

dr hab. Ewa Dźwierzynska, prof. UR

Uniwersytet Rzeszowski

Instytut Neofilologii, Katedra Rusycystyki

tel. 17 87 21 221

e-mail: edzwierzynska@ur.edu.pl

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-6408-0295>

ZASTOSOWANIE NOWYCH TECHNOLOGII PODCZAS PRACY NAD WZBOGACANIEM SŁOWNICTWA JĘZYKA OBCEGO (NA PRZYKŁADZIE WYBRANYCH PORTALI EDUKACYJNYCH I APLIKACJI MOBILNYCH)

ABSTRAKT

Celem niniejszego artykułu jest analiza możliwości wykorzystania nowych technologii w nauce słownictwa języków obcych. Materiałem źródłowym przeprowadzonych analiz były zarówno portale edukacyjne, aplikacje mobilne, jak i wyniki badań ankietowych. Zostały wskazane możliwości wykorzystania wybranych narzędzi internetowych w celu zwiększania motywacji i pozytywnego wpływu na wyniki w nauce języka obcego. Zwrócono również uwagę na trudności związane z włączeniem tych narzędzi do procesu dydaktycznego. W rezultacie przeprowadzonej analizy stwierdzono, że systematyczne stosowanie niektórych portali edukacyjnych i aplikacji mobilnych, zarówno na zajęciach języka obcego, jak i podczas pracy indywidualnej, pozwoli zwiększyć efektywność nauki podczas zapamiętywania leksyki.

Słowa kluczowe: nauczanie słownictwa, motywacja, portal edukacyjny, aplikacja mobilna

ABSTRACT

THE USE OF NEW TECHNOLOGIES WHEN WORKING ON ENRICHING THE VOCABULARY OF A FOREIGN LANGUAGE (USING SELECTED EDUCATIONAL PORTALS AND MOBILE APPLICATIONS AS EXAMPLES)

The purpose of the article is to analyze the possibilities of using new technologies in learning foreign language vocabulary. The analysis is based on both educational portals, mobile applications and survey data. The possibilities of using selected online tools to increase students' motivation and improve their performance in foreign language learning are pointed out. The main difficulties of integrating these tools in the teaching and learning process were also pointed out. It was concluded that the systematic use of some educational portals and mobile applications, both in and out of the classroom, during individual work will allow students to increase their learning efficiency and help them memorize language vocabulary.

Key words: vocabulary teaching, motivation, education portal, mobile application

1. Wprowadzenie

W ostatnich kilku latach obserwujemy duże przyspieszenie cyfrowej transformacji procesu nauczania. W znacznym stopniu wpłynęła na to pandemia koronawirusa i związana z nią konieczność przejścia szkół i wyższych uczelni na zdalne nauczanie. Nowe warunki edukacji sprawiły, że posługiwanie się technologiami cyfrowymi jest obecnie jedną z podstawowych umiejętności, umożliwiającą nauczycielom właściwe stosowanie nowych technologii w procesie dydaktycznym¹, pozwalającą studentom aktywnie uczestniczyć w zajęciach ze wszystkich przedmiotów, w tym również języków obcych.

Umiejętne stosowanie nowych technologii w procesie nauczania i uczenia się języków obcych może być skutecznym narzędziem wspierania akwizycji języka. Aby tak się stało, potrzebne jest posiadanie przez nauczycieli nie tylko kompetencji w zakresie wykorzystywania nowych technologii w nauczaniu, lecz także umiejętności projektowania ćwiczeń, które, stymulując i motywując do pracy, będą skutecznie pomagać w rozwoju umiejętności i nawyków językowych.

Celem artykułu jest wskazanie niektórych możliwości zastosowania nowych technologii w akwizycji języków obcych oraz zalet wybranych portali internetowych i aplikacji mobilnych, które mogą być pomocne w uczeniu się języków obcych, ze szczególnym uwzględnieniem ich wykorzystania w pracy nad wzbogacaniem zasobu leksykalnego na zajęciach z języków obcych oraz w domu.

Przedstawione rozważania są próbą analizy oraz oceny funkcjonalności wybranych narzędzi cyfrowych i ustalenia ich miejsca na zajęciach z języków obcych oraz w samodzielnym wzbogacaniu leksykonu języka obcego.

2. Możliwości wykorzystywania nowych technologii w nauczaniu języków obcych

Nowe technologie stworzyły możliwości ulepszania procesu edukacji. Wprowadzenie wspomaganie nauki języków obcych przez komputer i nowo-

¹ Kompetencje pozwalające na umiejętne zastosowanie przez nauczycieli narzędzi technologii informatycznych i komunikacyjnych w literaturze przedmiotu są nazywane różnie, np. kompetencjami cyfrowymi, medialnymi (J. Gajda, S. Juszczyk, B. Siemieniecki, K. Wenta, *Edukacja medialna*, Toruń 2002, s. 139–146), medialno-techniczno-informatycznymi (K. Denek, *Kompetencje nauczycieli w kontekście wyzwań XXI wieku i potrzeb reformy systemu edukacji w Polsce*, [w:] *Kształcenie pedagogiczne w dobie przemian edukacyjnych w Polsce. Materiały Konferencyjne nr 46*, K. Wenta (red.), Szczecin 2000, s. 29–45), medialno-informatycznymi (W. Strykowski, J. Strykowska-Nowakowska, *Kompetencje medialno-informatyczne przyszłych nauczycieli*, „Lubelski Rocznik Pedagogiczny” 2017, XXXVI (4), [online], <https://journals.umcs.pl/lrp/article/view/4532/5522>, [dostęp: 11.12.2022]).

czesne narzędzia cyfrowe zmieniło warunki nauczania, a konieczność przejścia w tryb online spowodowała znaczne przyspieszenie wdrażania nowych technologii do szkół i wyższych uczelni.

Obecnie trudno już wyobrazić sobie proces dydaktyczny bez wykorzystywania nowych technologii. Dzisiejsi studenci to aktywni użytkownicy mediów, tzw. pokolenie sieci, dla którego zarówno funkcjonowanie w społeczeństwie, jak i nauka są nieodłącznie związane z korzystaniem z nowych technologii, a obcowanie z nimi jest czymś zupełnie naturalnym i pożądanym. Potrzebują oni tych narzędzi do poszukiwania niezbędnych informacji i rozwiązywania stawianych przed nimi zadań. Wychodząc naprzeciw ich realizacji, należy zwrócić uwagę na możliwości zastosowania nowych technologii zarówno w zorganizowanych formach kształcenia, jak i podczas samokształcenia i samodoskonalenia. Trzeba jednak pamiętać, że ich wykorzystywanie w nauczaniu języków obcych nie zawsze zagwarantuje osiągnięcie sukcesu, gdyż technologia to nie metoda. Jest to raczej środek, który może zostać użyty, aby wspierać inne, różnorodne metody². Aby realizacja celów nauczania poprzez podejmowanie zadań w środowisku cyfrowym mogła być dla młodych ludzi atrakcyjną formą uczestnictwa w tym procesie, należy stwarzać im okazję do zdobywania wiedzy i umiejętności z wykorzystaniem nowych technologii informacyjnych i komunikacyjnych.

Okres wzmózonego, a często również bezkrytycznego i pozbawionego podbudowy metodycznej zastosowania nowoczesnych technologii informacyjnych i komunikacyjnych w procesie dydaktycznym mamy już za sobą³. Stosując je, trzeba pamiętać, że ich wykorzystanie na zajęciach z języków obcych powinno nie tylko uwzględniać oczekiwania studentów, lecz także, co bardzo istotne, opierać się na rzetelnych podstawach metodycznych. Warunkiem użyteczności nowych technologii jest umiejętne wykorzystywanie ich potencjału, pozwalające wspierać studentów w nauce języka poprzez zwiększenie możliwości zapamiętywania leksyki i kształtowania umiejętności jej używania w procesie komunikacji językowej. Właściwe stosowanie tych narzędzi w znacznej mierze zależne jest od posiadania kompetencji cyfrowych⁴. Ważnym elementem

² M. Warschauer, *Networking into academic discourse*, „Journal of English for Academic Purposes” 2002, 1, s. 45–58, [online], <https://education.uci.edu/uploads/7/2/7/6/72769947/networking-into.academic.discourse.pdf>, [dostęp: 28.11.2022].

³ J. Krajka, *English Language Teaching in the Internet Assisted Environment*, Lublin 2007, s. 12–13.

⁴ W 2018 roku Rada Unii Europejskiej określiła, że „kompetencje cyfrowe obejmują pewne, krytyczne i odpowiedzialne korzystanie z technologii cyfrowych i interesowanie się nimi do celów uczenia się, pracy i udziału w społeczeństwie. Obejmują one umiejętność korzystania z informacji i danych, komunikowanie się i współpracę, umiejętność korzystania z mediów, tworzenie treści cyfrowych (w tym programowanie), bezpieczeństwo (w tym komfort cyfrowy i kompetencje związane z cyberbezpieczeństwem), kwestie dotyczące własności intelektualnej, rozwiązywanie problemów i krytyczne myślenie”, *Zalecenia Rady z dnia 22 maja 2018 r. w sprawie kompetencji kluczowych w procesie uczenia się przez całe życie*, [online], [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PL/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)&from=en](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PL/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01)&from=en), [dostęp: 30.11.2022].

mającym wpływ na określenie korzyści, jakie wypływają ze stosowania narzędzi cyfrowych, jest posiadanie przez studentów odpowiedniej wiedzy w zakresie uczenia się, którego podstawą jest przygotowanie do organizowania pracy samodzielnej oraz do rozumienia prawidłowości tego procesu⁵.

Wykorzystanie zasobów cyfrowych umożliwia szybsze zapamiętywanie materiału, który jest zazwyczaj prezentowany zarówno słuchowo, jak i wzrokowo. Wprowadzenie narzędzi pozwalających na wizualizację materiału nauczania stymuluje aktywność myślową oraz pozytywnie wpływa na rozwój myślenia kognitywnego. Stosowanie technologii cyfrowych, które łączą w sobie tekst, obraz, materiały audio i wideo, zwiększa możliwość koncentracji uwagi i sprawia, że studenci przez dłuższy czas aktywnie uczestniczą w zajęciach. Odpowiednio przygotowane i prowadzone zajęcia z wykorzystaniem nowych technologii podnoszą efektywność nauki, ponieważ aktywizują w równym stopniu obie półkule mózgowe: lewą, która przyswaja to, co werbalne, a także jest odpowiedzialna za myślenie analityczne, oraz prawą, która odbiera emocje, obrazy, odpowiada za kreatywność, wyobraźnię przestrzenną i myślenie abstrakcyjne⁶. Świadomi tych zalet oraz wpływu technologii na wzrost motywacji nauczyciele stosują je, uzupełniając materiały podręcznikowe, a niekiedy nawet je zastępując. Pozytywny wpływ tych narzędzi w nauczaniu języków obcych został szeroko opisany w literaturze metodycznej, a efektywność ich stosowania na różnych etapach była wielokrotnie potwierdzana w badaniach eksperymentalnych⁷.

Informacje, które nie są dla słuchaczy obojętne angażują nie tylko procesy myślowe, lecz także uczucia. Wiele platform edukacyjnych i aplikacji stosuje elementy gier, co sprawia, że podejmowany przez studentów wysiłek umysłowy jest wsparty poprzez zaangażowanie emocjonalne i ambicjonalne, a uczestnicy gier nie zauważają, że się uczą⁸. Wykonując zadania za pomocą aplikacji mobilnych, studenci często nie myślą o tym, że podejmowane przez nich działania językowe są niekiedy nawet trudniejsze niż te, które są realizowane w trakcie tradycyjnych ćwiczeń na zajęciach, a odnoszone przez nich sukcesy sprawiają, że ucząc się języka, chętnie korzystają z aplikacji.

⁵ J. Adamkiewicz, *Multimedia w edukacji*, [w:] *Neuroedukacja. Jak wykorzystać potencjał mózgu w procesie uczenia się*, W. Sikorski (red.), Słupsk 2015, s. 309–310.

⁶ M. Żmigrodzka, *Techniki wirtualnej rzeczywistości w procesie edukacji*, „Marketing Instytucji Naukowych i Badawczych” 2017, 4 (26), [online], <https://minib.pl/numer/4-2017/techniki-wirtualnej-rzeczywistosci-w-procesie-edukacji/>, [dostęp: 3.11.2022].

⁷ Zob. np. А. П. Варенина, *Геймификация в образовании*, „Историческая и социально-образовательная мысль” 2014, т. 6, 6–2, s. 314–317; L. Pokrzycka, *Rola aplikacji dydaktycznych w nauczaniu zdalnym*, „E-mentor” 2021, 1 (88), s. 30–45; P. Madej, *Nowe technologie w nauczaniu języków obcych*, cz. 2, [online], <https://lingwistyka.edu.pl/blog/nowe-technologie-nauczaniu-jezykow-obcych-cz-2/>, [dostęp: 11.12.2022].

⁸ T. Siek-Piskozub, *Gry i zabawy w nauczaniu języków obcych*, Warszawa 1997, s. 8.

Biorąc pod uwagę omówione wyżej zalety nowych technologii w procesie nauczania, należy zwrócić uwagę na możliwości ich zastosowania w celu zwiększenia efektywności tego procesu. Jednym z warunków skutecznego wykorzystania nowych technologii w nauczaniu / uczeniu się języków obcych jest ich analiza i ocena z punktu widzenia użyteczności i możliwości zastosowania w procesie realizacji konkretnych celów nauczania, pozwalająca na ich przemyślane włączenie do praktyki dydaktycznej. Zadaniem nauczycieli jest poszukiwanie takich materiałów dydaktycznych, które staną się alternatywą dla tych tradycyjnie stosowanych lub ich uzupełnieniem. Mają one ważne znaczenie w motywowaniu do uczenia się, zarówno w trakcie zajęć, jak i podczas samodzielnej pracy, mającej na celu kształtowanie i rozwijanie umiejętności komunikacji w języku obcym. Nauczyciele mogą pomagać studentom w opanowaniu języka obcego nie tylko poprzez zachęcanie do używania nowych technologii i zaznajamianie z możliwościami wykorzystania dostępnych w Internecie programów i aplikacji, lecz także poprzez projektowanie ćwiczeń interaktywnych. Przy projektowaniu zadań nauczyciel powinien dokładnie zaplanować takie formy pracy, które pozwolą stymulować aktywność studentów.

3. Zastosowanie platform edukacyjnych i aplikacji mobilnych w procesie nauczania i uczenia się słownictwa języka obcego

Zasoby cyfrowe są wprowadzane do procesu nauczania języków obcych w celu kształtowania oraz doskonalenia umiejętności i nawyków komunikacyjnych, których prawidłowe funkcjonowanie jest w dużym stopniu związane z opanowaniem leksyki. Wzbogacanie słownictwa języka obcego pozytywnie wpływa na stopień rozumienia informacji podczas słuchania oraz doskonalenie sprawności mówienia w konkretnych sytuacjach komunikacyjnych.

Trudności w kształtowaniu umiejętności uczestnictwa w komunikacji językowej są najczęściej związane ze zbyt ograniczonym zasobem słownictwa oraz brakiem umiejętności jego użycia (brakiem nawyków leksykalnych), co w znacznym stopniu ogranicza, a nawet czasami uniemożliwia realizację zadań komunikacyjnych. Dlatego też konieczne jest wzbogacanie indywidualnego leksykonu studentów jednostkami leksykalnymi, które w relatywnie krótkim czasie pozwolą osiągnąć wyższy poziom opanowania języka, co z kolei przyczyni się do zwiększenia ich motywacji do nauki. Aby przyspieszyć realizację tego celu, warto zwrócić uwagę na możliwości wykorzystania narzędzi znacząco stymulujących aktywność.

Należy zwrócić uwagę na wykorzystanie możliwości zapamiętywania słownictwa podczas stosowania nowych technologii. Warto poznać zamieszczone na

platformach edukacyjnych podręczniki w wersjach elektronicznych wraz z interaktywnymi materiałami uzupełniającymi, testami, prezentacjami, materiałami audio i wideo. Można również używać platform, które umożliwiają tworzenie i wykorzystywanie ćwiczeń interaktywnych, kart pamięci i materiałów o charakterze gier, takich jak quizy, teleturnieje, krzyżówki, rebusy itp. Trzeba też rozważyć możliwość zastosowania aplikacji mobilnych, których znaczenie w procesie nauczania ciągle rośnie, co jest związane z ich wpływem na zainteresowanie nauką i zwiększenie koncentracji uwagi podczas ich wykorzystania.

Jak pisze Manfred Spitzer: „Zdaniem badaczy mózgu efektywna nauka nie tylko może, ale wręcz musi być przyjemna, ponieważ rozwój w naturalny sposób daje radość”⁹. Jako że nauka (z założenia) może, a nawet powinna sprawiać przyjemność, zadaniem nauczycieli jest podejmowanie prób stymulowania aktywności studentów z zastosowaniem takich narzędzi, jak platformy i aplikacje mobilne, które odpowiednio wykorzystywane stwarzają szansę zaangażowania emocji i doznawania zadowolenia podczas nauki.

Jak wiadomo, w każdej grupie studentów są osoby zróżnicowane pod względem oczekiwań, potrzeb i możliwości pracy nad rozszerzaniem zasobu leksykalnego. To zróżnicowanie oraz możliwość wydłużenia czasu kontaktu z językiem sprawiają, że uzasadnione staje się przeniesienie części czynności związanych z opanowaniem leksyki na indywidualne zajęcia w domu. Znając możliwości, jakie stwarzają platformy edukacyjne i aplikacje mobilne, studenci są motywowani do samodzielnej pracy, w trakcie której mogą indywidualnie regulować tempo uczenia się, wybierać potrzebne materiały i rozwiązywać zadania, wzbogacając leksykon słowami, które są zgodne z ich zainteresowaniami i potrzebami komunikacyjnymi. Nowe technologie są w stanie wspierać ich autonomię, jednocześnie wymagając od nich „zdecydowanie większej samokontroli i odpowiedzialności za własne kształcenie”¹⁰. Świadomi celów, jakie powinni osiągnąć, dysponując wsparciem nowych technologii, studenci angażują się w proces nauczania i są gotowi do przejęcia odpowiedzialności za realizację postawionych przed nimi zadań. Taka postawa wymaga od nich znacznego zaangażowania w zdobywanie nowych umiejętności.

⁹ M. Spitzer, *Cyfrowa demencja. W jaki sposób pozbawiamy rozumu siebie i swoje dzieci*, Słupsk 2013, s. 290.

¹⁰ W. Markiewicz, *E-learning jako narzędzie rozwijania autonomii ucznia*, [w:] *Autonomia w nauce języka obcego – co osiągnęliśmy i dokąd zmierzamy?*, M. Pawlak (red.), Poznań – Kalisz – Konin 2008, s. 342.

4. Rodzaje platform i aplikacji mobilnych stosowanych w celu wzbogacenia słownictwa języka obcego

Ogromna i ciągle rosnąca ilość zasobów cyfrowych daje możliwość wyboru najlepszych narzędzi, skutecznych w realizacji zakładanych celów, niemniej jednak ich odpowiedni dobór sprawia trudności ze względu na konieczność poznania i oceny tych narzędzi z punktu widzenia ich funkcjonalności. Zadanie to jest tym trudniejsze, że dostępne w sieci platformy i aplikacje są ciągle aktualizowane, powstają ich nowe wersje lub dodawane są nowe funkcje.

Aby ocenić przydatność poszczególnych narzędzi do realizacji wyznaczonych celów, nauczyciel musi poświęcić wiele czasu, aby je poznać. Rezultatem tych żmudnych, często wielogodzinnych czynności powinna być odpowiedź na pytanie, które z nich są odpowiednie do osiągnięcia zaplanowanych celów i jakie miejsce powinny one zajmować w procesie nauczania / uczenia się.

Wśród platform i aplikacji, stosowanych w nauczaniu / uczeniu się języków obcych, są takie, które mogą być wykorzystywane w nauczaniu różnych przedmiotów, oraz te, które zostały specjalnie zaprojektowane do nauki języków obcych. Ich zastosowanie może służyć realizacji takich celów, jak:

- kształtowanie poszczególnych sprawności językowych,
- wzbogacanie słownictwa, praca nad wymową, kształtowanie nawyków gramatycznych.

Biorąc pod uwagę to, że studenci są zainteresowani głównie wykorzystywaniem bezpłatnych platform i aplikacji, w niniejszym artykule zostaną omówione tylko te z nich, które są w pełni bezpłatne lub znaczna część ich funkcji jest dostępna bezpłatnie, a których zastosowanie na zajęciach języków obcych (angielskiego i rosyjskiego) lub w samodzielnej nauce języków obcych może nie tylko uatrakcyjnić proces nauczania / uczenia się, lecz także przyczynić się do wzrostu poziomu znajomości języka poprzez wykorzystanie ich możliwości w celu rozszerzania leksykonu języka obcego.

4.1. Wyniki badań

Wybór platform i aplikacji mobilnych, które zostały poddane analizie w niniejszym artykule, był oparty na rezultatach badania ankietowego oraz wywiadów, prowadzonych w latach 2020, 2021 i 2022. Uczestniczyły w nich 84 osoby – studenci II i III roku, studiujący w Instytucie Neofilologii Uniwersytetu Rzeszowskiego, uczący się języka angielskiego i rosyjskiego. Badanie było anonimowe. Kwestionariusz ankiety został sporządzony i opublikowany w formularzu Google.

Celem badania było ustalenie, z jakich narzędzi cyfrowych – platform i aplikacji mobilnych – korzystają studenci, ucząc się słownictwa, co decyduje o ich wyborze oraz czy, używając tych narzędzi, odczuwają zwiększoną motywację do nauki¹¹.

Uczestniczący w badaniu najczęściej wskazywali następujące platformy / aplikacje mobilne, które wykorzystują w nauce słownictwa obcojęzycznego:

- Quizlet – 78,6% (66 osób),
- Duolingo – 75% (63 osoby),
- Kahoot – 70% (59 osób),
- Quizizz – 51,2% (43 osoby),
- Busuu – 26,2% (22 osoby),
- Memrise – 17,9% (15 osób).

Ankietowani wskazali również takie platformy i aplikacje, jak: Drops, LearningApps, Worldwall, Anki, Babbel, Fun Easy Learn. Rezultaty badania ankietowego wskazują, że przy wyborze platform i aplikacji studenci zwracają szczególną uwagę na:

- powtórki ułatwiające zapamiętywanie – 97,7% (82 osoby),
- ich dostępność w bezpłatnej wersji – 93% (78 osób),
- możliwość samokontroli / testowania – 89,3% (75 osób),
- łatwość ich używania – 73,8% (62 osoby),
- autentyczny język – 71,4% (60 osób),
- możliwość wyboru odpowiedniego poziomu i trybu uczenia się – 67,9% (57 osób),
- powiązanie materiałów z tematyką zajęć – 63,1% (53 osoby),
- możliwość kontaktu z rodzimymi użytkownikami języka – 58,3% (49 osób),
- możliwość rywalizacji z innymi użytkownikami programów – 52,4% (44 osoby),
- brak konieczności zakładania konta – 36,9% (31 osób).

Ustalono również, że zastosowanie platform i aplikacji mobilnych ma pozytywny wpływ na wzrost motywacji do nauki. W odpowiedzi na pytanie: *Czy odczuwasz zwiększoną motywację, ucząc się słownictwa z wykorzystaniem platform i aplikacji mobilnych?* wariant odpowiedzi *zdecydowanie tak* wybrało 58% studentów, *tak* – 19%, a *trudno powiedzieć* – 23%.

Badania wskazują, że studenci znają niektóre platformy i aplikacje mobilne i stosują je podczas uczenia się słownictwa, co pozytywnie wpływa na ich motywację. Niemniej jednak brak wystarczającej wiedzy oraz umiejętności zasto-

¹¹ Niezależnie od przeprowadzonej ankiety, w badanych grupach prowadzono równoległe wywiady, których celem było ustalenie, czy studenci znają możliwości wykorzystania analizowanych narzędzi w poszerzaniu zasobu leksykalnego języków obcych.

sowania tych narzędzi w realizacji celów nauczania i uczenia się nie stwarza warunków sprzyjających znacznemu wzrostowi efektywności zapamiętywania słownictwa języka obcego. W trakcie wywiadu, który był prowadzony w tych samych grupach studentów co badanie ankietowe, ustalono, że dobór materiałów internetowych często sprawia trudności. Studenci przyznali, że mają problem z odnalezieniem właściwych, gdyż jest ich bardzo dużo. Tylko z niewielkimi platformami i aplikacjami mieli okazję zaznajomić się na zajęciach języków obcych, podczas ich praktycznego użycia. Zaledwie kilka osób przyznało, że nauczyciele udzielali im informacji na temat możliwości ich wykorzystania w nauce języka. Niektórych platform i aplikacji, służących do nauki języka, studenci używają samodzielnie już od dawna, nawet od czasów gimnazjum (fizyki Quizlet, platformy / aplikacje Kahoot i Duolingo), gdyż właśnie wtedy mieli okazję do zapoznania się z nimi na lekcjach.

Zdecydowana większość studentów wskazała, że wiele z dostępnych platform i aplikacji jest przez nich wykorzystywana przypadkowo, a czasami okazuje się, że praca z nimi jest ich zdaniem mało efektywna, co zniechęca ich do dalszej nauki. O zaletach niektórych z nich dowiadują się, czytając opinie użytkowników, a w przypadku aplikacji mobilnych biorą pod uwagę również liczbę pobrań na telefon. Studenci przyznali, że chcieliby uzyskać więcej informacji na temat możliwości i sposobów stosowania platform i aplikacji mobilnych w celu poszerzenia zasobu leksykalnego języka obcego.

4.2. Ocena wybranych platform / aplikacji mobilnych stosowanych w nauczaniu / uczeniu się słownictwa

Rezultatem odpowiedniego doboru narzędzi, które mogą być pomocne w realizacji celów nauczania podczas zajęć oraz w indywidualnej pracy, powinno być stworzenie warunków optymalizacji tego procesu. Zaproponowanie przez nauczyciela odpowiednich materiałów oraz zaznajomienie z możliwościami i sposobami ich wykorzystania może ułatwić to trudne zadanie.

Poniżej zostaną wskazane niektóre zalety platform i aplikacji oraz warte uwagi sposoby ich wykorzystania. Znajomość tych narzędzi może być pomocna w podejmowaniu decyzji o ich stosowaniu podczas pracy nad poszerzaniem leksykonu języka obcego.

Quizlet

Jak wynika z przeprowadzonej ankiety, aplikacja Quizlet należy do najczęściej stosowanych w samodzielnym zapamiętywaniu obcojęzycznego słownictwa. Jest to popularne narzędzie, które pozwala na jednoczesne uczenie się znaczeń wyrazów, ich wymowy i form gramatycznych. Większość studentów

korzysta z gotowych, dostępnych w sieci materiałów, a tylko nieliczni przygotowują własne fiszki. Skuteczność zapamiętywania leksyki za pomocą fiszek można zwiększyć, zachęcając studentów do ich przygotowania. Do zalet samodzielnego projektowania fiszek należą:

- możliwość dobrania materiału adekwatnie do indywidualnych potrzeb (włączenie słownictwa, które stwarza szczególne trudności),
- możliwość zapamiętywania części słownictwa już w trakcie przygotowywania fiszek.

W większości dostępnych fiszek materiałem do zapamiętywania są pojedyncze wyrazy. Ze względu na to, że w uczeniu się języka obcego oprócz przyswajania znaczeń słów ważne jest rozumienie kontekstu, w jakim mogą być one używane, korzystniejsze jest tworzenie fiszek, na których mamy możliwość umieszczania nie tylko pojedynczych wyrazów, lecz także związków wyrazowych lub nawet zdań z lukami. Możemy w ten sposób tworzyć fiszki pozwalające uzupełniać zdania poprzez wybór jednego z podanych wyrazów.

Duolingo

Jest to jedna z najbardziej popularnych platform i aplikacji, w której nauka języków jest całkowicie bezpłatna.

Nauka podzielona jest na poziomy i tematy, a stopień zaawansowania językowego określany jest po wykonaniu testu. Słownictwo jest grupowane tematycznie. Zaletą platformy jest to, że umożliwia częste powtórki, które pomagają w zapamiętywaniu słów i zwrotów.

Program wskazuje popełniane błędy, daje kilka możliwości ich poprawienia oraz przypomina o systematycznym, codziennym wykonywaniu ćwiczeń, które są ciekawe. Nauka opiera się na zasadach gamifikacji. System oferuje możliwość rywalizacji na platformie z innymi użytkownikami¹².

Platforma zapewnia bezpłatne korzystanie z wielu ciekawych materiałów i pozwala na wykonywanie różnorodnych ćwiczeń ułatwiających zapamiętywanie leksyki. Jednak mimo wielu zalet należy zauważyć i pewne niedociągnięcia, takie jak np. obecność fraz/zdań pozbawionych sensu czy też brak akceptacji poprawnych odpowiedzi, w których zostały użyte synonimy wcześniej wprowadzonych wyrazów.

Kahoot i Quizizz

Są to platformy, które służą do tworzenia i rozwiązywania quizów poprzez udzielanie poprawnych odpowiedzi na komputerach i urządzeniach mobil-

¹² Więcej o możliwościach stosowania tej platformy zob. O. Aleksandrowska, D. Stanulewicz, *Internetowa platforma do nauki języków Duolingo – opinie użytkowników*, „Neofilolog” 2020, 55 (1), s. 125–144.

nych. Obserwując pracę studentów na zajęciach, można zauważyć, że aplikacje z grami i quizami są atrakcyjnym sposobem utrwalania materiału. Za pomocą quizów można w ciekawy sposób, uczestnicząc w rywalizacji, kształtować i doskonalić nawyki leksykalne.

Do pracy nad przygotowaniem quizu warto włączyć studentów, którzy często wykazują dużą aktywność i kreatywność w projektowaniu tych materiałów. Wpływające na emocje quizy są dobrym i sprawdzonym narzędziem korzystnie zwiększającym aktywność i motywację studentów. Projektowane na platformie Kahoot quizy są stosowane najczęściej podczas zajęć, zaś gry z wykorzystaniem aplikacji Quizizz mogą odbywać się zarówno na zajęciach, jak i podczas indywidualnej pracy w domu.

Busuu

Nauka języka podzielona jest na poziomy od A1 do B2 i nastawiona na praktyczne użycie języka w codziennych sytuacjach. Na każdym poziomie zamieszczone są lekcje proponujące naukę w ramach różnych tematów.

Po ukończeniu nauki na każdym z poziomów oferowany jest test sprawdzający opanowanie zarówno słownictwa, jak i gramatyki. Istnieje również wartościowa funkcja umożliwiająca konwersacje z native speakerami oraz wysyłanie do nich wykonanych ćwiczeń do sprawdzenia.

Bezpłatna wersja platformy zawiera jednak ograniczony zestaw materiałów, które obejmują jedynie kilka pierwszych lekcji na każdym z poziomów¹³.

Memrise

Zgodnie z rezultatami ankiety, Memrise nie jest zbyt często wykorzystywany w uczeniu się słownictwa. Biorąc pod uwagę liczne zalety platformy, należy zapoznać studentów z możliwościami jej praktycznego zastosowania. Skuteczność zapamiętywania słownictwa może zapewnić to, że nauka części słówek opiera się tu na zasadzie skojarzeń.

Materiał językowy został podzielony na tematykę i poziomy nauczania. Kolejną wartościową funkcją w pracy z tą platformą jest możliwość zaprojektowania własnego kursu. Jest to pracochłonne, ale może przynieść znaczne korzyści i przyspieszyć naukę, ponadto pozwoli uniknąć błędów, które niezbyt często, ale jednak pojawiają się w materiałach tworzonych przez użytkowników

¹³ Zob. Т. М. Гулая, С. А. Романова, *К вопросу об использовании интерактивных социальных сервисов в качестве дополнительного средства самостоятельного изучения иностранных языков*, „Филологические науки. Вопросы теории и практики” 2016, 10 (64), s. 186–190, [online], <https://cyberleninka.ru/article/n/k-voprosu-ob-ispolzovanii-interaktivnyh-sotsialnyh-servisov-v-kachestve-dopolnitelnogo-sredstva-samostoyatelno-izucheniya/viewer>, [dostęp: 16.12.2022].

platformy. Pozytywnie należy ocenić też możliwość uczenia się nie tylko pojedynczych słów, lecz także zwrotów i zdań. Poza tym platforma pozwala na słuchanie nagrań, które pozwalają na kontakt z autentyczną mową, co korzystnie wpływa na jej rozumienie oraz dostarcza wzorców prawidłowej wymowy. Jest to bardzo wartościowa funkcja, rzadko spotykana na innych platformach, podobnie jak możliwość nauki offline po pobraniu kursu na komputer.

Zapewne warto byłoby zwrócić uwagę jeszcze na inne platformy i aplikacje, które mogą być pomocne w uczeniu się słownictwa. Informacje o możliwościach zastosowania niektórych z nich były przedmiotem prowadzonych, mniej lub bardziej szczegółowych analiz¹⁴.

5. Wnioski końcowe

Oczywiste wydaje się to, że obecnie konieczne jest stopniowe przechodzenie od tradycyjnej metodyki nauczania do nauczania z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych, w tym sprawdzonych w praktyce dydaktycznej platform i aplikacji mobilnych. Zasoby te powinny być integrowane z metodami tradycyjnymi i używane zarówno na zajęciach, jak i w trakcie samodzielnej nauki w taki sposób, aby sprzyjać wzbogacaniu słownictwa i zwiększaniu efektywności kształtowania nawyków leksykalnych. Aktywizacja studentów z użyciem zasobów Internetu pozwala odpowiednio łączyć aktywność na zajęciach z pracą w domu, przy czym do wzrostu efektywności procesu nauczania zazwyczaj prowadzi stopniowe wydłużanie czasu pracy samodzielnej. Wykorzystanie różnych programów i aplikacji mobilnych sprzyja opanowywaniu nawyków leksykalnych i pozwala na obiektywność oceny podczas automatycznej kontroli.

Próbując określić miejsce omawianych w tym artykule narzędzi w rozszerzaniu zasobu słownictwa języka obcego, należy pamiętać o tym, że celem wzbogacania leksykonu powinno być ukształtowanie umiejętności wykorzystywania słownictwa w procesie komunikacji językowej. Dlatego też platformy i aplikacje mobilne należy traktować raczej jako materiały pomocnicze, które pozwalają indywidualizować nauczanie / uczenie się, sprzyjać zapamiętywaniu i znacząco zwiększać motywację studentów do nauki w trakcie poznawania nowych słów oraz ich utrwalania podczas powtórek.

¹⁴ Rodzaje ćwiczeń leksykalnych z zastosowaniem platform LearningApps i Memrise w uczeniu się słownictwa zostały omówione w artykule: E. Dźwierzynska, *Обогащение лексикона студентов с использованием новых информационно-коммуникативных технологий (на примере сервисов WorldWall и LearningApps)*, „Studia Rossica Posnaniensia” 2022, XLVII/2, s. 223–231.

Wykorzystanie platform i aplikacji mobilnych, szczególnie wówczas, gdy są one stosowane systematycznie, może zwiększyć efektywność opanowania słownictwa języka obcego. Aby bardziej szczegółowo określić możliwości ich wpływu na uczenie się obcojęzycznej leksyki, niezbędne są dalsze badania, których rezultaty pozwolą uzyskać szczegółowe dane i ustalić, w jakim stopniu mogą one pomóc w samodzielnym opanowaniu języka, a także wskazać ich miejsce na zajęciach języków obcych.

Bibliografia

- Adamkiewicz J., *Multimedia w edukacji*, [w:] *Neuroedukacja. Jak wykorzystać potencjał mózgu w procesie uczenia się*, W. Sikorski (red.), Słupsk 2015.
- Aleksandrowska O., Stanulewicz D., *Internetowa platforma do nauki języków Duolingo – opinie użytkowników*, „*Neofilolog*” 2020, 55 (1), s. 125–144.
- Denek K., *Kompetencje nauczycieli w kontekście wyzwań XXI wieku i potrzeb reformy systemu edukacji w Polsce*, [w:] *Kształcenie pedagogiczne w dobie przemian edukacyjnych w Polsce. Materiały Konferencyjne nr 46*, K. Wenta (red.), Szczecin 2000, s. 29–45.
- Dźwierzynska E., *Obogaśenie leksykona studentów z ispol'zovaniem novykh informacionno-kommunikativnykh tehnologij (na primere servisov WorldWall i LearningApps)*, „*Studia Rossica Posnaniensia*” 2022, XLVII/2, s. 223–231.
- Gajda J., Juszczak S., Siemieniecki B., Wenta K., *Edukacja medialna*, Toruń 2002.
- Gula T. M., Romanova S. A., *K voprosu ob ispol'zovanii interaktivnykh social'nykh servisov v kachestve dopolnitel'nogo sredstva samostoatel'nogo izučeniâ inostrannykh âzykov*, „*Filologičeskie nauki. Voprosy teorii i praktyki*” 2016, 10 (64), s. 186–190, [online], <https://cyberleninka.ru/article/n/k-voprosu-ob-ispolzovanii-interaktivnykh-sotsialnykh-servisov-v-kachestve-dopolnitelnogo-sredstva-samostoyatel'nogo-izucheniya/viewer>, [dostęp: 16.12.2022].
- Krajka J., *English Language Teaching in the Internet Assisted Environment*, Lublin 2007.
- Madej P., *Nowe technologie w nauczaniu języków obcych, cz. 2*, [online], <https://lingwistyka.edu.pl/blog/nowe-technologie-nauczaniu-jezykow-obcych-cz-2/>, [dostęp: 11.12.2022].
- Markiewicz W., *E-learning jako narzędzie rozwijania autonomii ucznia*, [w:] *Autonomia w nauce języka obcego – co osiągnęliśmy i dokąd zmierzamy?*, M. Pawlak (red.), Poznań – Kalisz – Konin 2008, s. 335–343.
- Pokrzycka L., *Rola aplikacji dydaktycznych w nauczaniu zdalnym*, „*E-mentor*” 2021, 1 (88), s. 30–45.
- Siek-Piskozub T., *Gry i zabawy w nauczaniu języków obcych*, Warszawa 1997.
- Spitzer M., *Cyfrowa demencja. W jaki sposób pozbawiamy rozumu siebie i swoje dzieci*, Słupsk 2013.

- Strykowski W., Strykowska-Nowakowska J., *Kompetencje medialno-informatyczne przyszłych nauczycieli*, „Lubelski Rocznik Pedagogiczny” 2017, XXXVI (4), [online], <https://journals.umcs.pl/lrp/article/view/4532/5522>, [dostęp: 11.12.2022].
- Warschauer M., *Networking into academic discourse*, “Journal of English for Academic Purposes” 2002, 1, s. 45–58, [online], https://education.uci.edu/uploads/7/2/7/6/72769947/networking_into_academic_discourse.pdf, [dostęp: 28.11.2022].
- Varenina L. P., *Gejmifikaciã v obrazovanii*, „Istoričeskaã i social’no-obrazovatel’naã mysl’” 2014, t. 6, 6–2 (28), s. 314–317.
- Zalecenia Rady z dnia 22 maja 2018 r. w sprawie kompetencji kluczowych w procesie uczenia się przez całe życie, [online], [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PL/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)&from=en](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PL/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01)&from=en), [dostęp: 30.11.2022].
- Żmigrodzka M., *Techniki wirtualnej rzeczywistości w procesie edukacji*, „Marketing Instytucji Naukowych i Badawczych” 2017, 4 (26), [online], <https://minib.pl/numer/4-2017/techniki-wirtualnej-rzeczywistosci-w-procesie-edukacji/>, [dostęp: 03.11.2022].