

Міністерство освіти і науки України  
Київський національний університет імені Тараса Шевченка  
Навчально-науковий інститут філології  
кафедра мов і літератур Далекого Сходу та Південно-Східної Азії

**ДОСЛІДЖЕННЯ ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЙ У ВИВЧЕННІ КОРЕЙСЬКОЇ  
МОВИ: АНАЛІЗ ВПЛИВУ МОБІЛЬНИХ ДОДАТКІВ ТА ОНЛАЙН-ПЛАТФОРМ НА  
ВИВЧЕННЯ КОРЕЙСЬКОЇ МОВИ**

**Кваліфікаційна робота**  
освітнього ступеня бакалавр  
студентки 4 курсу бакалаврату  
освітньої програми  
*«Корейська мова і література  
та переклад, англійська мова»*  
спеціальність – 035. «Філологія»/  
035.066. «Східні мови та літератури  
(переклад включно), перша – корейська»  
**Ірина Віталіївна БОСА**  
**Науковий керівник:**  
ас. Анастасія НАЛІМОВА

«Допущено до захисту»  
Протокол засідання  
кафедри мов і літератур Далекого Сходу та Південно-Східної Азії  
протокол №14 від «05» червня 2024 року  
завідувач кафедри \_\_\_\_\_ (підпис)  
д.філол.н., доц. Наталя ІСАЄВА.

## АНОТАЦІЯ

Кваліфікаційна робота присвячена дослідженню впливу технологій, зокрема мобільних додатків та онлайн-платформ, на процес вивчення корейської мови. Актуальність теми зумовлена стрімким розвитком цифрових технологій та зростаючою популярністю корейської мови у світі, що зумовлює необхідність вивчення ефективності сучасних методів навчання.

Основною метою дослідження є визначення впливу мобільних додатків та онлайн-платформ на процес вивчення корейської мови. Завдання роботи включають аналіз існуючих технологій для вивчення корейської мови, виявлення їхніх переваг та недоліків, а також оцінка ефективності використання цих технологій.

Об'єктом дослідження є процес вивчення корейської мови, а предметом - мобільні додатки та онлайн-платформи, що використовуються для цього. У дослідженні використовувалися методи аналізу літератури, анкетування та інтерв'ювання користувачів, а також статистичний аналіз зібраних даних.

У розділі I розглядається історія використання технологій у вивченні мов, розвиток освітніх технологій та еволюція методів навчання. Розділ II присвячений основним технологіям для вивчення мов, зокрема мобільним додаткам (Duolingo, Memrise) та онлайн-платформам (Coursera, EdX, Talk To Me In Korean). Особлива увага приділяється функціональності, структурі уроків, інтерактивності та користувацькому досвіду.

У розділі III представлено методику дослідження, включаючи вибірку з 13 учасників, які вивчали корейську мову протягом одного місяця, заповнюючи анкету з 7 запитаннями. Питання стосувалися частоти використання додатків та платформ, часу, проведеного з ними, рівня задоволеності результатами та впливу на мотивацію.

Результати дослідження показали, що мобільні додатки забезпечують зручність і регулярність навчання завдяки коротким щоденним заняттям та гейміфікації. Онлайн-платформи, у свою чергу, надають глибокі курси та можливість звертатися до експертів, що сприяє кращому розумінню мови. Обидва типи ресурсів мають свої переваги та недоліки, і вибір між ними залежить від індивідуальних потреб та уподобань користувача.

Дослідження підтверджує значний вплив технологій на процес вивчення корейської мови, висвітлюючи їхню ефективність та важливість у сучасному навчальному процесі. Результати можуть бути корисними для викладачів, студентів та розробників освітніх технологій у плануванні та покращенні методик вивчення корейської мови.

Ключові слова: мобільні додатки, онлайн-платформи, гейміфікація, інтерактивне навчання, технології

## ABSTRACT

The thesis is devoted to the study of the influence of technologies, in particular mobile applications and online platforms, on the process of learning the Korean language. The relevance of the topic is due to the rapid development of digital technologies and the growing popularity of the Korean language in the world, which necessitates the study of the effectiveness of modern teaching methods.

The main purpose of the study is to determine the impact of mobile applications and online platforms on the process of learning the Korean language. The tasks of the work include analyzing existing technologies for learning the Korean language, identifying their advantages and disadvantages, as well as evaluating the effectiveness of using these technologies.

The object of the study is the process of learning the Korean language, and the subject is mobile applications and online platforms used for this. The study used methods of analyzing the literature, questioning and interviewing users, as well as statistical analysis of the collected data.

Chapter I examines the history of the use of technology in the study of languages, the development of educational technologies and the evolution of teaching methods. Section II focuses on basic language learning technologies, including mobile applications (Duolingo, Memrise) and online platforms (Coursera, EdX, Talk To Me In Korean). Particular attention is paid to functionality, lesson structure, interactivity and user experience.

Section III presents the study methodology, including a sample of 13 participants who studied Korean for one month, filling out a questionnaire with 7 questions. Questions related to the frequency of use of applications and platforms, the time spent with them, the level of satisfaction with the results and the impact on motivation.

The results of the study showed that mobile applications provide convenience and regularity of training due to short daily classes and gamification. Online platforms, in turn,

provide in-depth courses and the opportunity to contact experts, which contributes to a better understanding of the language. Both types of resources have their advantages and disadvantages, and the choice between them depends on the individual needs and preferences of the user.

The study confirms the significant influence of technology on the process of learning the Korean language, highlighting their effectiveness and importance in the modern educational process. The results can be useful for teachers, students and developers of educational technologies in planning and improving methods of learning Korean.

Keywords: mobile applications, online platforms, gamification, interactive learning, technologies

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП</b> .....	8
<b>РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ВИВЧЕННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ ЗА ДОПОМОГОЮ СУЧАСНИХ ТЕХНОЛОГІЙ</b> .....	11
<b>1.1 Історія використання технологій у вивченні мов</b> .....	11
1.1.1 Розвиток освітніх технологій .....	11
1.1.2 Еволюція методів навчання мов .....	11
<b>1.2 Основні технології для вивчення мов</b> .....	13
1.2.1 Мобільні додатки (Duolingo, Memrise) .....	13
1.2.2 Онлайн-платформи (Coursera, EdX, Talk To Me In Korean).....	14
<b>1.3 Психологічні та педагогічні основи використання технологій у навчанні</b>	15
1.3.1 Переваги та виклики у використанні технологій .....	15
1.3.2 Вплив інтерактивних методів навчання на мотивацію та запам'ятовування .....	18
<b>РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ МОБІЛЬНИХ ДОДАТКІВ ТА ОНЛАЙН-ПЛАТФОРМ ДЛЯ ВИВЧЕННЯ КОРЕЙСЬКОЇ МОВИ</b> .....	22
<b>2.1 Огляд популярних мобільних додатків для вивчення корейської мови (Duolingo, Memrise)</b> .....	22
2.1.1 Функціональність .....	22
2.1.2 Структура уроків .....	23
2.1.3 Інтерактивність та користувацький досвід .....	23
<b>2.2 Огляд онлайн-платформ для вивчення корейської мови (Coursera, EdX, Talk To Me In Korean)</b> .....	24
2.2.1 Курси та програми .....	24
2.2.2 Методи викладання .....	24
2.2.3 Інтерактивні ресурси та спільноти .....	25
<b>2.3 Порівняльний аналіз мобільних додатків (Duolingo, Memrise) і онлайн-платформ (Coursera, EdX, Talk To Me In Korean)</b> .....	25
2.3.1 Порівняння ресурсів на прикладі завдань .....	25
2.3.2 Зручність використання .....	29
2.3.3 Задоволеність користувачів .....	30

<b>РОЗДІЛ 3. ДОСЛІДЖЕННЯ ВПЛИВУ МОБІЛЬНИХ ЗАСТОСУНКІВ ТА ОНЛАЙН-ПЛАТФОРМ НА ВИВЧЕННЯ КОРЕЙСЬКОЇ МОВИ</b> .....	32
<b>3.1 Методика дослідження</b> .....	32
3.1.1 Вибірка та анкетування.....	32
3.1.2 Методи збору та обробки даних .....	34
<b>3.2 Результати дослідження</b> .....	34
3.2.1 Аналіз даних анкетування .....	34
3.2.2 Вплив технологій на мотивацію і прогрес у вивченні корейської мови .....	38
3.2.3 Виявлення проблем та шляхів їх вирішення .....	38
<b>3.3 Обговорення результатів</b> .....	39
3.3.1 Інтерпретація отриманих даних .....	39
3.3.2 Порівняння результатів з теоретичними очікуваннями.....	40
3.3.3 Рекомендації для користувачів та розробників додатків .....	41
<b>ВИСНОВКИ</b> .....	43
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ</b> .....	45
<b>ДОДАТКИ</b> .....	48

## ВСТУП

У сучасному світі технології відіграють вирішальну роль у багатьох аспектах життя, включаючи освітню сферу. З розвитком цифрових технологій та інтернету з'явилися нові можливості для навчання, зокрема для вивчення іноземних мов. Сьогодні мобільні додатки та онлайн-платформи забезпечують доступ до навчальних матеріалів, інтерактивних завдань, відеоуроків та спільнот учнів, що сприяє більш ефективному засвоєнню знань.

Зростаюча популярність корейської мови у світі є ще одним важливим аспектом актуальності даної теми. Завдяки феномену «Халлю» (корейська хвиля), який включає популярність корейської музики (K-pop), кіно (K-drama) та інших культурних продуктів, інтерес до корейської мови значно зріс у різних країнах. Багато людей прагнуть вивчати корейську мову, щоб краще розуміти культурний контекст та мати можливість спілкуватися з носіями мови. В такому контексті дослідження впливу сучасних технологій на процес вивчення корейської мови є надзвичайно актуальним.

**Мета дослідження:** визначити вплив мобільних додатків і онлайн-платформ на процес вивчення корейської мови.

**Завдання дослідження:**

1. Проаналізувати існуючі технології для вивчення корейської мови.
2. Виявити переваги та недоліки використання мобільних додатків та онлайн-платформ.
3. Оцінити ефективність мобільних додатків та онлайн-платформ у вивченні корейської мови.

**Об'єкт дослідження:** процес вивчення корейської мови.

**Матеріал дослідження:** мобільні додатки і онлайн-платформи для вивчення корейської мови.

Для досягнення мети дослідження використовуються наступні методи:

1. Анкетування та інтерв'ювання користувачів: збір даних від користувачів мобільних додатків та онлайн-платформ для вивчення корейської мови з метою

виявлення їхнього досвіду, задоволеності та ефективності використання цих технологій.

2. Статистичний аналіз зібраних даних: обробка та аналіз отриманих даних з метою виявлення закономірностей і тенденцій у використанні мобільних додатків та онлайн-платформ для вивчення корейської мови.

Наукова новизна одержаних результатів полягає у комплексному дослідженні впливу мобільних додатків та онлайн-платформ на процес вивчення корейської мови. Вперше проведено детальний аналіз ефективності різних типів технологій у вивченні корейської мови з акцентом на інтерактивні методи, гейміфікацію та соціальну взаємодію. Отримані результати дозволяють краще зрозуміти переваги та недоліки використання цих технологій, а також їх вплив на мотивацію і успішність учнів.

Практичне значення одержаних результатів полягає у розробці рекомендацій для покращення процесу вивчення корейської мови за допомогою мобільних додатків та онлайн-платформ. Результати дослідження можуть бути використані викладачами, розробниками навчальних програм та мобільних додатків для створення більш ефективних інструментів навчання. Крім того, отримані дані можуть бути корисними для учнів, які прагнуть вибрати найбільш ефективні засоби для самостійного вивчення корейської мови.

Особистий внесок автора полягає у проведенні комплексного аналізу існуючих технологій для вивчення корейської мови, розробці та реалізації методики анкетування та інтерв'ювання користувачів, а також у проведенні статистичного аналізу зібраних даних. Автор також здійснив розробку рекомендацій на основі отриманих результатів, що сприяють підвищенню ефективності використання мобільних додатків та онлайн-платформ у процесі вивчення корейської мови.

Таким чином, дане дослідження спрямоване на глибоке розуміння впливу сучасних технологій на процес вивчення корейської мови, що є актуальним у світлі зростаючого інтересу до корейської культури та мови. Визначення ефективності та виявлення проблемних аспектів використання мобільних додатків та онлайн-

платформ дозволить розробити рекомендації для покращення методів навчання і підвищення мотивації учнів.

# РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ВИВЧЕННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ ЗА ДОПОМОГОЮ СУЧАСНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

## 1.1 Історія використання технологій у вивченні мов

Історія використання технологій у вивченні мов налічує кілька десятиліть і демонструє постійний розвиток методів навчання. Технології надають можливість значно розширити доступ до освітніх ресурсів, підвищити ефективність навчання та забезпечити більш гнучкий підхід до вивчення мов.

### 1.1.1 Розвиток освітніх технологій

Перші мовні лабораторії з'явилися в середині ХХ століття і стали важливим етапом у розвитку методів навчання мов. Мовні лабораторії надавали студентам можливість практикувати мовні навички через аудіозаписи та вправи, що дозволяло покращити вимову та розуміння мови на слух (Warschauer, 1996) . У 1980-х роках з'явилися комп'ютерні програми для вивчення мов, які дозволяли користувачам працювати з інтерактивними вправами та тестами, що надавали миттєвий зворотний зв'язок і допомагали закріпити знання (Beatty, 2010) .

Інтернет став справжньою революцією в доступі до мовних ресурсів. У 1990-х роках з'явилися перші онлайн-курси, які відкрили нові можливості для самостійного вивчення мов (Chapelle & Sauro, 2017) . Відеоуроки, аудіозаписи, інтерактивні вправи та форуми дозволяли учням спілкуватися з носіями мови та іншими учнями з усього світу, що сприяло більшому зануренню у мовне середовище (Warschauer & Kern, 2000) .

### 1.1.2 Еволюція методів навчання мов

Методи навчання мов пройшли довгий шлях еволюції, адаптуючись до нових технологічних можливостей і педагогічних підходів.

Граматично-перекладний метод. Це один із найстаріших методів навчання мов, який домінував у ХІХ столітті. Він передбачав вивчення граматики та переклад текстів. Учні зазвичай заучували граматичні правила та словниковий запас, а також перекладали тексти з рідної мови на іноземну і навпаки. Цей метод був ефективним для розуміння структури мови, але не розвивав навички розмовної мови.

Аудіолінгвальний метод виник у середині ХХ століття на основі поведінкової психології. Цей метод підкреслював важливість аудіальних і усних навичок через багаторазові повторення і заучування. Вивчення мови відбувалося через прослуховування записів, повторення фраз і діалогів.

Комунікативний метод. З'явився у 1970-х роках і зробив акцент на використанні мови в реальних комунікативних ситуаціях. Основна увага приділялася розвитку навичок спілкування, інтерактивності і автентичності мовних завдань.

Інтерактивний метод. Розвиток комп'ютерних технологій дозволив створити інтерактивні навчальні програми, які стали основою інтерактивного методу. Цей підхід включає використання мультимедіа, інтерактивних вправ, віртуальних симуляцій і онлайн-ресурсів. Інтерактивний метод сприяє активному залученню учнів у навчальний процес і забезпечує зворотний зв'язок у режимі реального часу.

Гейміфікація в навчанні мов - сучасний підхід, який інтегрує елементи гри в процес навчання. Гейміфікація включає використання балів, рівнів, нагород і змагань, що робить навчання більш цікавим і мотивуючим. Мобільні додатки, такі як Duolingo, успішно використовують гейміфікацію для підвищення залученості та ефективності навчання.

Персоналізоване навчання. Використання великих даних і штучного інтелекту дозволяє створювати персоналізовані програми навчання, які адаптуються до потреб і рівня знань кожного учня. Цей підхід забезпечує більш ефективне використання часу і ресурсів, оскільки фокусується на тих аспектах мови, які потребують найбільшої уваги.

Соціальні мережі та мобільні додатки, що з'явилися на початку 2000-х років, стали новими потужними інструментами у вивченні мов. Вони дозволили створити персоналізовані методи навчання, адаптовані до потреб кожного учня (Kukulska-Hulme & Shield, 2008) . Такі додатки, як Duolingo та Memrise, стали популярними завдяки своїй доступності, зручності та інтерактивності. Вони використовують гейміфікацію для підвищення мотивації користувачів, надаючи бали, нагороди та щоденні завдання (Godwin-Jones, 2011) .

Duolingo пропонує короткі інтерактивні уроки, які охоплюють всі аспекти мови: читання, письмо, слухання та розмовну практику (Rosell-Aguilar, 2018) . Memrise використовує метод асоціацій та повторення для запам'ятовування слів і фраз, що дозволяє швидше освоїти новий матеріал (Kim & Kwon, 2012) .

## **1.2 Основні технології для вивчення мов**

Сучасні технології для вивчення мов включають в себе мобільні додатки та онлайн-платформи, які пропонують різноманітні методи навчання та ресурси для користувачів різного рівня підготовки.

### **1.2.1 Мобільні додатки (Duolingo, Memrise)**

Мобільні додатки для вивчення мов, такі як Duolingo та Memrise, стали надзвичайно популярними завдяки своїй доступності та ефективності. Вони пропонують інтерактивні уроки, які охоплюють різні аспекти мови, включаючи лексику, граматику, вимову та слухання (Kukulska-Hulme & Shield, 2008) . Користувачі можуть вибирати рівень складності та тематику уроків відповідно до своїх потреб.

Duolingo надає можливість вивчати мову через короткі уроки, які містять вправи на переклад, вибір правильного варіанту відповіді та слухання (Godwin-Jones, 2011) . Також застосунок адаптує навчальний процес до рівня знань і темпу учня. Завдяки алгоритмам машинного навчання, Duolingo визначає слабкі місця користувача і надає додаткові вправи для їхнього вдосконалення.

Memrise використовує методи асоціативного запам'ятовування та повторення, що дозволяє користувачам краще засвоювати новий матеріал (Kim & Kwon, 2012) . Також застосовуються мнемонічні методи для запам'ятовування нових слів. Кожне слово або фраза супроводжується асоціативним зображенням або історією, що полегшує запам'ятовування і робить процес навчання більш цікавим. Однією з унікальних особливостей Memrise є використання відео з носіями мови, які вимовляють слова і фрази. Це допомагає учням покращити вимову і розуміння живої мови.

Обидва додатки використовують гейміфікацію для підвищення мотивації, надаючи бали, нагороди та можливість змагатися з іншими користувачами (Rosell-Aguilar, 2018) .

### 1.2.2 Онлайн-платформи (Coursera, EdX, Talk To Me In Korean)

Онлайн-платформи, такі як Coursera та EdX, пропонують курси від провідних університетів та організацій, що дозволяє користувачам здобувати знання на високому рівні. Ці платформи надають доступ до відеолекцій, інтерактивних завдань, тестів та форумів, де учні можуть спілкуватися з викладачами та іншими учнями (Stockwell, 2012) .

Coursera є однією з найбільших і найвідоміших онлайн-платформ, яка пропонує широкий спектр курсів, включно з курсами з вивчення іноземних мов. Такі курси розробляються провідними університетами і освітніми інституціями, що гарантує високу якість навчальних матеріалів. Користувачі отримують доступ до лекцій, підготовлених експертами, інтерактивних завдань і тестів. Курси на Coursera включають інтерактивні елементи, такі як завдання, які автоматично оцінюються, та проекти, що дозволяють учням застосовувати свої знання на практиці. Платформа також забезпечує зворотний зв'язок від викладачів і можливість обговорення в форумах.

Курси на EdX розробляються з акцентом на структурованість і систематичність, що дозволяє учням поступово занурюватися в матеріал і поглиблювати свої знання. Курси часто включають відеолекції, інтерактивні завдання, тести та дискусійні форуми. Багато курсів на EdX є безкоштовними, що робить високоякісну освіту доступною для широкого кола користувачів. У разі необхідності отримання сертифікату, користувачі можуть заплатити певну суму.

Talk To Me In Korean є спеціалізованою платформою для вивчення корейської мови, яка пропонує відеоуроки, подкасти, інтерактивні вправи та матеріали для самостійного навчання. Ця платформа дозволяє користувачам вивчати мову у власному темпі, звертатися до експертів та приєднуватися до спільноти учнів, що сприяє глибшому розумінню мови та культури (Thorne & Payne, 2005) .

## 1.3 Психологічні та педагогічні основи використання технологій у навчанні

Використання технологій у навчанні має свої переваги та виклики, які важливо враховувати при розробці та впровадженні освітніх інструментів.

### 1.3.1 Переваги та виклики у використанні технологій

Технології дозволяють забезпечити доступність навчання у будь-який час і в будь-якому місці, що є однією з головних переваг. Вони надають можливість персоналізувати навчання, адаптуючи його до індивідуальних потреб кожного учня. Крім того, інтерактивні методи навчання сприяють залученню учнів та підвищенню їх мотивації (Chapelle & Sauro, 2017).

Однак, існують і виклики, такі як необхідність у технічному забезпеченні та можливі проблеми з концентрацією уваги через використання гейміфікації. Крім того, важливо забезпечити якість контенту та методів навчання, щоб досягти найкращих результатів (Stockwell, 2012).

#### Переваги

##### 1. Доступність і гнучкість навчання:

- Глобальний доступ. Технології дозволяють учням з будь-якого куточка світу отримувати доступ до навчальних матеріалів. Вони можуть навчатися у зручний для себе час, що особливо важливо для тих, хто має зайнятий графік або живе у віддалених місцях.
- Асинхронне навчання. Учні можуть навчатися у своєму темпі, повторюючи матеріал стільки разів, скільки потрібно для його засвоєння. Це особливо важливо для складних тем, таких як граматики та фонетика корейської мови.

##### 2. Персоналізація навчального процесу:

- Адаптивні алгоритми. Сучасні додатки, такі як Duolingo, використовують адаптивні алгоритми, які аналізують прогрес учня та підлаштовують завдання під його рівень знань. Це забезпечує індивідуальний підхід до навчання, який враховує сильні та слабкі сторони учня.

- Індивідуальні траєкторії навчання. Учні можуть вибирати, які теми та навички вони хочуть вдосконалити, створюючи таким чином власну траєкторію навчання.

### 3. Інтерактивність і гейміфікація:

- Ігрові елементи. Включення елементів гри (бали, рівні, нагороди) підвищує мотивацію учнів. Наприклад, Duolingo використовує систему "стриксів" (серій успіху), які стимулюють регулярні заняття.

- Інтерактивні завдання. Завдання, які вимагають активної участі учня (наприклад, відповіді на питання, заповнення пропусків, участь у діалогах), допомагають краще засвоювати матеріал і утримувати увагу.

### 4. Мультимедійний контент:

- Відео та аудіо матеріали. Використання відео та аудіо матеріалів сприяє кращому засвоєнню вимови та інтонації. Наприклад, платформа Talk to Me in Korean пропонує численні відеоуроки з носіями мови.

- Візуальні та інтерактивні елементи. Інфографіка, схеми та інтерактивні симуляції допомагають краще розуміти та запам'ятовувати складні граматичні конструкції та лексичні одиниці.

### 5. Соціальна взаємодія і ком'юніті підтримка:

- Форуми та чати. Онлайн-платформи, такі як Coursera і EdX, надають можливість спілкуватися з іншими учнями, ділитися досвідом і отримувати підтримку.

- Спільні проекти та завдання. Групові проекти та завдання сприяють розвитку комунікативних навичок та колективної роботи, що є важливим для оволодіння мовою.

## Виклики

### 1. Технічні проблеми:

- Інтернет-з'єднання. Для повноцінного використання багатьох платформ необхідне стабільне інтернет-з'єднання. Відсутність або нестабільність з'єднання може стати серйозною перешкодою для навчання.

- Сумісність пристроїв. Проблеми з сумісністю різних пристроїв і операційних систем можуть ускладнити доступ до деяких ресурсів.

## 2. Проблеми мотивації і самодисципліни:

- Самоорганізація. Технології вимагають від учнів високого рівня самоорганізації та дисципліни. Без регулярного контролю та підтримки деякі учні можуть втратити мотивацію і припинити навчання.

- Ризик відволікань. Використання мобільних застосунків та онлайн-платформ може піддавати учнів численним відволіканням від навчального процесу (соціальні мережі, повідомлення, інші додатки).

## 3. Ризик поверхневого навчання:

- Фокус на результати. Гейміфікація може стимулювати учнів до досягнення швидких результатів (високі бали, завершення рівнів), що іноді призводить до поверхневого засвоєння матеріалу без глибокого розуміння.

- Відсутність контексту. Деякі застосунки можуть не надавати достатнього контексту для глибокого розуміння культурних аспектів мови, що є важливим для повноцінного оволодіння мовою.

## 4. Соціальна ізоляція:

- Відсутність особистого контакту. Онлайн-навчання не завжди може замінити особистий контакт з викладачем та іншими учнями, що може призводити до відчуття ізоляції.

- Обмежена можливість живого спілкування. Мова вивчається через практику живого спілкування, і відсутність такої можливості може негативно вплинути на розвиток комунікативних навичок.

## 5. Проблеми з конфіденційністю і безпекою даних:

- Персональні дані. Використання онлайн-платформ передбачає обробку персональних даних учнів, що створює ризики для конфіденційності та безпеки.

- Захист інформації. Важливо забезпечити належний рівень захисту інформації, щоб уникнути витоку даних і захистити персональні дані учнів.

### 1.3.2 Вплив інтерактивних методів навчання на мотивацію та запам'ятовування

Інтерактивні методи навчання, що використовуються у мобільних додатках та онлайн-платформах, позитивно впливають на мотивацію учнів. Вони дозволяють робити процес навчання більш захоплюючим та персоналізованим, що сприяє кращому запам'ятовуванню матеріалу та досягненню вищих результатів (Sykes & Reinhardt, 2012) . Крім того, інтерактивні методи навчання допомагають знизити рівень стресу та підвищити задоволення від навчання (Godwin-Jones, 2011) .

Вплив на мотивацію

#### 1. Підвищення залученості:

- Динамічне навчання. Інтерактивні методи, такі як мультимедійні завдання, інтерактивні симуляції та відеоуроки, допомагають утримувати увагу учнів та роблять навчання більш цікавим і захоплюючим.
- Активна участь. Завдання, що вимагають активної участі, стимулюють учнів до активного включення у процес навчання, що сприяє підвищенню мотивації.

#### 2. Гейміфікація і нагороди:

- Система винагород. Використання системи нагород (бали, рівні, нагороди) стимулює учнів до досягнення нових цілей. Це допомагає підтримувати високий рівень мотивації протягом всього процесу навчання.
- Змагання і лідерборди. Змагання з іншими учнями та участь у лідербордах сприяють додатковій мотивації, стимулюючи учнів до активнішого навчання.

#### 3. Зворотний зв'язок у реальному часі:

- Миттєвий зворотний зв'язок. Багато застосунків та онлайн-платформ надають зворотний зв'язок у реальному часі, що дозволяє учням негайно бачити свої успіхи та помилки. Це сприяє швидкому коригуванню помилок і покращенню результатів.

- Персоналізовані рекомендації. Персоналізований зворотний зв'язок допомагає учням розуміти свої сильні та слабкі сторони та працювати над покращенням навичок.

#### 4. Соціальна взаємодія:

- Групові завдання та проекти. Виконання групових завдань та проектів сприяє розвитку комунікативних навичок та підвищує мотивацію через спільну роботу та підтримку.

- Онлайн-спільноти. Участь в онлайн-спільнотах дозволяє учням спілкуватися з іншими учнями, обмінюватися досвідом і отримувати підтримку, що є важливим фактором для підтримання мотивації.

#### Вплив на запам'ятовування

##### 1. Активація різних сенсорних каналів:

- Мультимедійний підхід. Використання відео, аудіо, графіки та тексту активує різні сенсорні канали, що сприяє кращому запам'ятовуванню інформації. Це особливо важливо для вивчення нових слів та граматичних конструкцій.

- Візуалізація інформації. Візуалізація складних граматичних структур та лексичних одиниць допомагає учням краще зрозуміти та запам'ятати матеріал.

##### 2. Практичні завдання і симуляції:

- Реальне застосування знань. Практичні завдання та симуляції дозволяють учням застосовувати отримані знання на практиці, що сприяє їх закріпленню і кращому розумінню. Наприклад, участь у віртуальних розмовах допомагає покращити навички говоріння та аудіювання.

- Інтерактивні вправи. Інтерактивні вправи, такі як заповнення пропусків, вибір правильних відповідей та створення речень, сприяють активному запам'ятовуванню матеріалу.

##### 3. Повторення і закріплення матеріалу:

- Адаптивне повторення. Мобільні застосунки та онлайн-платформи використовують адаптивні алгоритми, які визначають, які теми потребують додаткового повторення. Це допомагає закріпити матеріал і уникнути його забуття.

- Репетиційні інтервали. Використання методів повторення з певними інтервалами (наприклад, методи, засновані на принципах інтервального повторення) сприяє довготривалому запам'ятовуванню.

#### 4. Контекстуалізація і асоціації:

- Створення контексту. Інтерактивні методи допомагають створювати контексти для нового матеріалу, що сприяє його кращому розумінню і запам'ятовуванню. Наприклад, використання реальних життєвих ситуацій для вивчення нових фраз і виразів.

- Асоціативне навчання. Використання асоціацій для запам'ятовування нових слів і фраз (наприклад, методи мнемотехніки) допомагає учням краще запам'ятовувати матеріал.

#### 5. Ігровий підхід до навчання:

- Навчання через гру. Гейміфікація робить процес навчання більш захоплюючим і приємним, що сприяє кращому запам'ятовуванню. Вивчення мови через гру дозволяє учням занурюватися в навчання з меншою кількістю стресу і більшою цікавістю, що позитивно впливає на запам'ятовування.

- Змагання та виклики. Змагання з іншими учнями та участь у викликах стимулюють учнів до активнішого навчання та кращого запам'ятовування матеріалу.

#### Висновки

Технології завжди відігравали важливу роль у навчанні мов, від мовних лабораторій середини ХХ століття до сучасних комп'ютерних програм і онлайн-курсів. Історія використання технологій у вивченні мов свідчить про постійний розвиток методів навчання, що робить навчання більш доступним та ефективним.

Інтернет відкрив нові можливості для самостійного вивчення мов, надаючи доступ до великої кількості ресурсів та можливостей для спілкування з носіями

мови. Онлайн-курси, відеоуроки та інтерактивні вправи дозволяють учням самостійно контролювати свій навчальний процес та досягати кращих результатів.

Мобільні додатки та онлайн-платформи стали невід'ємною частиною сучасного навчального процесу. Вони надають широкий вибір ресурсів та методів навчання, що дозволяє кожному учню знайти підходящий для себе спосіб вивчення мови. Використання інтерактивних методів навчання позитивно впливає на мотивацію та запам'ятовування учнів, що підтверджує їхню ефективність у вивченні мов.

Використання технологій у навчанні має свої переваги та виклики. Технології дозволяють персоналізувати навчання, зробити його більш інтерактивним та цікавим, що сприяє підвищенню мотивації учнів. Водночас, важливо враховувати можливі проблеми з концентрацією уваги та забезпечувати високу якість навчального контенту.

Для подальшого покращення процесу навчання мов важливо враховувати як переваги, так і виклики, пов'язані з використанням технологій. Необхідно постійно вдосконалювати освітні інструменти відповідно до потреб учнів, забезпечуючи якість контенту та адаптивність навчальних програм. Використання технологій у навчанні мов відкриває нові можливості для самостійного вивчення та покращення якості освіти, що робить цей підхід надзвичайно перспективним для майбутнього розвитку освіти.

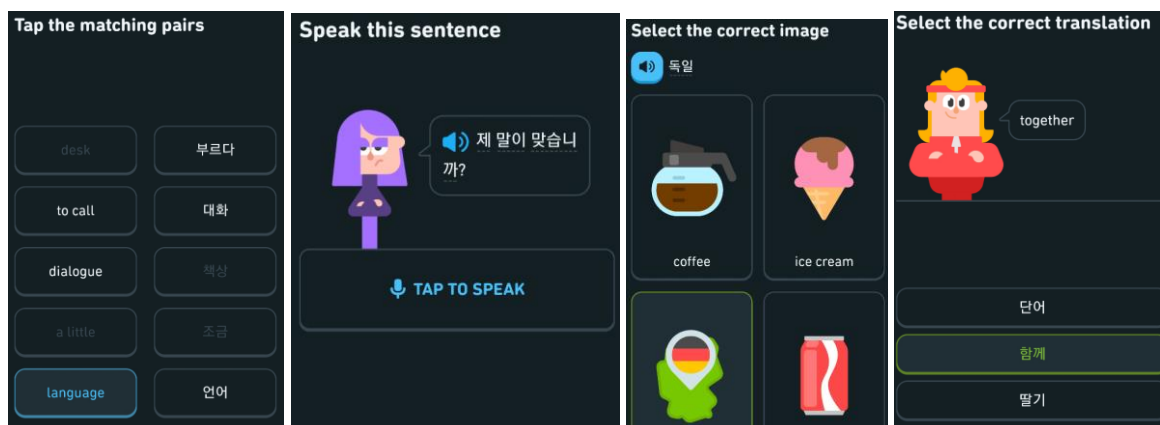
## РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ МОБІЛЬНИХ ДОДАТКІВ ТА ОНЛАЙН-ПЛАТФОРМ ДЛЯ ВИВЧЕННЯ КОРЕЙСЬКОЇ МОВИ

### 2.1 Огляд популярних мобільних додатків для вивчення корейської мови (Duolingo, Memrise)

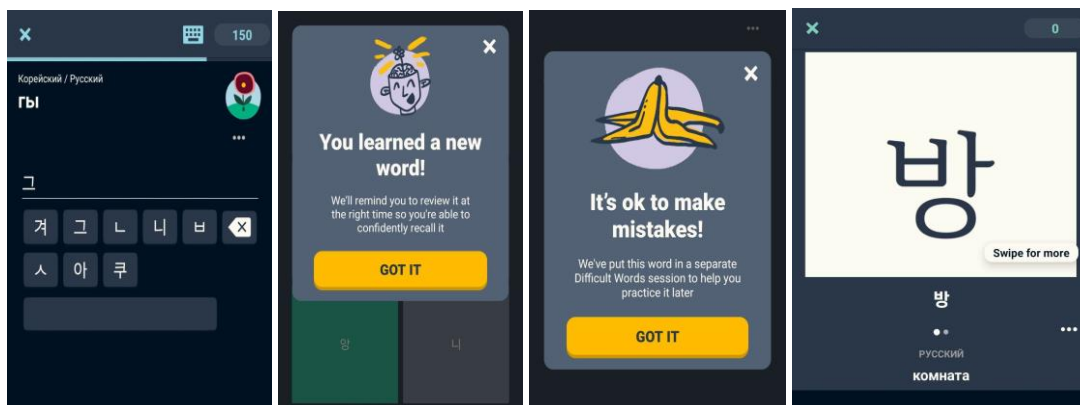
#### 2.1.1 Функціональність

Мобільні додатки Duolingo та Memrise пропонують різноманітні можливості для вивчення корейської мови. Вони включають інтерактивні уроки, вправи на запам'ятовування слів, граматичні вправи та аудіювання.

Duolingo для корейської мови пропонує короткі уроки, що складаються з вправ на переклад, вибір правильного варіанту відповіді та слухання. Цей додаток дозволяє користувачам поступово розширювати свій словниковий запас та граматичні знання, використовуючи ігрові елементи, що підвищують мотивацію.



Memrise для корейської мови використовує метод асоціативного запам'ятовування, надаючи користувачам можливість вивчати слова та фрази за допомогою карток з зображеннями та аудіозаписами. Додаток також включає відео з носіями мови, що дозволяє користувачам чути реальну вимову та інтонації.



### 2.1.2 Структура уроків

Duolingo розбиває навчальний матеріал на короткі уроки, кожен з яких охоплює окрему тему або граматичний аспект. Уроки включають вправи на переклад з корейської на англійську та навпаки, вибір правильного варіанту відповіді, а також вправи на слухання, де користувачі повинні розпізнавати почуті слова та фрази.

Memrise організовує навчальний процес за допомогою модулів, кожен з яких складається з серії карток для запам'ятовування слів та фраз. Кожна картка містить зображення, аудіозапис та приклад використання слова у реченні. Додаток також включає повторення матеріалу через певні проміжки часу для закріплення знань.

### 2.1.3 Інтерактивність та користувацький досвід

Duolingo та Memrise надають користувачам можливість активно взаємодіяти з навчальним матеріалом. У Duolingo користувачі отримують нагороди за правильні відповіді, що стимулює їх продовжувати навчання. Уроки побудовані у вигляді гри, де кожна правильна відповідь наближає користувача до завершення рівня.

Memrise використовує гейміфікацію через систему балів та досягнень. Користувачі можуть змагатися з іншими учнями у вивченні нових слів та фраз, що робить процес навчання більш захоплюючим. Додаток також включає відео з носіями мови, що додає реалізму у процес навчання.

Переваги та недоліки мобільних додатків для вивчення корейської мови

Основні переваги Duolingo та Memrise включають доступність, зручність використання та мотиваційні елементи, які допомагають користувачам регулярно займатися вивченням мови. Обидва додатки пропонують короткі та структуровані уроки, що дозволяє користувачам ефективно планувати свій час та поступово вдосконалювати свої знання.

Проте, існують і певні недоліки. Одним з них є недостатня увага до контексту, що є надзвичайно важливим у вивченні корейської мови. Корейська мова багата на граматичні форми, які змінюються залежно від контексту використання. Додатки, як правило, не надають розгорнутих пояснень граматики та можуть подавати матеріал у вирваному з контексту вигляді, що ускладнює подальше використання нових знань (Skehan, 2003).

## **2.2 Огляд онлайн-платформ для вивчення корейської мови (Coursera, EdX, Talk To Me In Korean)**

### **2.2.1 Курси та програми**

Онлайн-платформи, такі як Coursera та EdX, пропонують курси корейської мови від провідних університетів та освітніх організацій. Ці курси зазвичай включають відеолекції, інтерактивні завдання та тести для закріплення знань. Наприклад, Coursera пропонує курси з корейської мови, розроблені професорами з Університету Йонсе, які охоплюють різні аспекти мови від базового до просунутого рівня.

Talk To Me In Korean спеціалізується виключно на корейській мові і пропонує широкий спектр матеріалів, включаючи відеоуроки, подкасти, книги та інтерактивні вправи. Ця платформа також пропонує можливість навчання з носіями мови через онлайн-уроки.

### **2.2.2 Методи викладання**

Coursera та EdX використовують структуру курсів, яка включає відеолекції, інтерактивні завдання та обговорення на форумах. Курси з корейської мови часто включають тематичні модулі, що охоплюють лексику, граматику, читання, письмо та слухання. Викладачі часто використовують приклади з реального життя та культурного контексту, що допомагає студентам краще зрозуміти матеріал.

Talk To Me In Korean надає велику увагу аудіо- та відеоматеріалам, що дозволяє учням чути реальну мову і вчитися правильної вимови. Методи викладання включають пояснення граматичних структур у контексті, що допомагає учням краще зрозуміти правила використання граматики у різних ситуаціях.

### 2.2.3 Інтерактивні ресурси та спільноти

Онлайн-платформи надають можливість учням взаємодіяти з іншими студентами через форуми та групи в соціальних мережах. Наприклад, Coursera та EdX мають активні спільноти, де учні можуть обговорювати матеріали курсів, ділитися своїми враженнями та отримувати підтримку від однолітків.

Talk To Me In Korean пропонує інтерактивні ресурси, такі як квізи, ігри та завдання на закріплення матеріалу. Платформа також має активну спільноту в соціальних мережах, де учні можуть спілкуватися з носіями мови та іншими студентами, обмінюватися порадами та матеріалами для навчання.

Переваги та недоліки онлайн-платформ для вивчення корейської мови

Основними перевагами онлайн-платформ є їхня гнучкість та доступність. Учні можуть вивчати матеріал у своєму темпі, що дозволяє краще засвоювати нову інформацію. Крім того, курси, розроблені університетами та експертами, забезпечують високу якість контенту та надають можливість отримувати зворотній зв'язок від викладачів.

Проте, одним з головних недоліків є те, що онлайн-платформи не завжди можуть надати достатньо практичних завдань для закріплення знань у контексті. Як зазначають дослідники, корейська мова вимагає глибокого розуміння граматики та контексту, що може бути складним для самостійного навчання через онлайн-платформи (Kern & Warschauer, 2000). Наприклад, певні граматичні конструкції у корейській мові можуть бути важко зрозумілі без детального пояснення та практичних прикладів.

## **2.3 Порівняльний аналіз мобільних додатків (Duolingo, Memrise) і онлайн-платформ (Coursera, EdX, Talk To Me In Korean)**

### 2.3.1 Порівняння ресурсів на прикладі завдань Duolingo

Завдання 1: переклад речень

Завдання. Перекласти речення "Мені подобається вивчати корейську мову" на корейську.

Відповідь. "나는 한국어를 배우는 것을 좋아합니다."

Процес. Користувачі бачать речення англійською і повинні вибрати правильні корейські слова з переліку. Після завершення завдання, вони отримують миттєвий зворотний зв'язок і бали.

Завдання 2: запам'ятовування слів

Завдання. Обрати правильний переклад слова "книга".

Відповідь. "책"

Процес. Користувачі вибирають правильний варіант з декількох запропонованих. Після правильного вибору вони переходять до наступного слова, заробляючи бали за кожну правильну відповідь.

Завдання 3: аудіювання

Завдання. Прослухати аудіозапис та обрати правильний переклад.

Відповідь. Аудіозапис: "안녕하세요", переклад: "Привіт"

Процес. Користувачі слухають фразу корейською і вибирають правильний переклад з кількох варіантів.

Memrise

Завдання 1: запам'ятовування нових слів

Завдання. Запам'ятати слово "학교" (школа).

Процес. Користувач бачить картку зі словом, зображенням школи та аудіозаписом вимови. Користувач повторює слово і переходить до наступної картки.

Завдання 2: повторення вивченого матеріалу

Завдання. Перекласти фразу "Це мій друг" на корейську.

Відповідь. "이것은 내 친구입니다."

Процес. Користувач бачить картку з фразою англійською і повинен ввести корейський переклад. Після введення користувач отримує зворотний зв'язок з правильним перекладом та поясненням.

Завдання 3: вправи на вимову

Завдання. Повторити фразу "안녕하세요" (Привіт) вголос.

Процес. Користувач слухає аудіозапис фрази та повторює її вголос. Додаток записує вимову користувача та порівнює її з оригіналом, надаючи зворотний зв'язок.

Coursera

Модуль 1: алфавіт (Хангиль)

Завдання. Вивчити та написати всі букви хангиля.

Процес. Студенти дивляться відеолекцію з поясненням кожної букви, а потім виконують вправи на написання кожної букви.

Модуль 2: граматики

Завдання. Вивчити використання частки "은/는".

Приклад. "저는 학생입니다" (Я студент).

Процес. Студенти дивляться лекцію з поясненням правил використання частки, після чого виконують вправи, перекладаючи речення з англійської на корейську. Результати завдань обговорюються на форумі курсу.

Модуль 3: лексика

Завдання. Вивчіть слова на тему "Сім'я".

Процес. Студенти проходять серію тестів на запам'ятовування слів, таких як "가족" (сім'я), "어머니" (мати), "아버지" (батько).

EdX

Тема 1: привітання

Завдання. Перекласти фразу "Доброго ранку" на корейську.

Відповідь. "좋은 아침입니다"

Процес. Студенти переглядають відеоурок з викладачем, який пояснює різні способи вітання в корейській мові, а потім виконують вправи на переклад. Завдання автоматично перевіряються системою, надаючи зворотний зв'язок.

Тема 2: час

Завдання. Перекласти вираз "Котра година?" на корейську.

Відповідь. "몇 시입니까?"

Процес. Студенти дивляться відеоурок про вирази часу, потім виконують інтерактивні вправи на переклад та складання речень. Всі відповіді перевіряються автоматично, а результати обговорюються на форумах.

Тема 3: магазин

Завдання. Перекласти фразу "Скільки це коштує?" на корейську.

Відповідь. "얼마예요?"

Процес. Студенти переглядають лекцію про покупки та вирази, пов'язані з покупками, а потім виконують вправи на переклад фраз. Після виконання завдань вони можуть обговорити результати на форумі курсу.

Talk To Me In Korean

Урок 1: у кафе

Завдання. Вивчити фразу "Чашку кави, будь ласка" корейською.

Відповідь. "커피 한 잔 주세요"

Процес. Користувач слухає подкаст з поясненням фрази, дивиться відеоурок з прикладами використання фрази у різних контекстах, а потім виконує інтерактивний квіз для закріплення знань.

Урок 2: у магазині

Завдання. Вивчити фразу "Я хочу купити це" корейською.

Відповідь. "이거 사고 싶어요"

Процес. Користувач слухає аудіоурок з поясненням фрази, дивиться відео з реальними прикладами використання фрази, а потім проходить тест на закріплення матеріалу.

Урок 3: на вокзалі

Завдання. Вивчити фразу "Де платформа номер 5?" корейською.

Відповідь. "5 번 플랫폼이 어디에 있습니까?"

Процес. Користувач слухає подкаст з поясненням фрази, дивиться відеоурок з прикладами використання фрази, а потім виконує вправи на переклад та запам'ятовування.

Мобільні додатки, такі як Duolingo та Memrise, дозволяють користувачам вивчати корейську мову у зручній для них час і місце, забезпечуючи регулярність навчання через короткі заняття. Вони підходять для початкових рівнів, коли основний акцент робиться на запам'ятовуванні слів та базових граматичних структур.

Онлайн-платформи, такі як Coursera, EdX та Talk To Me In Korean, забезпечують більш глибокі курси, які охоплюють різні аспекти мови, включаючи лексику, граматику, читання, письмо та слухання. Вони підходять для учнів середнього та просунутого рівнів, які потребують більш детального вивчення матеріалу та практики у контексті.

### 2.3.2 Зручність використання

Мобільні додатки зручні у використанні завдяки своїй доступності та коротким урокам, які легко вписати у щоденний графік. Вони мають інтуїтивний

інтерфейс та різноманітні інтерактивні елементи, що робить навчання цікавим та мотивуючим.

Онлайн-платформи пропонують більш структуровані курси з великою кількістю матеріалів, що може вимагати більше часу та зусиль для проходження. Однак, вони також надають можливість отримувати зворотній зв'язок від викладачів та взаємодіяти з іншими студентами, що сприяє більш глибокому розумінню матеріалу.

### 2.3.3 Задоволеність користувачів

Користувачі мобільних додатків зазвичай задоволені простотою та зручністю використання додатків, а також можливістю вчитися у будь-який час та у будь-якому місці. Проте, деякі користувачі відзначають недостатність глибоких пояснень граматики та контексту, що може бути критичним для вивчення корейської мови.

Користувачі онлайн-платформ високо цінують якість контенту та можливість взаємодії з викладачами та іншими студентами. Вони також відзначають високу ефективність курсів для середнього та просунутого рівнів. Проте, для початківців такі платформи можуть бути занадто складними та вимагати багато часу.

## Висновки

Ефективність мобільних додатків та онлайн-платформ: мобільні додатки Duolingo та Memrise ефективні для початкового рівня, забезпечуючи зручність та регулярність навчання. Онлайн-платформи Coursera, EdX та Talk To Me In Korean надають більш глибокі та структуровані курси, які підходять для середнього та просунутого рівнів, але можуть вимагати більше часу та зусиль.

Зручність використання: мобільні додатки зручні у використанні завдяки своїй доступності та інтерактивним елементам. Онлайн-платформи пропонують структуровані курси з великою кількістю матеріалів та можливістю взаємодії з викладачами та іншими студентами, що сприяє глибокому розумінню матеріалу.

Задоволеність користувачів: користувачі мобільних додатків зазвичай задоволені зручністю та простотою використання, але відзначають недостатність

пояснень граматики та контексту. Користувачі онлайн-платформ високо цінують якість контенту та можливість взаємодії з викладачами, але зазначають, що для початківців ці курси можуть бути складними.

Переваги та недоліки: основними перевагами мобільних додатків є їх доступність, інтерактивність та можливість регулярного навчання. Недоліками є недостатність глибоких пояснень граматики та контексту, що може ускладнити вивчення корейської мови. Онлайн-платформи пропонують високоякісний контент та взаємодію з викладачами, але можуть вимагати більше часу та зусиль, що може бути недоліком для початківців.

## РОЗДІЛ 3. ДОСЛІДЖЕННЯ ВПЛИВУ МОБІЛЬНИХ ЗАСТОСУНКІВ ТА ОНЛАЙН-ПЛАТФОРМ НА ВИВЧЕННЯ КОРЕЙСЬКОЇ МОВИ

### 3.1 Методика дослідження

У цьому розділі буде докладно розглянуто методику дослідження, включаючи вибірку учасників, процедуру анкетування, а також методи збору та обробки даних. Особлива увага приділяється деталям, що дозволяють отримати повну картину проведеного дослідження.

#### 3.1.1 Вибірка та анкетування

Для дослідження були обрані 13 учасників, які вивчали корейську мову за допомогою мобільних додатків та/або онлайн-платформ протягом місяця. Учасники були обрані з різних соціальних та вікових груп для отримання репрезентативних результатів.

До критеріїв відбору входили наступні пункти:

1. Вік
2. Соціальний статус (учень школи/студент/працевлаштований)
3. Досвід вивчення/знання іноземних мов
4. Кількість мов, носієм яких є респондент

Диференціація серед учасників дослідження була наступною:

<b>Вік</b>	<b>Соціальний статус</b>	<b>Досвід вивчення/знання іноз. мов</b>	<b>Кількість мов, носієм яких є респондент</b>
15	Учень школи	Англійська, німецька	Українська, російська
18	Студентка	Англійська, німецька	Українська, російська
19	Студент	Англійська, корейська, японська	Українська
20	Працевлаштована на	Англійська, шведська	Українська, російська
20	Студентка	Англійська,	Українська,

		німецька, корейська, японська	російська
21	Студентка	Англійська, французька, китайська, корейська, японська	Українська
22	Працевлаштова ний	Англійська, китайська	Українська, російська
24	Працевлаштова ний	Англійська	Українська
25	Працевлаштова ний	Французька, іспанська, українська, російська	Арабська, англійська
30	Працевлаштова на	Англійська	Українська, китайська
31	Працевлаштова ний	Іспанська	Українська, російська
46	Працевлаштова на	Німецька	Українська
47	Працевлаштова ний	Англійська	Українська

Для збору даних було розроблено анкету, яка включала 7 запитань, спрямованих на з'ясування досвіду використання мобільних додатків та онлайн-платформ для вивчення корейської мови. Питання були сформульовані таким чином, щоб охопити різні аспекти навчального процесу та задоволення користувачів. Нижче наведено конкретні запитання анкети:

1. Як часто ви використовували мобільні додатки для вивчення корейської мови?
2. Як часто ви використовували онлайн-платформи для вивчення корейської мови?
3. Як багато часу ви проводили щодня за вивченням корейської мови з використанням мобільних додатків?

4. Як багато часу ви проводили щодня за вивченням корейської мови з використанням онлайн-платформ?

5. Наскільки ви задоволені результатами використання мобільних додатків для вивчення корейської мови? (від 1 до 5, де 1 - не задоволений, 5 - дуже задоволений)

6. Наскільки ви задоволені результатами використання онлайн-платформ для вивчення корейської мови? (від 1 до 5, де 1 - не задоволений, 5 - дуже задоволений)

7. Який вплив використання мобільних додатків та онлайн-платформ мав на вашу мотивацію до вивчення корейської мови?

Анкети були розіслані учасникам електронною поштою, і вони мали один тиждень для їх заповнення та повернення. Це дозволило забезпечити достатню кількість відповідей та високий рівень участі.

### 3.1.2 Методи збору та обробки даних

Дослідження тривало один місяць, під час якого учасники заповнили анкету, відповідаючи на всі запитання. Після збору даних було проведено їх аналіз за допомогою статистичних методів, таких як середні значення, стандартні відхилення та коефіцієнти кореляції. Це дозволило отримати об'єктивні результати щодо впливу мобільних додатків та онлайн-платформ на вивчення корейської мови.

Цей підхід забезпечив наукову обґрунтованість та достовірність результатів дослідження, що дозволило зробити об'єктивний висновок щодо впливу розглянутих засобів на процес вивчення мови.

## 3.2 Результати дослідження

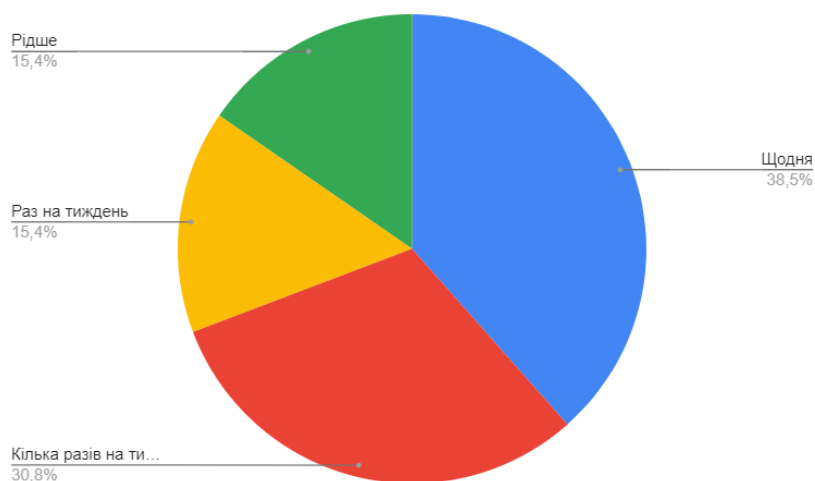
### 3.2.1 Аналіз даних анкетування

У результаті анкетування були отримані дані, які відображають використання мобільних додатків та онлайн-платформ для вивчення корейської мови. На основі відповідей респондентів також відзначена тенденція до простішого вивчення мови у людей, які вже мали справу з вивченням мов Далекого Сходу. Водночас, рівень вмотивованості був більшим у респондентів, які раніше вивчали або є носіями мов інших мовних сімей та груп.

## Аналіз відповідей

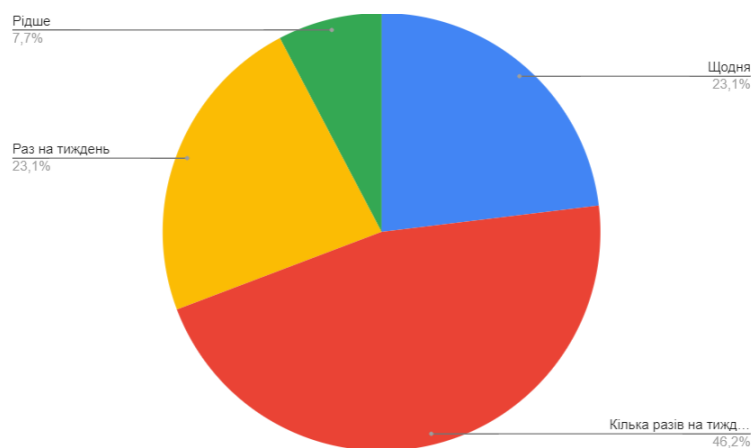
### 1. Частота використання мобільних додатків:

- Щодня: 5 осіб (38%)
- Кілька разів на тиждень: 4 особи (31%)
- Раз на тиждень: 2 особи (15%)
- Рідше: 2 особи (15%)



### 2. Частота використання онлайн-платформ:

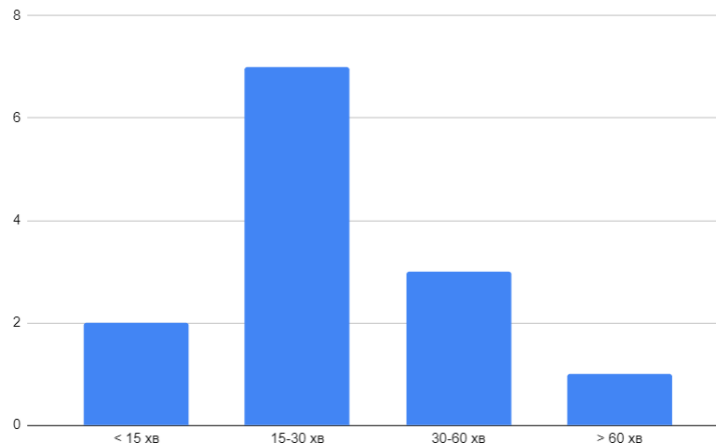
- Щодня: 3 особи (23%)
- Кілька разів на тиждень: 6 осіб (46%)
- Раз на тиждень: 3 особи (23%)
- Рідше: 1 особа (8%)



### 3. Час, проведений щодня з мобільними додатками:

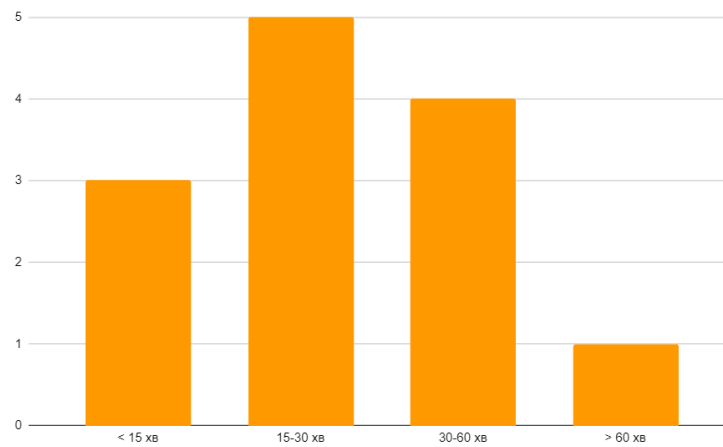
- Менше 15 хвилин: 2 особи (15%)
- 15-30 хвилин: 7 осіб (54%)

- 30-60 хвилин: 3 особи (23%)
- Більше 60 хвилин: 1 особа (8%)



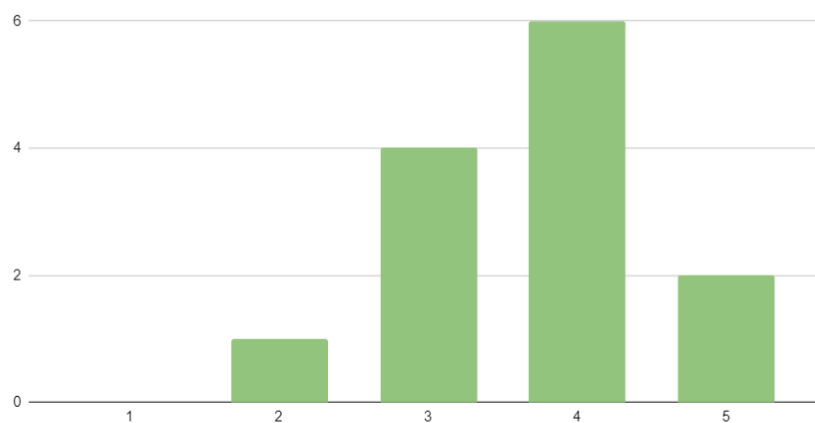
#### 4. Час, проведений щодня з онлайн-платформами:

- Менше 15 хвилин: 3 особи (23%)
- 15-30 хвилин: 5 осіб (38%)
- 30-60 хвилин: 4 особи (31%)
- Більше 60 хвилин: 1 особа (8%)



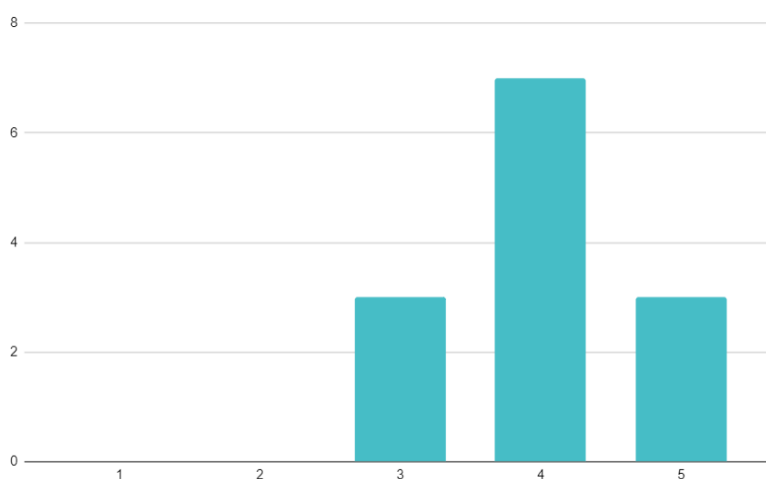
#### 5. Задоволеність результатами використання мобільних додатків:

- 1: 0 осіб (0%)
- 2: 1 особа (8%)
- 3: 4 особи (31%)
- 4: 6 осіб (46%)
- 5: 2 особи (15%)



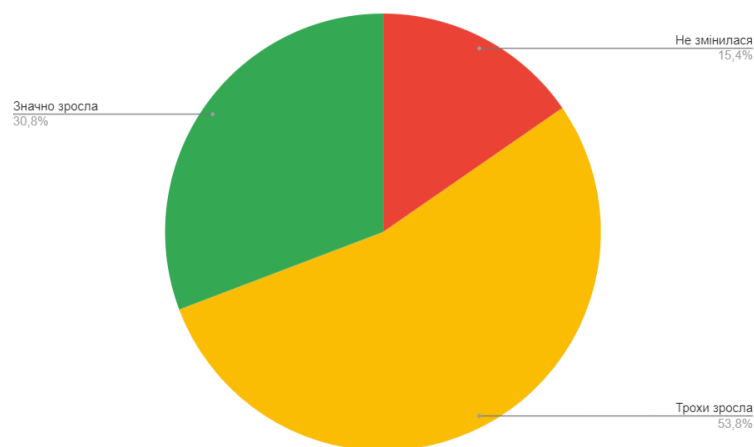
**6. Задоволеність результатами використання онлайн-платформ:**

- 1: 0 осіб (0%)
- 2: 0 осіб (0%)
- 3: 3 особи (23%)
- 4: 7 осіб (54%)
- 5: 3 особи (23%)



**7. Вплив на мотивацію до вивчення корейської мови:**

- Знизилася: 0 осіб (0%)
- Не змінилася: 2 особи (15%)
- Трохи зросла: 7 осіб (54%)
- Значно зросла: 4 особи (31%)



### 3.2.2 Вплив технологій на мотивацію і прогрес у вивченні корейської мови

Аналіз отриманих даних показав, що використання мобільних додатків та онлайн-платформ позитивно впливає на мотивацію до вивчення корейської мови. Зокрема, 85% учасників відзначили зростання мотивації, з яких 31% повідомили про значне зростання. Це свідчить про те, що інтерактивність та доступність технологій сприяють підвищенню зацікавленості у вивченні мови.

#### Прогрес у вивченні мови

Більшість учасників (61%) задоволені результатами використання мобільних додатків, що підкреслює їхню ефективність у регулярному тренуванні мовних навичок. Задоволеність результатами використання онлайн-платформ була ще вищою (77%), що може бути пов'язано з більш глибоким та структурованим підходом до навчання, який пропонують ці платформи.

### 3.2.3 Виявлення проблем та шляхів їх вирішення

#### Виявлені проблеми

1. Нерегулярність занять. Деякі учасники відзначили, що їм важко підтримувати регулярність занять через брак часу.

2. Обмежений контент мобільних додатків. Незважаючи на зручність мобільних додатків, деякі користувачі відзначили, що контент може бути обмеженим та не завжди достатньо глибоким для комплексного вивчення мови.

3. Мотиваційні перепони. Хоча більшість учасників відзначили позитивний вплив на мотивацію, деякі все ж стикалися з труднощами в підтримці високого рівня зацікавленості.

## Шляхи вирішення

1. Планування та встановлення чітких цілей. Для подолання проблеми нерегулярності занять рекомендується створення індивідуальних навчальних планів та встановлення чітких, досяжних цілей.

2. Розширення контенту та інтеграція ресурсів. Розробникам мобільних додатків варто врахувати необхідність розширення контенту та включення більш глибоких навчальних матеріалів. Інтеграція з онлайн-платформами може допомогти забезпечити комплексний підхід до навчання.

3. Мотиваційні стратегії. Використання гейміфікації, соціальних елементів та систем винагород може допомогти підтримувати високий рівень мотивації серед користувачів.

Дослідження демонструє значний позитивний вплив технологій на процес вивчення корейської мови, а також виявляють ключові проблеми та пропонують ефективні шляхи їх вирішення, що може бути корисним для подальшого розвитку освітніх технологій.

### 3.3 Обговорення результатів

#### 3.3.1 Інтерпретація отриманих даних

Аналіз частоти використання та часу, проведеного за навчанням

Результати анкетування свідчать про високу частоту використання мобільних додатків та онлайн-платформ серед учасників дослідження. Зокрема, 38% респондентів користуються мобільними додатками щодня, а 31% – кілька разів на тиждень. Це вказує на те, що мобільні додатки стали невід'ємною частиною їхнього повсякденного навчального процесу. Аналогічна ситуація спостерігається і з онлайн-платформами: 46% респондентів використовують їх кілька разів на тиждень, що свідчить про значну популярність та корисність цих платформ у навчальному процесі.

Щодо часу, проведеного за навчанням, більшість учасників (54%) витрачають на мобільні додатки від 15 до 30 хвилин щодня, що є оптимальним часом для регулярного вивчення нової мови. Онлайн-платформи, зі свого боку, також активно

використовуються: 31% респондентів витрачають на них від 30 до 60 хвилин щодня, що свідчить про їхню ефективність у більш глибокому вивченні матеріалу.

#### Оцінка задоволеності результатами та вплив на мотивацію

Задоволеність результатами використання мобільних додатків оцінили високо: 46% респондентів оцінили свій досвід на 4 з 5, а 15% – на 5 з 5. Це свідчить про те, що мобільні додатки здатні ефективно допомагати у вивченні корейської мови. Щодо онлайн-платформ, 54% учасників оцінили свій досвід на 4 з 5, а 23% – на 5 з 5, що підкреслює їхню значущу роль у навчальному процесі.

Вплив технологій на мотивацію до вивчення корейської мови також виявився позитивним: 54% респондентів відзначили трохи зростання мотивації, а 31% – значне зростання. Це підтверджує, що інтерактивність та доступність мобільних додатків і онлайн-платформ дійсно сприяють підвищенню зацікавленості та мотивації до навчання.

#### Виявлені проблеми

Незважаючи на позитивні результати, було виявлено кілька проблем, які потребують уваги. Нерегулярність занять, обмежений контент мобільних додатків та мотиваційні перепони є основними проблемами, з якими стикалися учасники дослідження. Це свідчить про необхідність подальшого вдосконалення технологій та підходів до навчання.

#### 3.3.2 Порівняння результатів з теоретичними очікуваннями

Теоретичні очікування передбачали, що інтерактивні методи навчання, такі як мобільні додатки та онлайн-платформи, будуть сприяти підвищенню мотивації та ефективності вивчення мови.

#### Мотивація

Результати дослідження підтвердили теоретичні очікування: 85% учасників відзначили зростання мотивації до вивчення корейської мови. Це свідчить про те, що інтерактивні методи навчання дійсно сприяють підвищенню зацікавленості та мотивації. Зокрема, інтерактивні вправи, гейміфікація та системи винагород, які використовуються в мобільних додатках та на онлайн-платформах, допомагають підтримувати високий рівень мотивації у користувачів.

## Ефективність

Високий рівень задоволеності результатами (61% для мобільних додатків та 77% для онлайн-платформ) свідчить про їх ефективність у навчальному процесі. Це підтверджує теоретичні очікування про те, що інтерактивні методи навчання можуть бути більш ефективними, ніж традиційні методи. Онлайн-платформи, які надають глибокі та структуровані курси, виявилися особливо корисними для респондентів.

## Проблеми

Виявлені проблеми, такі як нерегулярність занять та обмежений контент мобільних додатків, відповідають теоретичним припущенням про можливі недоліки інтерактивних методів навчання. Це підкреслює необхідність постійного вдосконалення технологій та адаптації до потреб користувачів.

### 3.3.3 Рекомендації для користувачів та розробників додатків

#### Для користувачів

1. Планування своїх занять. Для уникнення нерегулярності занять створити чіткий графік навчання. Встановити реалістичні та досяжні цілі, що допоможе підтримувати високий рівень мотивації та сприятиме систематичному прогресу у вивченні мови.

2. Використовувати комбінований підхід. Поєднувати використання мобільних додатків та онлайн-платформ для отримання більш глибоких знань та різнобічного навчального досвіду. Це дозволить ефективніше використовувати переваги кожного методу.

3. Слідкувати за прогресом. Регулярно оцінювати свої досягнення та коригувати навчальні стратегії відповідно до своїх потреб та цілей. Використовувати функції відстеження прогресу, які пропонуються в додатках та на платформах, для кращого розуміння своїх сильних та слабких сторін.

#### Для розробників додатків

1. Розширення контенту. Розробляти більш глибокий та різноманітний навчальний контент, що дозволить користувачам отримувати комплексні знання. Враховувати потреби різних рівнів користувачів, від початківців до просунутих.

2. Підвищення інтерактивності. Інтегрувати елементи гейміфікації, соціальної взаємодії та системи винагород для підтримки високого рівня мотивації у користувачів. Враховувати різні стилі навчання та надавайте користувачам можливість вибирати підходи, які найкраще відповідають їхнім потребам.

3. Інтеграція ресурсів. Співпрацювати з онлайн-платформами для забезпечення більш структурованого та комплексного підходу до навчання. Розглянути можливість створення спільних курсів або програм, які об'єднують переваги мобільних додатків та онлайн-платформ.

4. Регулярне оновлення. Проводити регулярне оновлення додатків та платформ, враховуючи зворотний зв'язок від користувачів. Це допоможе постійно покращувати функціональність та ефективність продуктів, забезпечуючи користувачам найкращий навчальний досвід.

Дослідження показало, що мобільні додатки та онлайн-платформи мають значний потенціал у покращенні процесу вивчення корейської мови, проте для максимального використання їх можливостей необхідно враховувати і вирішувати існуючі проблеми. Важливо, щоб як користувачі, так і розробники продовжували працювати над удосконаленням методів та інструментів навчання, що сприятиме ефективнішому та приємнішому процесу вивчення мов.

## ВИСНОВКИ

Результати дослідження підтверджують значний вплив сучасних технологій на процес вивчення корейської мови, демонструючи як переваги, так і недоліки мобільних додатків та онлайн-платформ у цьому контексті. Аналіз виявив, що мобільні додатки, такі як Duolingo та Memrise, забезпечують зручність та доступність, дозволяючи користувачам вивчати мову у власному темпі та у зручний для них час. Зокрема, ці додатки використовують гейміфікацію, яка стимулює користувачів продовжувати навчання через систему нагород і щоденних завдань.

Водночас, недоліком мобільних додатків є недостатня увага до контексту корейської мови, який є надзвичайно важливим для її успішного засвоєння. Корейська мова характеризується багатою граматиною, яка змінюється залежно від контексту використання. Уроки, що подають матеріал у вирваному з контексту вигляді, не дозволяють повноцінно зрозуміти і використовувати нові знання в реальних мовних ситуаціях. Це створює певні труднощі для учнів, які не мають можливості отримати розгорнуті пояснення граматичних правил та приклади їх використання у різних ситуаціях.

Онлайн-платформи, такі як Coursera, EdX та Talk To Me In Korean, пропонують більш глибокі та структуровані курси, які включають відеолекції, інтерактивні завдання та форуми для обговорення. Ці платформи забезпечують більш детальне пояснення граматичних конструкцій та контексту їх використання, що є критичним для успішного вивчення корейської мови. Зокрема, Talk To Me In Korean спеціалізується на навчанні корейської мови і пропонує широкий спектр матеріалів, включаючи подкасти, книги та інтерактивні вправи, що допомагають учням краще зрозуміти і засвоїти мову.

Аналіз показав, що учасники дослідження, які використовували онлайн-платформи, відзначали вищий рівень задоволеності та мотивації у порівнянні з тими, хто користувався лише мобільними додатками. Онлайн-платформи надають можливість отримувати зворотний зв'язок від викладачів, брати участь в обговореннях та використовувати різноманітні ресурси для закріплення знань, що сприяє більш глибокому розумінню та засвоєнню матеріалу.

Важливо також відзначити, що вивчення корейської мови вимагає значних зусиль та часу, особливо на початкових етапах. Мобільні додатки можуть бути корисними для початкового ознайомлення з мовою та базовими поняттями, але для досягнення високого рівня володіння мовою необхідно використовувати більш структуровані та глибокі курси, які пропонують онлайн-платформи.

### Практичні рекомендації

#### 1. Для користувачів:

- Використовувати мобільні додатки для щоденної практики та закріплення базових знань.
- Переходити на онлайн-платформи для глибшого вивчення граматики та контексту.
- Поєднувати різні методи навчання для досягнення найкращих результатів.

#### 2. Для розробників додатків:

- Звернути увагу на надання більш детальних пояснень граматичних правил та контексту.
- Включати приклади використання мовних конструкцій у реальних ситуаціях.
- Розробити додаткові ресурси для вивчення корейської мови, які б включали в себе інтерактивні завдання та можливість отримувати зворотний зв'язок від носіїв мови.

#### 3. Для розробників онлайн-платформ:

- Продовжувати розширювати спектр навчальних матеріалів, зокрема аудіо та відеоуроків з носіями мови.
- Забезпечувати можливість для учнів отримувати індивідуальні консультації та зворотний зв'язок від викладачів.
- Розробляти інтерактивні завдання, що дозволяють учням практикувати мову в реальних життєвих ситуаціях.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Baran, E. (2014). A review of research on mobile learning in teacher education. *Educational Technology & Society*, 17(4), 17-32.
2. Bax, S. (2003). CALL—past, present and future. *System*, 31(1), 13-28.
3. Beatty, K. (2010). *Teaching and Researching Computer-Assisted Language Learning*. Pearson Education.
4. Benson, P. (2011). *Teaching and Researching Autonomy in Language Learning*. Routledge.
5. Brown, H. D., & Lee, H. (2015). *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy*. Pearson Education.
6. Burston, J. (2014). MALL: The pedagogical challenges. *Computer Assisted Language Learning*, 27(4), 344-357.
7. Chapelle, C. A. (2001). *Computer Applications in Second Language Acquisition: Foundations for Teaching, Testing and Research*. Cambridge University Press.
8. Chapelle, C. A., & Sauro, S. (Eds.). (2017). *The Handbook of Technology and Second Language Teaching and Learning*. Wiley-Blackwell.
9. Chen, N. S., & Hsieh, S. W. (2008). Effects of short-term memory and content representation type on mobile language learning. *Language Learning & Technology*, 12(3), 93-113.
10. Chinnery, G. M. (2006). Going to the MALL: Mobile Assisted Language Learning. *Language Learning & Technology*, 10(1), 9-16.
11. Cook, V. (2013). *Second Language Learning and Language Teaching*. Routledge.
12. Dörnyei, Z. (2001). *Motivational Strategies in the Language Classroom*. Cambridge University Press.
13. Egbert, J., & Hanson-Smith, E. (1999). *Environments: Research, Practice, and Critical Issues*. TESOL.

14. Godwin-Jones, R. (2011). Emerging technologies: Mobile apps for language learning. *Language Learning & Technology*, 15(2), 2-11.
15. Hubbard, P. (2009). *Computer Assisted Language Learning: Critical Concepts in Linguistics*. Routledge.
16. Hwang, W. Y., & Chen, H. S. (2013). Users' acceptance of mobile assisted language learning: A quantitative study. *Educational Technology & Society*, 16(2), 53-64.
17. Jones, C., & Fortescue, S. (1987). *Using Computers in the Language Classroom*. Longman.
18. Kern, R., & Warschauer, M. (2000). *Network-based language teaching: Concepts and practice*. Cambridge University Press.
19. Kessler, G. (2018). Technology and the future of language teaching. *Foreign Language Annals*, 51(1), 205-218.
20. Kim, H. K., & Kwon, Y. H. (2012). Exploring smartphone applications for effective mobile-assisted language learning. *Multimedia-Assisted Language Learning*, 15(1), 31-57.
21. Kukulska-Hulme, A., & Shield, L. (2008). An overview of mobile assisted language learning: From content delivery to supported collaboration and interaction. *ReCALL*, 20(3), 271-289.
22. Laurillard, D. (2002). *Rethinking University Teaching: A Conversational Framework for the Effective Use of Learning Technologies*. Routledge.
23. Levy, M. (1997). *Computer-Assisted Language Learning: Context and Conceptualization*. Oxford University Press.
24. Lomicka, L., & Lord, G. (2009). The Next Generation: Social Networking and Online Collaboration in Foreign Language Learning. *CALICO Journal*, 27(2), 233-258.
25. Murray, L., & Barnes, A. (1998). Beyond the "wow" factor: Evaluating multimedia language learning software from a pedagogical viewpoint. *CALICO Journal*, 16(2), 299-306.
26. Peterson, M. (2010). Massively multiplayer online role-playing games as arenas for second language learning. *Computer Assisted Language Learning*, 23(5), 429-439.

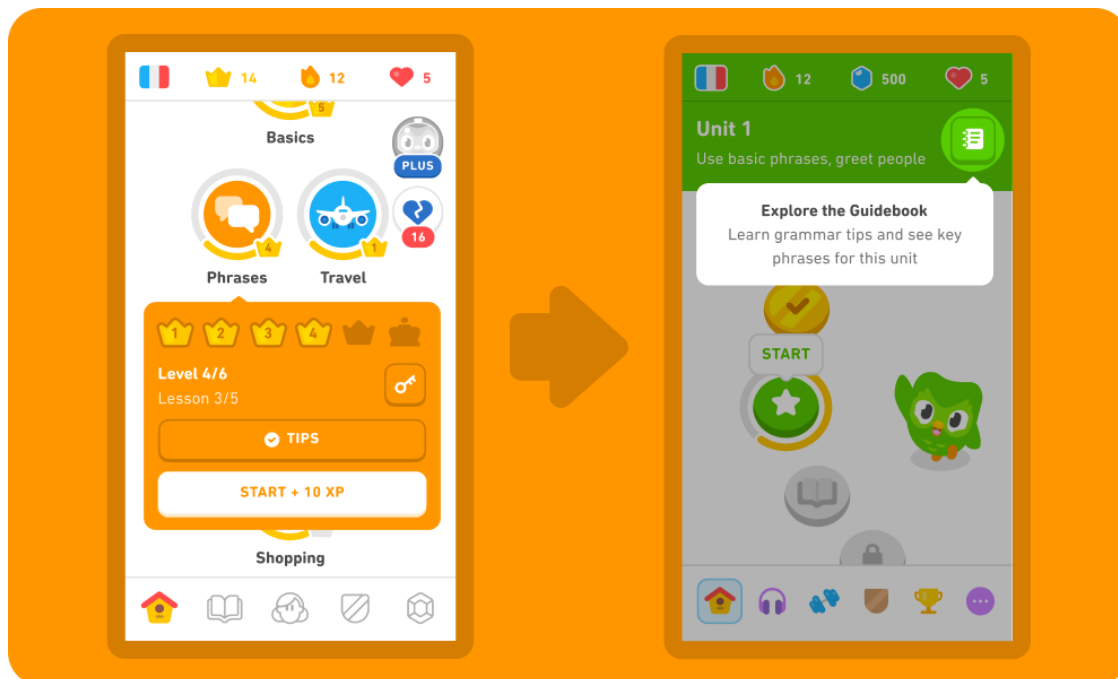
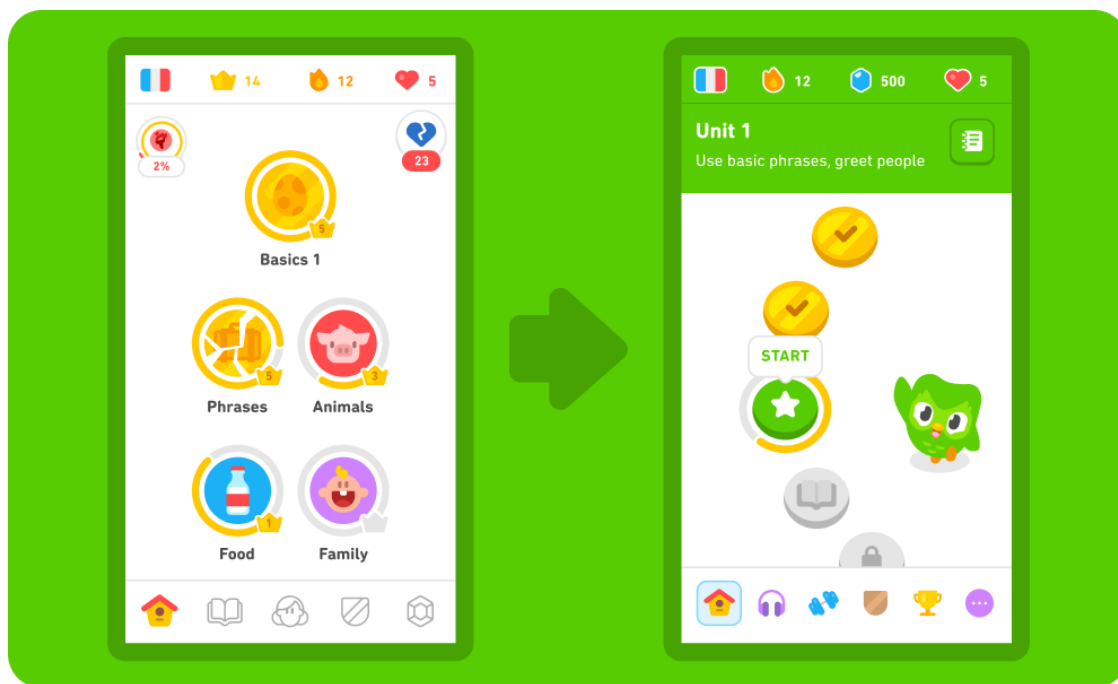
27. Reinders, H. (2010). Twenty ideas for using mobile phones in the language classroom. *English Teaching Forum*, 48(3), 20-25.
28. Reinders, H., & White, C. (2016). 20 years of autonomy and technology: How far have we come and where to next? *Language Learning & Technology*, 20(2), 143-154.
29. Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2001). *Approaches and Methods in Language Teaching*. Cambridge University Press.
30. Rosell-Aguilar, F. (2018). Autonomous language learning through a mobile application: A user evaluation of the busuu app. *Computer Assisted Language Learning*, 31(8), 854-881.
31. Skehan, P. (2003). Task-based instruction. *Language Teaching*, 36(1), 1-14.
32. Smith, B. (2003). Computer-mediated negotiated interaction: An expanded model. *The Modern Language Journal*, 87(1), 38-57.
33. Stockwell, G. (2012). *Computer-Assisted Language Learning: Diversity in Research and Practice*. Cambridge University Press.
34. Swain, M., & Lapkin, S. (2000). Task-based second language learning: The uses of the first language. *Language Teaching Research*, 4(3), 251-274.
35. Sykes, J. M., & Reinhardt, J. (2012). *Language at Play: Digital Games in Second and Foreign Language Teaching and Learning*. Pearson Education.
36. Thorne, S. L., & Payne, J. S. (2005). Evolutionary trajectories, Internet-mediated expression, and language education. *CALICO Journal*, 22(3), 371-397.
37. Tsai, S. C. (2013). Integrating cloud technologies into education: A case study of Google Drive. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 6(1), 21-34.
38. Warschauer, M. (1996). Motivational aspects of using computers for writing and communication. *Telecollaboration in Foreign Language Learning*, 29-46.
39. Warschauer, M., & Kern, R. (2000). *Network-Based Language Teaching: Concepts and Practice*. Cambridge University Press.
40. Wong, L. H., & Looi, C. K. (2011). Mobile-assisted language learning: A review of the state of the art. *Journal of Computer Assisted Learning*, 27(3), 220-232.

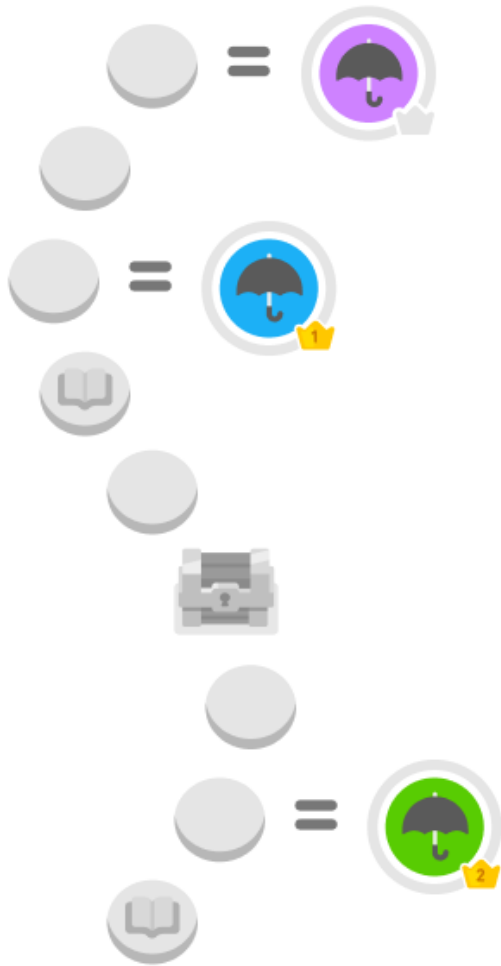
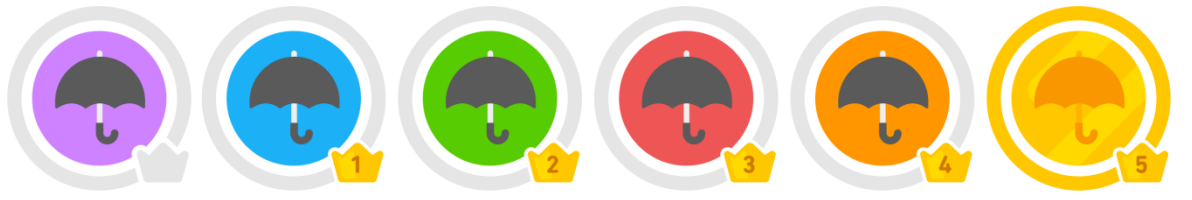
41. Zou, B., & Li, H. (2015). Exploring mobile apps for English language teaching and learning. In International Conference on Hybrid Learning and Continuing Education (pp. 175-187). Springer.

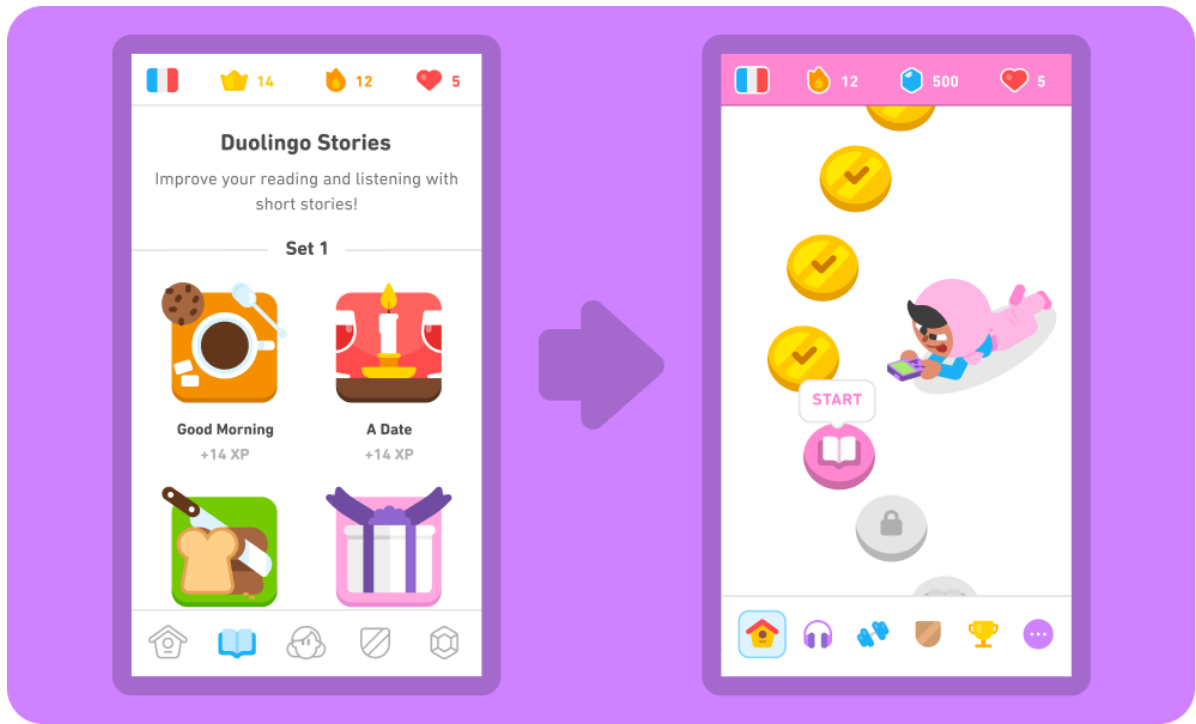
## ДОДАТКИ

### Додаток 1

#### Інтерфейс мобільного застосунку «Duolingo»

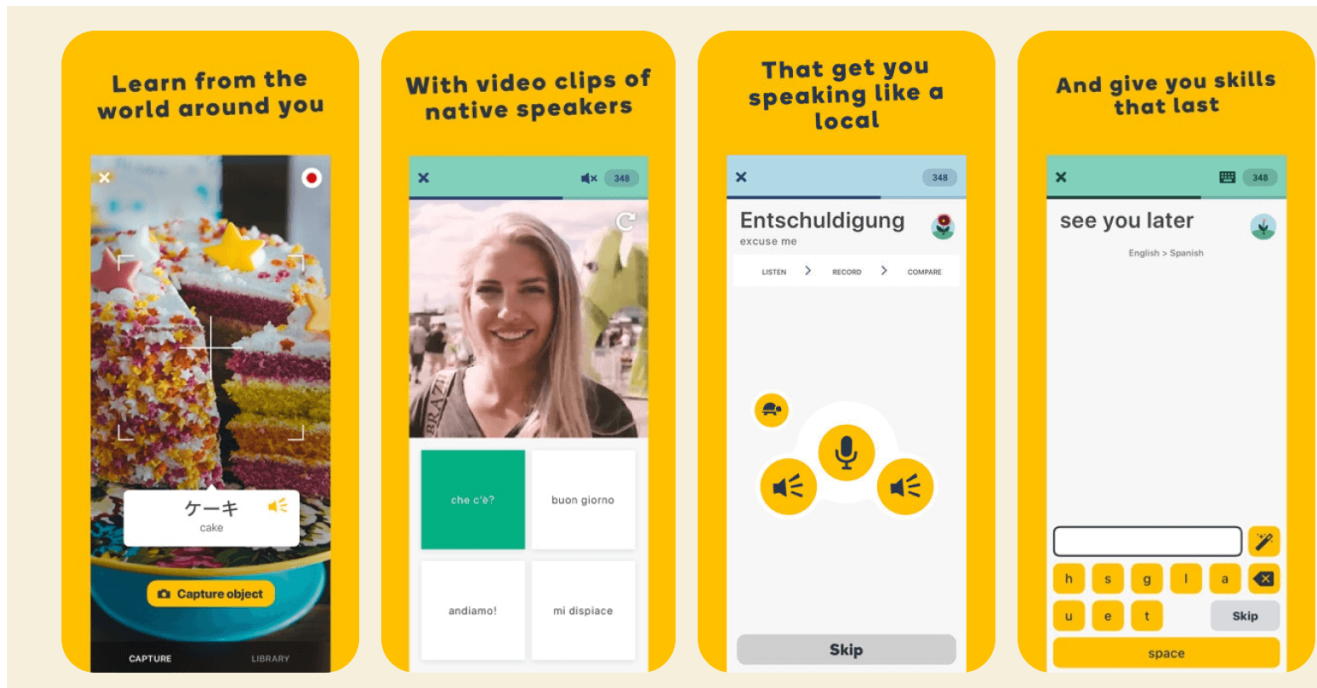


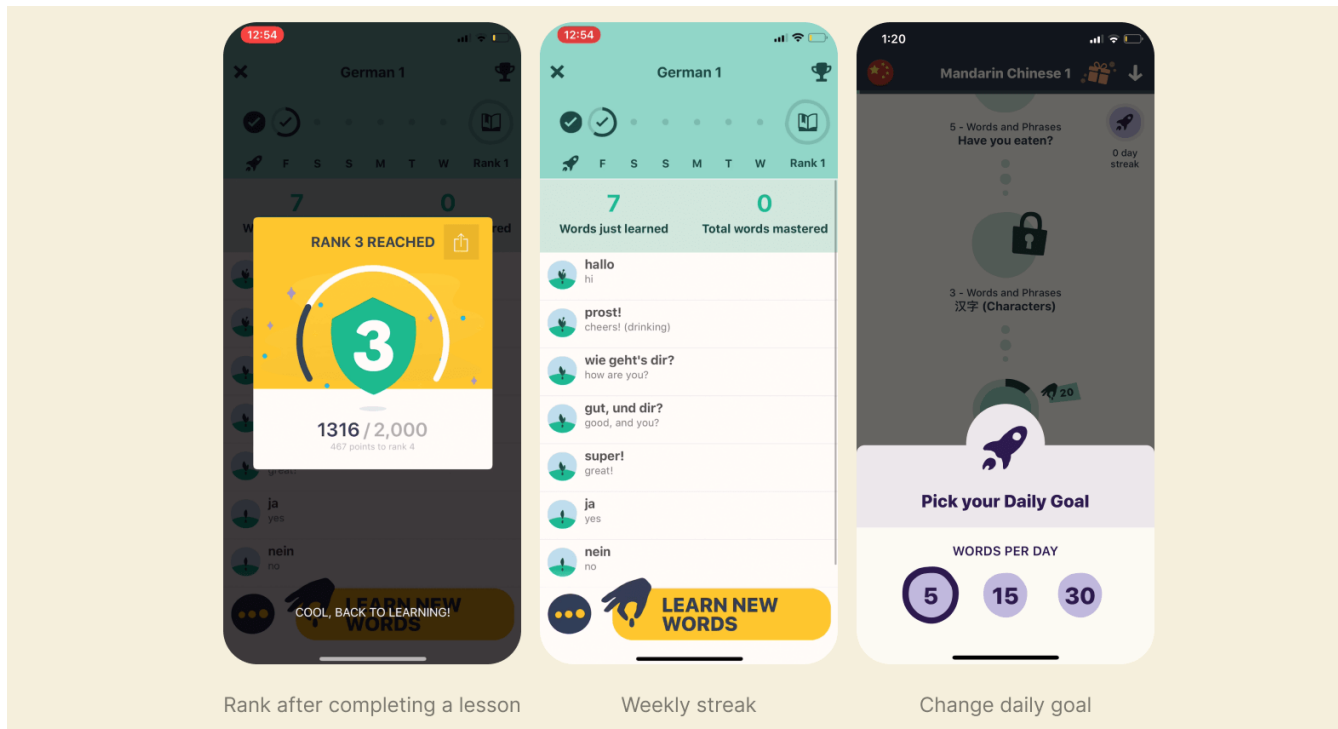




Додаток 2

Інтерфейс мобільного застосунку «Memrise»

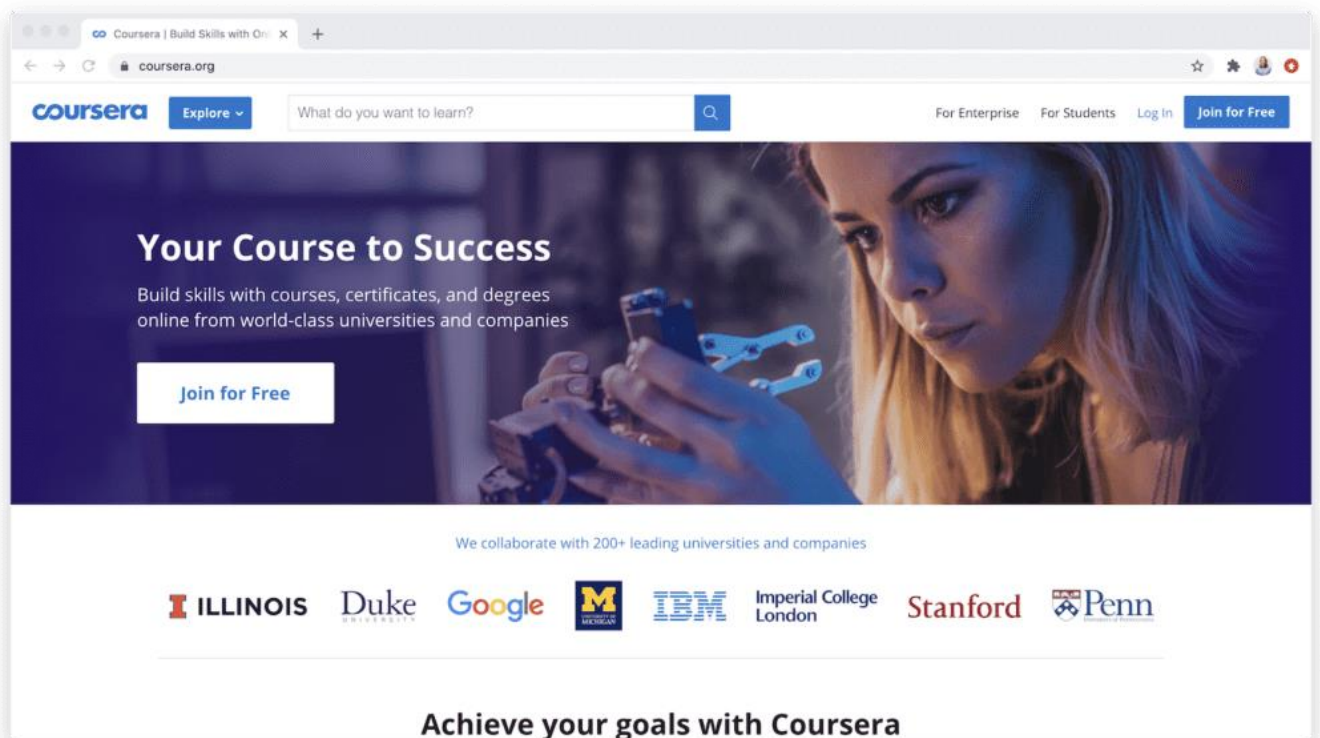


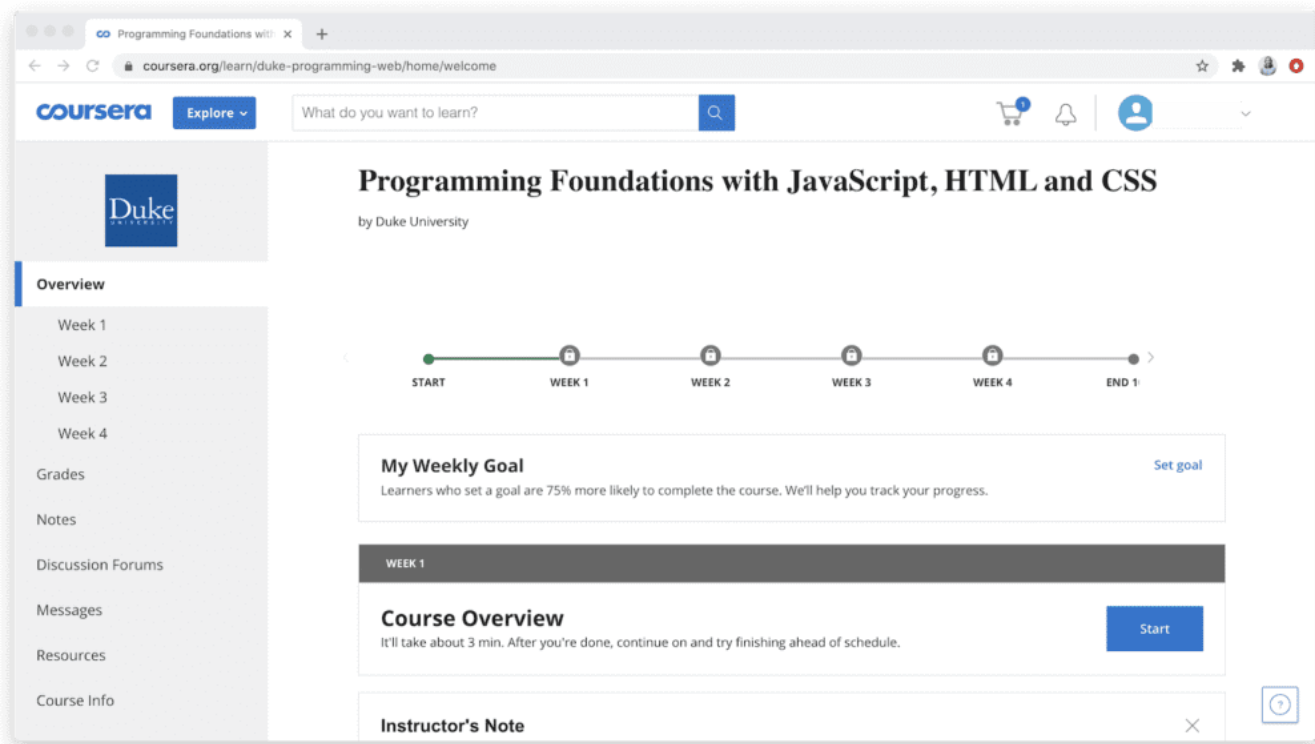
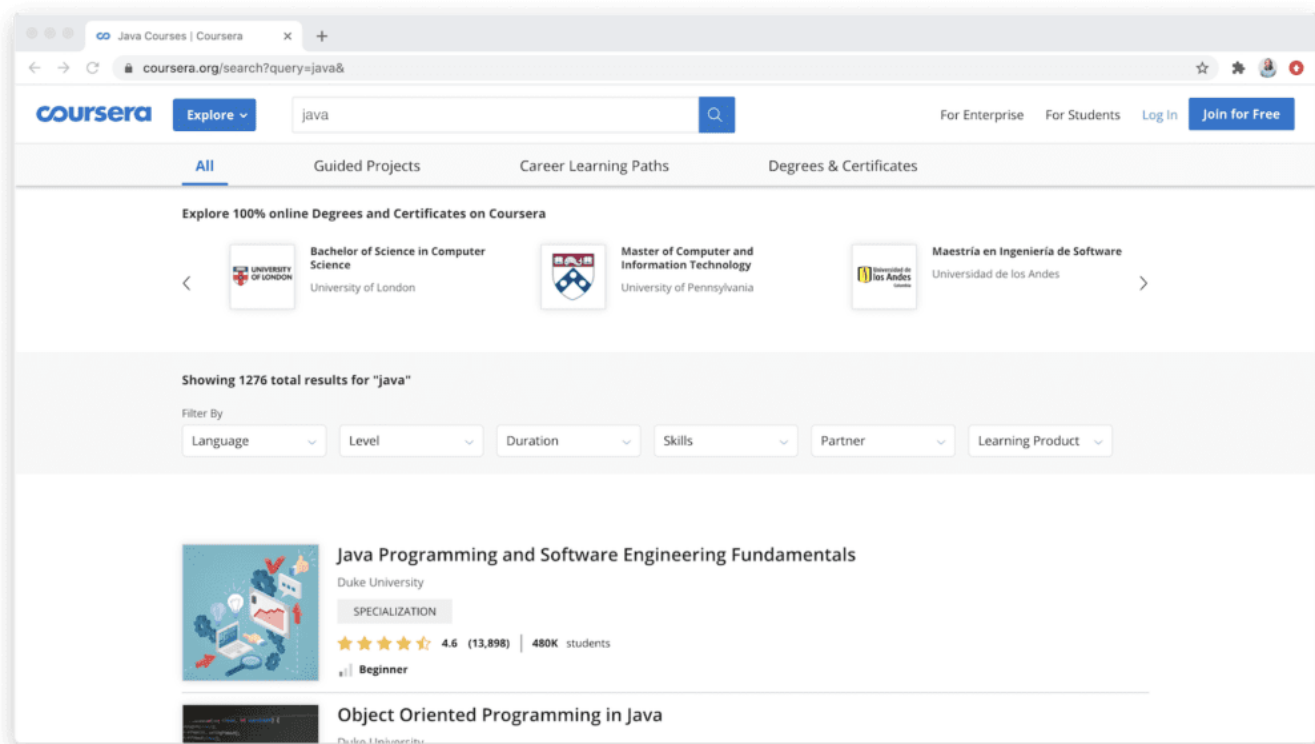


Додаток 3  
Інтерфейс

онлайн-платформи

«Coursera»





Додаток 4

Інтерфейс онлайн-платформи «EdX»

edX Learn  edX For Business Sign In Register for free

Birthday presents for all — save 30% on select programs now through May 31, 2024. Learn more.

# Fuel your ambition

Search our 4000+ courses  Search

[Explore all courses](#)

**FAST COMPANY**  
Most Innovative Companies 2024  
Recognized for AI innovations in learning

Massachusetts HARVARD Berkeley BOSTON Google UNIVERSITY OF edX EXPERT

Language, Proof and Logic

About What you'll learn Instructors FAQs Ways to enroll **Enroll now**  
Starts Jun 1

## About this course

In this course you will be introduced to the concepts and techniques used in logic. We will start right from the beginning, assuming no prior exposure to this or similar material, and progress through discussions of the proof and model theories of propositional and first-order logic.

[Show more](#)

### At a glance

- **Institution:** [StanfordOnline](#)
- **Subject:** [Philosophy & Ethics](#)
- **Level:** Introductory
- **Prerequisites:**
- **Language:** English
- **Video Transcript:** English

This course has no prerequisites except an interest in the way in which we use language to construct arguments and justify

edX

# Почати навчання з edX

Країна / Region

Я надаю згоду на отримання маркетингових повідомлень від edX

Створюючи акаунт, ви погоджуєтесь з умовами Умови надання послуг та Кодекс Честі, і з тим, що edX, та кожен учасник, використовує ваші персональні дані згідно Політика Конфідентційності.

**Створити безкоштовний обліковий запис**

## Интерфейс онлайн-платформы «Talk To Me In Korean»

