайтом вправи з легкістю розширюють свій словниковий запас. Пропущені в субтитрах слова потрібно також правильно вписати, таким чином повторюємо правила орфографії.

Зрозуміло, що повністю стандартний курс англійської Lyricstraining не замінить, але стане чудовим доповненням до основного курсу з метою урізноманітнення традиційних методів вивчення іноземної мови.

ОБГОВОРЕННЯ

У ході нашого дослідження з 01.09.2018 року по 01.03.2019 року на базі Вінницького обласного комунального гуманітарно-педагогічного коледжу була проведена експериментальна робота, завдання якої полягало в експериментальній перевірці ефективності застосування додатків та онлайн-сервісів з метою підвищення пізнавального інтересу студентів до вивчення англійської мови. На основі раніше виділеного нами мотиваційного компоненту готовності майбутніх учителів до застосування Smart-технологій у професійній діяльності ми визначили, що одним із його складових є пізнавальний інтерес. (Кушнір, 2018)

Аналіз психолого-педагогічної літератури показав, що пізнавальний інтерес – це складне багатозначне утворення. Низка науковців (Б. Ананьєв, Л. Виготський, А. Леонтьєв, Л. Славина, Г. Щукіна) визначає різні критерії та показники пізнавального інтересу. У нашому дослідженні ми розділяємо думку Г. Щукіної і трактуємо це поняття як «особистісну вибіркову спрямованість, яка зорієнтована на пізнання, її предметну сферу і на сам процес оволодіння знаннями» (Щукіна, 1986), а також виділяємо наступні показники пізнавального інтересу: самостійність виконання завдань в онлайн-сервісах, прагнення завершити завдання, характер запитань, які ставлять студенти, допитливість, сконцентрованість уваги, наявність позитивних емоцій під час виконання роботи, творчість та креативність у розв'язанні задач.

У процесі виникнення пізнавального інтересу також виділяють декілька рівнів його розвитку, що має важливе значення для педагогічної практики. У психолого-педагогічній літературі не існує єдиної думки стосовно визначення рівнів розвитку пізнавального інтересу. Беручи до уваги дослідження Г. Щукіної та специфіку нашого розвідки, вважаємо за необхідне виділити у своєму дослідженні три рівні розвитку пізнавального інтересу:

– низький рівень характеризується розсіяною увагою, пасивністю та байдужістю студентів до виконання завдання, що може супроводжуватися поганим настроєм та спалахом негативних емоцій, бездіяльністю під час виникнення певних труднощів у роботі, відсутністю бажання самостійно виконувати завдання чи приступити до його виконання взагалі;

– середній рівень передбачає наявність епізодичного зосередження на виконанні завдання, у студентів спостерігаються переважно позитивні емоції, вони з легкістю справляються з поставленою задачею і під час виникнення труднощів звертаються за допомогою до викладача;

– високий рівень пізнавального інтересу характеризується самостійністю, швидкістю й легкістю виконання завдань в онлайн-сервісах, студенти сконцентровані, проявляють активність, допитливість, зусилля та творчий підхід до вирішення завдань, спостерігається виключно гарний настрій та яскравий прояв позитивних емоцій.

Проблема дослідження пізнавального інтересу обумовлюється і тим, що він має різну природу виникнення та характер розвитку. Тому на всіх етапах дослідження важливою залишається діагностика пізнавального інтересу, що передбачає застосування комплексу психолого-педагогічних методів. У нашому дослідженні для проведення експерименту було обрано експериментальну групу (95 студентів) та контрольну групу (98 студентів). Діагностика рівня пізнавального інтересу визначалася засобами спостереження та анкетування на початку експериментального дослідження та безпосередньо після впровадження курсу з використанням онлайн-сервісів.

Спостереження, на нашу думку, є важливим методом дослідження пізнавального інтересу, який дозволяє узагальнити інформацію та прослідкувати за процесом його розвитку. Під час роботи в онлайн-сервісах одні студенти намагалися підглянути вирішення задач або просили допомоги в інших студентів, самостійно не вникаючи в завдання, а інші копіювали посилання для подальшого самостійного виконання вправ, які їм сподобались. Деякі студенти проявляли активність та ставили додаткові запитання щодо користування певною онлайн-платформою, що супроводжувалось позитивними емоціями та негативною реакцією на дзвінок, за іншими – спостерігалась переважно байдужість, розсіяна увага і зовнішня мотивація оцінкою. Одні студенти після виконання завдань активно їх обговорювали між собою і пропонували викладачеві можливі варіанти виконання певної вправи чи ідеї щодо створення власної, деякі – покидали аудиторію, не закінчивши завдання і не поставивши викладачеві жодного запитання. Отже, спостереження як метод діагностики пізнавального інтересу дозволяє систематизувати інформацію і глибше дослідити розвиток пізнавального інтересу.

Анкетування, розроблене для діагностики пізнавального інтересу, включало 10 запитань, що відображали визначені нами показники рівня пізнавального інтересу. Студенти вибирали один із запропонованих варіантів відповіді, що є найбільш прийнятним для них. Наприклад: «Чи розглядаєте Ви можливість використання онлайн-сервісів на заняттях англійської мови?» - а) «так»; б) «досить часто»; в) «рідко»; г) «ні». Обробка результатів анкетування відбувалася за 30-бальною шкалою (табл.1)

Таблиця 1

Обробка результатів анкетування

Варіант	Бали	Максимальна кількість балів – 30 балів	
		Кількість балів	Рівень пізнавального інтересу
a	3	0-14	низький
b	2	15-23	середній
c	1	24-30	високий

Діагностика пізнавального інтересу студентів експериментальної групи (ЕГ) на початку дослідження показала, що 22,1 % студентів мають низький рівень пізнавального інтересу, у 50,5 % спостерігається середній рівень і лише у 27,4 % рівень пізнавального інтересу високий.

У 19,4 % студентів контрольної групи (КГ) було діагностовано низький рівень пізнавального інтересу, 50 % мали середній рівень і у 30,6 % спостерігався високий рівень.

Діагностика, проведена в ЕГ після впровадження курсу з використанням онлайн-сервісів, показала, що в ЕГ лише 11,6 % студентів виявилися з низьким рівнем пізнавального інтересу, у 36,8 % спостерігався середній рівень і у 51,6 % студентів вдалося розвинути високий рівень пізнавального інтересу до навчання.

У КГ, де застосовувались виключно традиційні форми і методи навчання, 17,3 % студентів виявилися з низьким рівнем пізнавального інтересу, 42,9 % – із середнім рівнем і 39,8 % студентів із високим.

Отже, у КГ рівень пізнавального інтересу зріс на 9,2 %, тоді як студенти ЕГ показали прогрес у 24,2 %.

ВИСНОВКИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ ПОДАЛЬШОГО ДОСЛІДЖЕННЯ

Отже, враховуючи результати експерименту та усі переваги запропонованих онлайн-сервісів, можна стверджувати про доцільність їх застосування на всіх етапах вивчення англійської мови. Онлайн-сервіс Kahoot допоможе організувати видовищне тестування, опитування, дискусію, турнір або змагання між командами, забезпечить зворотній зв'язок і формує оцінювання, а також сприятиме соціалізації навчання. Конструктор Learning Apps забезпечить величезним вибором шаблонів вправ для створення інтерактивних завдань, за допомогою яких студенти зможуть перевірити і закріпити свої знання в ігровій формі як на заняттях, так і за межами навчального закладу. Онлайн інструмент Quizlet сприятиме розвитку лексичної компетенції студентів, а портал Lyricstraining надасть можливість практикувати іноземну мову через пісні, розвиваючи при цьому лексичні, орфографічні та слухо-вимовні навички.

Доведено та експериментально перевірено ефективність застосування онлайн-сервісів на заняттях іноземних мов з метою підвищення пізнавального інтересу студентів до навчання. За допомогою онлайн-сервісів і власного гаджету студент може розвивати свої мовленнєві вміння інтерактивним шляхом, що дозволяє одночасно навчатися і розважатися, це, у свою чергу, є підставою для дослідження використання онлайн-квестів на заняттях з іноземної мови.

Список використаних джерел

1. Бібік Н. М. Пізнавальний інтерес як умова суб'єктності навчання молодших школярів. Педагогічний дискурс, 2011. Випуск 10. С.53-56.
2. Білоус Н. П., Чала Н. М. Платформа kahoot як інструмент моделі «перевернутого навчання» при викладанні іноземної мови. Тези доповідей (Київ, 21 березня 2018 року), 2018. С. 11–13.
3. Комарницька О. М. Особливості застосування мобільних технологій у навчанні. Матеріали Міжнародної науково-практичної конференції «Новітні інформаційно-комунікаційні технології в навчальному процесі: актуальні проблеми»: (Тернопіль, 30 листопада 2016 року), 2016. С. 3–8.
4. Кушнір А. С. Критерії, показники та рівні сформованості готовності майбутніх учителів філологічних спеціальностей до застосування Smart-технологій у професійній діяльності. Херсон: Педагогічні науки, 2018. Вип. 85. С.119-123.
5. Леонтьев А. Н., Лурье А. Р. Предисловие к книге Л.С. Выготского «Избранные психологические исследования»: Москва: 1956. 83 с.
6. Щукина Г. И. Педагогические проблемы формирования познавательных интересов учащихся: Москва: Педагогика, 1986. 208 с.
7. Додаток Quizlet: як користуватися? URL: <http://hi-news.pp.ua/kompyuteri/16989-dodatok-quizlet-yak-koristuvatisya.html> (Дата звернення: 27.02.2019).
8. Інтернет-сервіси в освітньому просторі. URL: <http://internet-servisi.blogspot.com/p/learning-apps.html> (Дата звернення: 10.10.2018).
9. Kahoot! URL: <https://en.wikipedia.org/wiki/Kahoot!> (Last accessed: 08.10.2018).
10. Kahoot: хмарний сервіс. URL: http://wiki.kname.edu.ua/index.php/%D0%A5%D0%BC%D0%B0%D1%80%D0%BD%D0%B8%D0%B9_%D1_-Kahoot (Дата звернення: 08.10.2018).
11. Комп'ютерна програма Quizlet – навчання за допомогою карток. URL: <http://jak.magey.com.ua/articles/komp-juterna-programa-quizlet-navchannja-za.html> (Дата звернення: 27.02.2019).
12. Освітній портал «Urok-ua.com» URL: <https://urok-ua.com/mayster-klas-stvoryuyemo-interaktivni-vpravi-na-sayti-learningapps-org/> (Дата звернення: 10.10.2018).
13. Quizlet – современный подход к изучению иностранных слов. URL: http://helpix.ru/appinion/201403/649-quizlet-sovremennyy_podhod_k_izucheniju_inostrannyh_slov.html (Дата звернення: 27.02.2019).
14. Що таке Quizlet? URL: http://sushkovayana.blogspot.com/2016/09/quizlet_65.html (Дата звернення: 27.02.2019).

References

1. Bibik N. M. (2011). Piznavalnyi interes yak umova subiektnosti navchannia molodshykh shkoliariv [Cognitive interest as a condition for the subjectivity of junior students]. *Pedahohichniy diskurs – Pedagogical discourse*, (10), 53-56 [in Ukrainian].
2. Bilous N. P., Chala N. M. (2018). Platforma kahoot yak instrument modeli «perevernutoho navchannia» pry vykladanni inozemnoi movy [The kahoot platform as an instrument of the "inverted learning" model when teaching a foreign language]. *Proceedings*. (pp. 11-13) [in Ukrainian].
3. Komarnytska O. M. (2016). Osoblyvosti zastosuvannia mobilnykh tekhnolohii u navchanni [Features of the use of mobile technology in learning]. *Proceedings from MIIM: Mizhnarodna naukovo-praktychna konferentsiia «Novitni informatsiino-komunikatsiini tekhnolohii v navchalnomu protsesi: aktualni problemy» – International scientific and practical conference "Latest Information and Communication Technologies in the Educational Process: Actual Problems"*. (pp. 3-8) [in Ukrainian].
4. Kushnir A. S. (2018). Kryterii, pokaznyky ta rivni sformovanosti hotovnosti maibutnykh uchyteliv filolohichnykh spetsialnostei do zastosuvannia Smart-tekhnolohii u profesiinii diialnosti [Criteria, indicators and levels of formation of the readiness of preschool philology teachers to apply Smart-technologies in professional activities.]. *Pedahohichni nauky – Pedagogical sciences*, (85), 119-123 [in Ukrainian].
5. Leontev A. N. Lure A. R. (1956). Predislovie k knige L. S. Vygot'skogo «Izbrannye psihologicheskie issledovaniya» [Introduction to the book of favourite Vygotsky L. S. psychological research]. Moskva [in Russian].
6. Shchukina G. I. (1986). Pedagogicheskie problemy formirovaniya poznavatel'nyh interesov uchashchisja [Pedagogical problems of the formation of students' cognitive interests]. Moskva: Pedagogika [in Russian].
7. Dodatok Quizlet: yak korystuvatisia [Quizlet application: How to use? (n.d.). hi-news.pp.ua. Retrieved from <http://hi-news.pp.ua/kompyuteri/16989-dodatok-quizlet-yak-koristuvatisya.html> [in Ukrainian].
8. Internet-servisy v osvitnomu prostori [Internet services in the educational space]. (n.d.). internet-servisi.blogspot.com. Retrieved from <http://internet-servisi.blogspot.com/p/learning-apps.html> [in Ukrainian].
9. Kahoot! (n.d.). en.wikipedia.org. Retrieved from <https://en.wikipedia.org/wiki/Kahoot!> [in Ukrainian].
10. Kahoot: khmarnyi servis [Kahoot: cloud service]. (n.d.). wiki.kname.edu.ua. Retrieved from http://wiki.kname.edu.ua/index.php/%D0%A5%D0%BC%D0%B0%D1%80%D0%BD%D0%B8%D0%B9_%D1_-Kahoot [in Ukrainian].
11. Kompjuterna prohrama Quizlet – navchannia za dopomohoiu kartok [Computer program Quizlet - learning with cards]. (n.d.). wiki.kname.edu.ua. Retrieved from http://wiki.kname.edu.ua/index.php/%D0%A5%D0%BC%D0%B0%D1%80%D0%BD%D0%B8%D0%B9_%D1_-Kahoot [in Ukrainian].

12. Osvitnii portal «Urok-ua.com» [Educational portal «Urok-ua.com»]. urok-ua.com/mayster-klas-stvoryuyemo-interaktivni-vpravi-na-sayti-learningapps-org. Retrieved from <https://urok-ua.com/mayster-klas-stvoryuyemo-interaktivni-vpravi-na-sayti-learningapps-org/> [in Ukrainian].
13. Quizlet – sovremennyy podhod k izucheniju inostrannyh slov [Quizlet – a modern approach to the study of foreign words]. (n.d.). helpix.ru. Retrieved from http://helpix.ru/appinion/201403/649-quizlet-sovremennyyj_podhod_k_izucheniju_inostrannyh_slov.html [in Russian].
14. Shcho take Quizlet [What is Quizlet]? (n.d.). sushkovayana.blogspot.com. Retrieved from http://sushkovayana.blogspot.com/2016/09/quizlet_65.html [in Ukrainian].

APPLICATION OF ONLINE SERVICE AS A PREVENTION OF IMPROVING INTERESTS TO STUDY OF FOREIGN LANGUAGES

Alina Kushnir

Vinnytsia State Mikhailo Kotsiubynskyi Pedagogical University, Ukraine

Abstract.

Formulation of problem. *The success of the student's educational activity depends on the availability of a sufficient degree of cognitive interest, which contributes to more effective knowledge acquisition. Taking into account the demands of modern youth and the source of their interests, it can be assumed that the use of personal gadgets and special online services in foreign language classes will increase the level of cognitive interest and promote the development of speech skills and creative individual activity of students.*

Materials and methods. *To achieve the goal of the research the methods for comparing and analyzing scientific literature were used, in particular articles on the practice of using online services, namely: Kahoot, which can help organize testing, interviews, discussions, tournaments or competitions between teams, receive feedback, and conduct a formative evaluation using any gadget connected to the Internet; Learning Apps that offers a huge selection of exercise patterns to create interactive tasks that help students test and consolidate their knowledge in game form both in class and outside the educational institution; Quizlet, a convenient tool for creating flash cards, which promotes bright presentation, semantics and memorizing of lexical units through multiple repetition in different contexts and Lyricstraining which provides the ability to learn a foreign language through songs, while developing lexical, spelling and phonetic skills. The methods of questioning and observation were also used during the diagnosis of the level of cognitive interest of students as well as the method of mathematical statistics for processing the results of experimental research.*

Results. *The scientific paper presents the results of an experimental study conducted from 01.09.2018 to 01.03.2019 in Vinnytsia Regional Communal Humanitarian and Pedagogical College. The purpose of the investigation was to diagnose the level of cognitive interest of students in the experimental and control groups by means of observation and questioning at the beginning of the research and immediately after the introduction of the course with the online services. The final result of the experiment showed that in the control group the level of cognitive interest increased by 9.2%, while the experimental group's students showed a progress of 24.2%.*

Conclusions. *The analysis of the research results showed that the level of cognitive interest of students in the experimental group increased by 15% more than that of the experimental group. Thus, the effectiveness of the use of online services in foreign language classes in order to increase the students' cognitive interest in education is proved and experimentally tested.*

Key words: *cognitive interest, online service, application, gadgets, interactive tasks, development of skills, diagnostics of cognitive interest.*