

УДК 372.881.1+ 004.4

DOI: 10.6060/VNIISUCT2021\_138

**Гмызина Г.Н., Фролова Е.Ю.**

*Гмызина Галина Николаевна* – кандидат педагогических наук, Ульяновский государственный педагогический университет имени И.Н. Ульянова, доцент кафедры романо-германских языков. E-mail: gng13@mail.ru.

*Фролова Елена Юрьевна* – магистрант, Ульяновский государственный педагогический университет имени И.Н. Ульянова. E-mail: ele7134714@yandex.ru.

**МОБИЛЬНЫЕ ПРИЛОЖЕНИЯ ДЛЯ ПОКОЛЕНИЯ Z**

*Статья посвящена использованию мобильных приложений в процессе обучения. Авторы рассматривают характерные черты поколения Z и акцентируют внимание на том, что для учета индивидуальных особенностей и потребностей учащихся нового поколения необходимо использовать в учебном процессе технологию смешанного обучения. В статье дана краткая характеристика различных моделей смешанного обучения, перечислены их достоинства и недостатки и представлены мобильные приложения, которые имеют версии для популярных операционных систем iOS или Android. Авторы подробно описывают приложения для создания пазлов, рабочих листов, тестов и упражнений, которые позволяют сделать обучение интересным для учащихся поколения Z.*

**Ключевые слова:** цифровизация образования, цифровые технологии, поколение Z, смешанное обучение, гибридное обучение, мобильные приложения.

**Gmyzina G.N., Frolova E.Y.**

*Gmyzina G.N.* – Candidate of Pedagogy, Associate Professor, Ulyanovsk State Pedagogical University named after I.N. Ulyanov. E-mail: gng13@mail.ru.

*Frolova E.Y.* – master student, Ulyanovsk State Pedagogical University named after I.N. Ulyanov. E-mail: ele7134714@yandex.ru.

**MOBILE APPS FOR GENERATION Z**

*The main objective of the paper is to describe the use of mobile apps in education. The authors discuss the characteristic features of Generation Z. They also point out that it is necessary to use the blended learning approach to take into account individual characteristics and needs of the new generation of students. The article gives a brief description of different models of blended or hybrid learning technology, introduces its pros and cons and demonstrates the experience and results of its use by the foreign researchers. The paper considers educational mobile apps that work on popular operating systems iOS or Android. The article contains apps for creating puzzles, worksheets, tests and exercises that may help to make the learning process exciting for generation Z students.*

**Key words:** digitalization of education, educational technology, generation Z, blended learning, hybrid learning, mobile apps.

Информационное общество сложно представить без использования цифровых технологий, поэтому перед системой образования появляется еще одна задача: цифровая трансформация, то есть принципиальное переосмысление деятельности, поиск таких методов работы, которые будут эффективны в обучении нового поколения учащихся, так называемого «поколения Z» (Generation Z). Поколение Z – это поколение людей, родившихся с 1995 по 2010 год. Представители этого поколения «общаются на ты» с технологиями, очень зависимы от компьютеров, планшетов и телефонов, которыми они окружены с раннего детства; постоянно получают информацию через социальные сети и мессенджеры, что влияет на их мышление и способы принятия решений; могут одновременно работать с несколькими устройствами или сайтами; ценят простой, но интерактивный дизайн и имеют более высокий уровень социальной ответственности [3; 6].

В последние десятилетия набирают популярность MOOC (англ. massive open online courses, рус. массовые открытые онлайн-курсы), которые учитывают индивидуальные особенности и потребности учащихся нового поколения, и смешанное, или гибридное, обучение (англ. blended learning).

Смешанное обучение - это «образовательный подход, совмещающий обучение с участием учителя (лицом к лицу) с онлайн-обучением и предполагающий элементы самостоятельного контроля учеником пути, времени, места и темпа обучения, а также интеграцию опыта обучения с учителем и онлайн» [1]. Основные модели смешанного обучения: перевернутый класс (модель, в которой учитель предоставляет учебный материал для изучения дома, а на уроке проводит практическое подкрепление знаний учащихся), ротация станций (модель, в которой ученики на уроке делятся обычно на три группы: группа онлайн-работы, работы с учителем и проектной деятельности, и в ходе урока перемещаются по всем трем), станция лабораторий (модель, в которой несколько занятий проходят в обычных классах (фронтальная работа), а после занятий в традиционном классе школьники переходят в компьютерный класс (лабораторию), где индивидуально работают на компьютерах или планшетах, углубляя или закрепляя знания), гибкая модель (предполагает вовлечение всей школы и всего педагогического коллектива, наличие у каждого учащегося индивидуального учебного плана, высокий уровень контроля своего обучения со стороны ученика).

Для всех моделей смешанного обучения характерно следующее:

- наличие постоянного доступа к материалам;
- возможность использования различных форм работы: в малых группах, в паре, один на один с учителем;
- индивидуализация обучения;
- практико-ориентированная работа;
- возможность проведения исследования или проекта прямо на уроке при помощи Интернета;
- расширение материалов для обучения (например, онлайн-игры и викторины, видео- и аудиоматериалы, мобильные приложения и т.д.) [5].

Ключевым моментом в «blended learning» является выбор правильного соотношения способов обучения, которое значительным образом влияет на конечный результат. При этом на разных этапах обучения это соотношение может быть разным. Antje Rüger на семинаре, посвященном потенциалу использования смешанного обучения при повышении квалификации учителей немецкого языка (22.06.2013, г. Берлин), сравнила подобный процесс обучения с мраморным кексом, разделив который

на части можно увидеть причудливое смешение белого и шоколадного теста. Так и в учебном процессе. В рамках одной темы делается акцент на дистанционном обучении. При прохождении другой темы целесообразно большую часть материала проработать на занятии, а отработку навыков «перепоручить» компьютерным программам и т. п. [2, с. 207].

В 2017 году преподаватели университета Редланд и университета Чапман (США) Н. Ховард и К. Ховард провели исследование, в результате которого отметили плюсы и минусы использования смешанного обучения.

Плюсы. По мнению многих учителей, использование планшетов на уроке повысило мотивацию учащихся. Один из учителей сказал, что после таких уроков учащиеся уходили с улыбками на лицах и продолжали обсуждать изученное и после уроков. Некоторые учителя подчеркнули, что гибридное обучение дало учащимся больше возможностей для практики полученных знаний, а также дало возможность работать в собственном темпе. Ещё один из опрошенных учителей рассказал, что при помощи планшета он мог давать больше дополнительной информации, что позволило учащимся лучше подготовиться к тестам [4, с. 70-71].

Минусы. Некоторые учащиеся отвлекаются и используют другие приложения, игры или сайты, которые никак не связаны с уроком. Другая сложность заключается в том, что во время урока могут возникнуть проблемы с Интернет соединением или с самим устройством. Некоторые учителя также отмечали, что школьники не умеют использовать такие программы, как Microsoft Word или PowerPoint [4, с. 71].

Несмотря на отмеченные недостатки, и учителям, и учащимся понравилось работать с цифровыми технологиями на уроке, и они выразили желание продолжить смешанное обучения [4]. К тому же в отличие от онлайн-курсов технология смешанного обучения позволяет учащимся успешно социализироваться, так как она сочетает в себе занятия при помощи цифровых технологий и работу друг с другом на уроке.

Для использования в образовательном процессе удобны приложения, которые доступны на самых популярных в России современных операционных системах iOS или Android:

1. Онлайн доска – виртуальная доска, на которой можно не только писать, но и размещать видео- и аудиоматериалы, подчеркивать, прикреплять заметки, использовать смайлики, а также давать доступ для совместного использования.

Это следующие доски:

- Jamboard;
- Miro;
- Explain everything.

Приложения для проведения видеоконференций:

- Zoom;
- Google Hangouts;
- Skype.

Приложения для проведения викторин и опросов:

- Quizizz;
- Kahoot;
- Poll everywhere.

Приложения для создания пазлов, рабочих листов, тестов и упражнений:

- Bookwidgets;
- Mindomo;
- MTestM;
- Canva;

- Book Creator;
- TinyTap;
- Loom.

Приложения для создания интерактивных презентаций:

- Prezi;
- Clarisketch.

Приложения для развития памяти:

- Quizlet;
- Memrise.

Приложения для работы в команде:

- Trello;
- Slack;
- Padlet.

Приложения-дневники, в которых можно выкладывать домашнее задание в виде интерактивных презентации и видео, ссылок на виртуальные игры и викторины, выставлять оценки и оставлять комментарии, создавать дискуссии между учащимися. В данных приложениях школьники могут вести свои портфолио, а родители легко проследить прогресс и работу своего ребенка. К ним относятся:

- ClassDojo;
- Bloomz;
- Google Class;
- Educreations;
- Remind;
- Edmodo;
- Progressme.

Приложение для физической разминки:

- Go Noodle.

Приложения с обучающими видео (преимущественно на английском языке):

- Khan Academy;
- TED;
- BrainPOP Jr;
- Brightstorm;
- Duolingo.

Рассмотрим подробнее приложения для создания пазлов, рабочих листов, тестов и упражнений, с которыми можно работать индивидуально, в парах или группах как дома, так и на уроке:

**Bookwidgets** – это приложение для создания интерактивных рабочих листов, игр, временных линий, заданий с видео- и аудиоматериалами и т.д. Данная платформа предоставляет более 40 шаблонов для пользования: тестовые задания, вебквесты, учебные карточки, разделенный экран, сочинения и многое другое. Программа автоматически проверит упражнения, а также предоставит свод ответов и ошибок учеников. Ученик может также увидеть результаты сразу же после выполнения. Данный сервис также может быть использован в качестве онлайн-доски. Задания легко интегрируются в Google Classroom, Microsoft Teams for Education, Moodle, Canvas или Schoology. Bookwidgets может быть эффективен во всех предметных областях. Единственный минус заключается в том, что приложение платное, пробный период длится всего 30 дней.

**Mindomo** – простая программа для создания ментальных карт, mind maps, схем и диаграмм. На одной карте могут одновременно работать несколько человек с разных

устройств. Данная платформа имеет две тарифа: платный и бесплатный. В рамках бесплатного тарифа предоставляется 3 карты для пользования, небольшое количество форматов для импорта и экспорта, а также недостатком является отсутствие возможности отключить рекламу.

**MTestM** – это бесплатная платформа для создания тестов и контрольных заданий. Задания можно экспортировать и импортировать в формате Excel или OpenOffice. Тест может включать в себя вопросы с одним ответом, задания множественного выбора, а также задания с заполнением пропусков. К тестовым вопросам можно также добавлять картинки, видео и аудио. Данное приложение может быть использовано как при наличии интернета, так и без него.

**Canva** – бесплатный сервис графического дизайна. Данная платформа позволяет создать не только рабочие листы, но и пособия и материалы различного формата: презентация, инфографика, план урока, плакат, сертификат и многое другое. У данной программы существует и платная версия, но и в бесплатной версии предоставляется большое разнообразие шаблонов. У данного приложения есть синхронизация данных, следовательно, можно работать как на компьютере, так и на телефоне или планшете без особых трудностей.

**Book creator** – это развивающее приложение для создания собственных электронных книг. На данной платформе можно составлять онлайн-портфолио, научные и исследовательские журналы, инструкции, комиксы, книги и лабораторные работы. В приложении можно работать с текстом, вставлять фото, видео и аудио, а также рисовать. У данной программы существуют две версии: платная и бесплатная. Платная версия расширяет функционал предоставляет больше шаблонов для создания собственных материалов.

**Tiny tap** – это конструктор дидактических игр, которые также можно озвучивать. Приложение предоставляет большое разнообразие различных шаблонов и интерактивных заданий. Созданные игры могут быть использованы на интерактивных досках и электронных устройствах. Задания легко интегрируются с другими сайтами и приложениями. В данном приложении можно не только придумывать образовательные игры, но и создать свой класс, отправлять ученикам задания и проверять их работу.

**Loom** – сервис, который позволяет записывать и редактировать видео. Данное приложение также позволяет делать запись экрана. Данная программа удобна для создания видео уроков или курсов. Пользоваться данным приложением довольно просто. Основное окно представляет собой три вкладки для записи видео с экрана, веб-камеры или всего сразу, также можно выбрать качество видео. После записи программа предлагает ссылку на записанное видео, которой можно поделиться при помощи почты или социальных сетей. У программы также существует платная версия, которая расширяет возможности.

Технологии стремительно развиваются, появляются все новые и новые приложения, которые можно эффективно использовать для обучения учащихся поколения Z. Каждый учитель может выбрать те платформы, которые сделают обучение настолько интересным, что ученики не будут отвлекаться на соцсети и мессенджеры во время занятий.

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Андреева Н.В., Рождественская Л.В., Ярмахов Б.Б. Шаг школы к смешанному обучению. М., 2016. 282 с.
2. Гмызина Г.Н. Потенциал использования метода "blended learning" при обучении немецкому языку // Язык и культура: поликультурный потенциал немецкого языка:

Материалы Международной научно-практической конференции. Ульяновск: УлГПУ им. И. Н. Ульянова, 2013. С. 206-210.

3. Hariadi B., Dewiyani S.M.J., Sudarmaningtyas P. Development of Web-Based Learning Application for Generation Z. // International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE) Vol.5, No.1, March 2016. P. 60-68.
4. Howard N., Howard K. Using tablet technologies to engage and motivate urban high school students // International Journal of Educational Technology. 2017. 4(2). P. 66-74.
5. Means B., Bakis M., Murphy R. Learning online. New York, NY: Routledge. 2014. 232 p.
6. Williams, A. Move over, Millennials, here comes Generation Z. URL: <https://www.nytimes.com/2015/09/20/fashion/move-over-millennials-here-comes-generation-z.html> (дата обращения: 16.05.21).

#### REFERENCES (TRANSLITERATED)

1. Andreeva N.V., Rozhdestvenskaya L.V., Yarmakhov B.B. Shag shkoly k smeshannomu obucheniyu. M., 2016. 282 s.
2. Gmyzina G.N. Potentsial ispol'zovaniya metoda "blended learning" pri obuchenii nemetskogo yazyku // Yazyk i kul'tura: polikul'turnyi potentsial nemetskogo yazyka: Materialy Mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii. Ul'yanovsk: UIGPU im. I. N. Ul'yanova, 2013. S. 206-210.
3. Hariadi B., Dewiyani S.M.J., Sudarmaningtyas P. Development of Web-Based Learning Application for Generation Z. // International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE) Vol.5, No.1, March 2016. pp. 60-68.
4. Howard N., Howard K. Using tablet technologies to engage and motivate urban high school students // International Journal of Educational Technology. 2017. 4(2). pp. 66-74.
5. Means B., Bakis M., Murphy R. Learning online. New York, NY: Routledge. 2014. p. 232.
6. Williams, A. Move over, Millennials, here comes Generation Z. URL: <https://www.nytimes.com/2015/09/20/fashion/move-over-millennials-here-comes-generation-z.html> (data obrashcheniya: 16.05.21).

Поступила в редакцию 27.05.2021 г.  
Принята к публикации 25.06.2021 г.

---

#### *Для цитирования:*

Гмызина Г.Н., Фролова Е.Ю. Мобильные приложения для поколения Z // Вестник Гуманитарного института. 2021. №2. С. 138–143.  
URL: <https://isuct-bhi.ru/sites/default/files/issue/2021/1/bhi-2021-1-138.pdf>