

УДК 37.0:077:316.774(477)

DOI: <https://doi.org/10.32461/2409-9805.1.2020.205448>

Бондаренко Вікторія Іванівна,
кандидат наук із соціальних комунікацій,
старший науковий співробітник Національної юридичної бібліотеки
Національної бібліотеки України імені В. І. Вернадського
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1617-3665>
vikanbuv@ukr.net

РЕАЛІЗАЦІЯ КОНЦЕПЦІЇ «ПОВСЮДНОГО НАВЧАННЯ U-LEARNING» ЗА ДОПОМОГОЮ МОБІЛЬНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Мета роботи. Розглянути концепцію мобільного навчання *m-learning* яка активно еволюціонує в концепцію повсюдного навчання *u-learning* (*ubiquitous learning*), безперервного процесу самовдосконалення за допомогою різноманітних інформаційних пристроїв від комп'ютера до смартфона чи планшета. Проаналізувати використання мобільних інформаційно-комунікаційних технологій як ефективного засобу надання доступу до освітнього контенту. Детально дослідити використання мобільних застосунків як перспективних та дієвих засобів доступу до освітніх ресурсів в процесі самоосвіти. **Методологія дослідження** полягає в застосуванні комплексу загальнонаукових методів: аналізу, синтезу, логічного методу, методу візуалізації результатів дослідження. Дані методи дали можливість вивчити сутність досліджуваного предмету та аргументувати думку автора щодо окресленої проблеми. **Наукова новизна** роботи полягає в розширенні уявлень про можливості мобільних технологій в процесі самоосвіти. Використання мобільних застосунків зберігає актуальність в процесі самоосвіти, як важливий чинник отримання та поповнення знань, самовдосконалення особистості в професійній і непрофесійній сферах. **Висновки.** Шляхом аналізу мобільних застосунків освітнього спрямування, статистичних даних та відгуків щодо їх використання доведено популярність освітніх мобільних застосунків, які надають доступ до безкоштовних онлайн-курсів провідних науковців, лідерів думок та університетів світу. Обґрунтовано значення інтерактивності як чинника комплексного підходу до забезпечення освітнього процесу, створення інформаційних продуктів на перетині науки, мистецтва та віртуальної реальності, запроваджуватя в освітній процес ігрових технологій та технологій доповненої реальності.

Ключові слова: мобільні застосунки, інноваційні мобільні технології, інтернет, суспільство знань, самоосвіта, *u-learning*, Україна.

Бондаренко Вікторія Іванівна,
кандидат наук по социальным коммуникациям,
старший научный сотрудник Национальной юридической библиотеки Национальной
библиотеки Украины имени В. И. Вернадского

РЕАЛИЗАЦИЯ КОНЦЕПЦИИ «ПОВСЕМЕСТНОГО ОБУЧЕНИЯ U-LEARNING» С ПОМОЩЬЮ МОБИЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Цель работы. Рассмотреть концепцию мобильного обучения *m-learning* которая активно эволюционирует в концепцию повсеместного обучения *u-learning* (*ubiquitous learning*), непрерывного процесса самосовершенствования с помощью различных информационных устройств от компьютера к смартфону или планшету. Проанализировать использование мобильных информационно-коммуникационных технологий как эффективного средства предоставления доступа образовательному контенту. Детально исследовать использование мобильных приложений как перспективных и действенных средств доступа к образовательным ресурсам в процессе самообразования. **Методология исследования** заключается в применении комплекса общенаучных методов: анализа, синтеза,

логического метода, метода визуализации результатов исследования. Данные методы позволили изучить сущность исследуемого предмета и аргументировать мнение автора с обозначенной проблемы. **Научная новизна** работы заключается в расширении представлений о возможностях мобильных технологий в процессе самообразования. Использование мобильных приложений сохраняет актуальность в процессе самообразования, как важный фактор получения и пополнения знаний, самосовершенствования личности в профессиональной и непрофессиональной сферах. **Выводы.** Путем анализа мобильных приложений образовательного направления, статистических данных и отзывов по их использованию доказано популярность образовательных мобильных приложений, предоставляющих доступ к бесплатным онлайн-курсам ведущих ученых, лидеров мнений и университетов мира. Обосновано значение интерактивности как фактора комплексного подхода к обеспечению образовательного процесса, создание информационных продуктов на пересечении науки, искусства и виртуальной реальности, введение в образовательный процесс игровых технологий и технологий дополненной реальности.

Ключевые слова: мобильные приложения, инновационные мобильные технологии, Интернет, общество знаний, самообразование, u-learning, Украина.

Bondarenko Victoria,
Ph.D. in Social Communication,
Senior Researcher at the National Law Library
of the Vernadsky National Library of Ukraine

IMPLEMENTATION OF THE CONCEPT OF U-LEARNING» BY MEANS OF MOBILE TECHNOLOGIES

The purpose of the article is to explore the concept of mobile learning m-learning which actively evolves into the concept of ubiquitous learning, a continuous self-improvement process using a variety of information devices from a computer to a smartphone or tablet. The use of mobile information and communication technologies as an effective means of providing access to educational content has been analyzed. The use of mobile applications of promising and effective means of access to educational resources in the process of self-education is explored in detail. The methodology of the research is to apply a set of general scientific methods: analysis, synthesis, logical method, method of visualization of research results. These methods made it possible to study the essence of the subject under study and to argue the author's opinion on the problem outlined. The scientific novelty of the work is to expand ideas about the possibilities of mobile technologies in the process of self-education. The use of mobile applications remains relevant in the process of self-education, as an important factor in obtaining and replenishing knowledge, self-improvement in the professional and non-professional spheres. Conclusions. Through the analysis of mobile educational applications, statistics and feedback on their use, the popularity of educational mobile applications that provide access to free online courses by leading scholars, think tanks, and universities in the world have proven to be popular. The importance of interactivity as a factor of the integrated approach to providing educational process, creation of information products at the intersection of science, art, and virtual reality, is introduced, introducing into the educational process of game technologies and technologies of the complementary reality.

Key words: mobile apps, innovative mobile technologies, internet, a society of knowledge, self-education, Ukraine.

Актуальність теми дослідження. Сьогодні інформаційні технології стали невід’ємною частиною життєвого простору людства. Для мільйонів людей у всьому світі доступ до інформації та її обмін за допомогою мережі інтернет став легким, швидким та більш зручним, ніж за допомогою інших традиційних за-

собів спілкування. З’явилося покоління людей народжене в цифрову епоху, яке вже не уявляє життя без гаджетів та інтернет-технологій.

Зважаючи на швидкі темпи розвитку суспільства та процеси глобалізації і інформатизації, новою реальністю сучасності стало те, що знання людини застарівають дуже швидко.

Все актуальнішою є вимога постійного та оперативного перенавчання людини, розширення набутих знань, умінь та навичок, без яких вже неможливо не тільки зробити кар'єру, а й просто утриматися на робочому місці. Тому в умовах інформаційного соціуму досягнення життєвого успіху людини неможливе без постійного освоєння нових знань, без вдосконалення навичок і компетенції, що будуть сприяти формуванню творчої особистості, яка вміє не тільки самостійно та критично переосмислювати існуючі фрейми повсякденних практик, а й формувати нові, на випередження суспільного розвитку. Це дозволить людині ефективно адаптуватися до складних умов життєдіяльності, самостійно ставити та досягати цілі, виховувати в собі необхідні якості та отримувати знання, що будуть затребуваними у майбутньому [5].

Отже, виходячи з орієнтованості сучасного суспільства на самоосвіту, актуалізується питання ефективного використання сучасних інформаційних технологій для створення адаптованих під потреби нових користувачів форм представлення інформації.

З появою і розвитком смартфонів популярною стала концепція мобільного навчання m-learning, яка наразі активно еволюціонує в концепцію повсюдного навчання u-learning (ubiquitous learning), під яким розуміють безперервний процес самовдосконалення за допомогою найрізноманітніших інформаційних пристроїв від комп'ютера до смартфона чи планшета, що мають доступ до мережі інтернет у будь-якому куточку світу [9]. В цьому контексті актуальним видається дослідження використання мобільних інформаційно-комунікаційних технологій, як ефективного засобу надання доступу до освітнього контенту.

Зокрема на часі є дослідження використання мобільних застосунків як ще одного із перспективних та дієвих засобів доступу до освітніх ресурсів в процесі самоосвіти, **що і визначено метою статті.**

Аналіз досліджень та публікацій. Використання мобільних інформаційно-комунікаційних технологій в освіті та нові тенденції в організації науково-комунікаційної діяльності в мережі Інтернет розглядали у своїх дослідженнях Дж. Тракслер [16], В. Биков [1],

І. Воротникова [2], Г. Скрипка [7], Р. Горбатюк [3], П. Мішакіна [6], В. Штанько [8].

Огляд і аналіз публікацій з «мобілізації» освітнього процесу свідчить, що сучасні мобільні пристрої в розвинутих країнах використовуються в галузі освіти, управління, організації викладання для фахівців-практиків, а також як технічні засоби підтримки навчання для учнів та студентів, молодих науковців.

Виклад основного матеріалу. Використання мобільних застосунків зберігає актуальність і в процесі самоосвіти як важливого чинника отримання та поповнення запасу знань, самовдосконалення особистості в професійній і непрофесійній сферах, розвитку соціуму, стає вагомим компонентом діяльності багатьох соціальних груп.

На сьогодні в магазинах GooglePlay та AppStor існує велика кількість застосунків з різних галузей знань: від точних наук до гуманітарних.

Проведене дослідження (шляхом аналізу мобільних застосунків освітнього спрямування, кількості їх завантажень та відгуків користувачів) показало, що серед користувачів популярними є освітні мобільні застосунки, які надають доступ до безкоштовних онлайн-курсів провідних науковців, лідерів думок та ВУЗів світу. Серед таких застосунків: «Prometheus», «MIT OpenCourseWare», «Stepik: Free Courses», «Coursera: Online courses», «iTunes U», «TED», «Udemy», «Khan Academy» та ін.

Вищезгадані мобільні застосунки дають можливість: навчатися у викладачів провідних українських та світових університетів, компаній та організацій; продивлятися курси онлайн або завантажувати відеолекції, щоб навчатись у будь-якому місці та у будь-який час навіть без доступу до інтернету; перевіряти набуті знання за допомогою інтерактивних завдань та тестів; навчатися за власним графіком.

Актуальним та затребуваним є застосунок «Udemy Online Courses», який позиціонується, як глобальний ринок для навчання і викладання в Інтернеті, де понад 13 мільйонів студентів опановують нові навички з більш як 40 000 курсів, які викладаються досвідченими інструкторами, від комп'ютерного програмування до освоєння гри на музичних інструментах [10].

Актуальним та корисним як ресурс для самоосвіти та підвищення кваліфікації є застосунок Массачусетського технологічного інституту «MIT Open Course Ware», який надає вільний доступ до матеріалів, що включають плани курсів, конспекти лекцій, домашні завдання, екзаменаційні питання, архів відеокурсів з різних дисциплін: аеронавтики, хімії, біології, історії, математики, фізики, літератури та ін.

Користується популярністю мобільний застосунок «TED», відомої щорічної конференції, присвяченої «ідеям вартим поширення». Користувачеві пропонує доступ до записів понад 3000 відео- та аудіо-виступів найвидатніших в своїй сфері людей, справжніх професіоналів своєї справи, від бізнес-гуру до музичних легенд. Всі виступи розбиті на категорії: нові, популярні, рекомендовані.

Крім того, можна здійснювати пошук записів за тегами, в списках відтворення і в залежності від вибраної мови. Виступи, які сподобалися, можна зберегти в «Обраному» або завантажити на свій мобільний пристрій.

Варто відмітити схожий вітчизняний проект масових відкритих онлайн-курсів – «Prometheus», мета якого – безкоштовно надати найкращі навчальні можливості кожному громадянину України.

Мобільний застосунок «Prometheus» дає можливість користувачу доступ до безкоштовних курсів з програмування, підприємництва, бухгалтерського обліку, англійської мови, критичного мислення, громадянської освіти, психології, історії, державного управління, децентралізації, підготовки до ЗНО та багатьох інших напрямків. Проглядати курси можна як онлайн, так і завантаживши відео лекції для перегляду у будь-якому місці та у будь-який час навіть без доступу до інтернету. Застосунок також надає можливість перевірки набутих знань за допомогою інтерактивних завдань та тестів [11].

Ще один український проект, який пропонує онлайн-освіту – освітня платформа «EdEra», особливість якої полягає у орієнтованості на викладачів. Зокрема, ресурс пропонує курси що стосуються: викладання у початковій школі; недискримінаційних підходів у освіті; роботи з дітьми з особливими освітніми потребами тощо. Також надається до-

ступ до курсів із української мови, літератури, історії, фізики, економічної журналістики та ін. Для школярів на «EdEra» є окрема ЗНО-платформа, а в блозі команда платформи викладає поради про те, як ефективно конспектувати, вивчати та запам'ятовувати матеріали. Серед партнерів «EdEra» Міністерство освіти і науки України, Освіторія, VoxUkraine, Intel, Studway та багато інших. Поки що на «EdEra» немає такої великої кількості матеріалів, як на «Coursera» чи «Prometheus» проте платформа інтенсивно розвивається [4].

«EdX» – платформа відкритих інтерактивних курсів, заснована Массачусетським технологічним інститутом і Гарвардським університетом, що пропонує пройти онлайн навчальні програми від кращих світових університетів. Курси на «EdX» поділені за темами, рівнем складності та мовами. За допомогою фільтрів меню застосунку користувачу надається можливість налаштувати систему так, щоб вона сама запропонувала курси які найкраще підходять саме йому. На «EdX», як і на «Coursera», є безкоштовні та платні курси, все залежить від програми та від ВНЗ який її готував: в курсі можуть бути платні сертифікати чи платні навчальні матеріали. До значущих переваг даної платформи користувачі відносять: супровід тьюторів, які можуть підказувати та правити помилки студентів; систему фінансової допомоги тим, хто дуже хоче навчатися на платформі, але не має змоги за це заплатити. При цьому зазначається, що допомога може становити до 90% від вартості курсу [4].

Актуальним у процесі самоосвіти залишається і «мовне питання». Вивченню та вдосконаленню володінням іноземних мов можуть сприяти такі мобільні застосунки: «Англійська з Lingualeo»; «Memrise – изучение языков», який дає змогу в одному застосунку вибрати для вивчення із ряду іноземних мов: арабську, французьку, іспанську, німецьку, англійську, японську, корейську, італійську, або ін.; «busuu - Easy Language Learning», який дає можливість вивчення одинадцяти іноземних мов за допомогою більш ніж 60 млн носіїв мови; «Полиглот. Английский язык», «Duolingo: Учи языки бесплатно», «Иврит по методу Пимслера», «Изучайте польский язык», «Изучайте немецкий язык», «Изучайте румынский язык» та ін.

Використання мобільних застосунків у процесі вивчення іноземних мов дає такі можливості: створення природного мовленнєвого середовища як вагомого чинника у навчанні іноземних мов; підвищення зацікавленості користувачів у вивченні іноземних мов; використання диференційованого підходу до навчання; здійснення інтенсифікації навчального процесу.

Оскільки на сьогодні розвиток освіти та самоосвіти характеризується модернізацією навчання, його перетвореннями з метою підвищення ефективності на основі застосування інноваційних технологій, актуалізується доцільність використання особистісно-орієнтованих технологій до яких відносять інтерактивні та імітаційні ігри.

У цьому контексті мобільні технології, в тому числі й мобільні застосунки займають провідну позицію. Так, мобільний застосунок «Duolingo: вивчайте англійську» пропонує в ігровій формі вивчати англійську мову. В описі застосунку наголошується «Ми не змушуємо слухати нудні лекції - навчання проводиться в ігровій формі, адже це веселіше і ефективніше (науково доведено) - просто виконуйте короткі завдання і відповідайте на питання для закріплення знань кожен день» [12].

Вивчати та удосконалювати українську мову можна, завантаживши застосунок «Вчимо і граємо. Українська мова – Словник та ігри». Ця захоплююча і розвиваюча гра є мобільним репетитором для самостійного вивчення лексики і фонетики початкового рівня. Список слів спеціально підібраний з різних тем, які використовуються в повсякденному житті. Цей самовчитель дозволяє ефективно вчитися правильній вимові і написанню, за рахунок наявності візуального і аудіо супроводу [13].

Для бажаючих вдосконалити свої знання з фізики в нагоді стане мобільний застосунок «Розвага з фізикою експериментів головоломки ігри» – це нова 2D-гра-головоломка, яка містить 64 головоломки, що змусить користувача думати і дивуватися законам фізики.

Інтерактивність мобільних застосунків дає можливість розробникам комплексно підійти до освітнього процесу, так на ринку мобільних розробок з'являються продукти на перетині науки, мистецтва та віртуальної

реальності. Поряд із ігровими технологіями в освітній процес активно впроваджуються технології доповненої реальності.

Сьогодні на базі мобільних застосунків створюються віртуальні лабораторії. Так, мобільний застосунок «Physics Lab» надає можливість проводити експерименти у власній віртуальній лабораторії з фізики. Зокрема, пропонується за допомогою різних компонентів схеми, створити власні 3D-електричні ланцюги та подивитися, як вони працюють у режимі реального часу. В описі до застосунку наголошується, що всі результати експерименту є науковими і обчислюються в точних числах. Така лабораторія може задовольнити наукові інтереси широкого кола користувачів. Наприклад, викладачі можуть використовувати фізичну лабораторію для демонстрації експериментів і надання допомоги в навчанні в класі/аудиторії; студенти – вивчати науку фізику у зручний для них час та місце; діти – мотивуватися до отримання знань шляхом проведення експериментів. Актуальною такою віртуальною лабораторією є і з позиції економії лабораторного обладнання та з питань безпеки експериментів [14].

Для вивчення анатомії людини актуальним є мобільний застосунок «AR Анатомія 4D+», який надає доступ до високоякісних анатомічних зображень, 3D-моделей. Доповнена реальність (появи частин тіла в планшеті, смартфоні) забезпечується шляхом наведення камери на маркери, як можна завантажити безкоштовно з сайту: http://3dniti.ru/Pdf/Aranatomy_RUS.pdf. Пропонуються також інтерактивні ігри – «Танцюючий скелетик», «Вивчаємо органи».

Мобільний застосунок «Star Walk» допоможе з вивченням зоряного неба. Завдяки технології доповненої реальності, користувач отримує можливість навести камеру iPad на небо, а система автоматично намалює на екрані карту сузір'їв. Наводячи девайс з запущеним Star Walk на небо, користувач отримає на екрані інформацію про зірки, планети і супутники, а також візуалізацію сузір'їв. У застосунку є цікава опція Time Machine («Машина часу»), яка дає можливість досліджувати нічне небо в майбутньому або минулому, виходячи з уже відомих наукових даних і прогнозів. Календар

астрономічних подій, можливість ділитися відображеними небесними картинами і проєктувати їх на великий екран без втрати якості перетворюють Star Walk в персональний планетарій [15].

Наукова новизна роботи полягає у здійсненні аналізу мобільних застосунків освітнього спрямування; в розширенні уявлень про можливості мобільних технологій в процесі самоосвіти. Використання мобільних застосунків зберігає актуальність в процесі самоосвіти, як важливий чинник отримання та поповнення знань, самовдосконалення особистості в професійній і непрофесійній сферах.

Висновки. Сьогодні інформаційні технології стають невід'ємною частиною життєвого простору людини, з упевненістю можна констатувати факт існування нового цифрового покоління людей, для яких мобільний телефон, комп'ютер і інтернет є такими ж природними елементами їх життєвого простору, як природа і суспільство, а їх прагнення до самоосвіти як провідної умови адаптації і конкурентоспроможності особистості в умовах динамічного інформаційного простору зумовлює розвиток нових технологічних прийомів надання освітніх інформаційних ресурсів.

Зростає різноманіття пізнавально-інформаційних запитів різних верств актуалізує питання доступу до освітніх ресурсів за допомогою мобільних технологій, як таких що відповідають різноманітним інтересам і можливостям громадян, органічно «вмонто-

вуються» в їхній ритм та спосіб життя, враховують специфіку запитів того чи іншого контингенту й навіть окремих груп населення. В цьому контексті у мобільних застосунків є великий потенціал в області освіти та самоосвіти. Вони здатні вивести самоосвіту на новий рівень, даючи користувачу доступ до знань в будь-який час та в будь-якому місці. Багаточільове використання застосунків дає можливість сформувати власний підхід, стиль, систему практично-професійної і пізнавальної освітньої діяльності.

Таким чином, мобільні застосунки надають додаткові можливості для самостійного поглиблення знань в будь-якій окремій галузі знань як науковцям, викладачам, студентам, так і всім, хто зацікавлений. До основних переваг використання мобільних застосунків в самоосвітніх цілях можна віднести: навчання у зручній для користувача час та у зручному місці; отримання необхідної інформації незалежно від часу і місця знаходження; навчання може здійснюватися одночасно з професійною діяльністю або з навчанням за іншим напрямом; можливість почати навчання з будь-яких питань залежно від рівня підготовки. Одним із найвагоміших аспектів, який свідчить на користь використання мобільних застосунків у сфері самоосвіти – це забезпечення соціальної рівності: рівні можливості одержання доступу до освітніх та наукових ресурсів незалежно від місця проживання, стану здоров'я та соціального статусу.

Список використаних джерел

1. Биков В. Ю. Мобільний простір і мобільно орієнтоване середовище інтернет-користувача: особливості модельного подання та освітнього застосування. *Інформаційні технології в освіті*. № 17. 2013. С.9-37. URL: http://nbuv.gov.ua/j-pdf/itvo_2013_17_3.pdf. (дата звернення: 06.12.2019 р.).
2. Воротникова І. Мобільні технології у післядипломній педагогічній освіті. 2015. URL: <http://elibrary.kubg.edu.ua/12430/1/Vorotnykova%20Mom%20techIITNZ42015.pdf>. (дата звернення: 13.12.2019).
3. Горбатюк Р. Мобільне навчання як нова технологія вищої освіти. *Науковий вісник Ужгородського національного університету. Серія «Педагогіка, соціальна робота»*. Випуск 27. 2013. С.31-34. URL: <http://dspace.uzhnu.edu.ua/jspui/bitstream/lib/1815/1/B8.pdf>. (дата звернення: 8.12.2019).
4. Гордієнко Т. Ніколи не пізно: 5 платформ для самоосвіти. MediaSapiens: веб-сайт. 1.09.2018. URL: https://ms.detector.media/web/online_media/nikoli_ne_pizno_5_osvitnikh_platform_dlya_samoosviti/ (дата звернення: 18.12.2019).
5. Маркозова О. О. Навчання впродовж життя – необхідна передумова досягнення життєвого успіху людини. *Вісник Національного університету «Юридична академія України імені Ярослава Мудрого»*. Серія : Політологія. 2016. № 2. С. 198-205. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/vnuuaup_2016_2_19 (дата звернення: 11.12.2019).

6. Мішакіна П. Нові тенденції організації науково-комунікаційної діяльності в Інтернеті. *Вісник Харківської державної академії культури. Збірник наукових праць* за заг. Редакцією В.М. Шейка. Випуск 36. 2012. URL: www.nbu.gov.ua/portal/.../36-2-20.pdf. (дата звернення: 18.12.2019).
7. Скрипка Г. Використання мобільних додатків для проведення навчальних досліджень під час вивчення предметів природничоматематичного циклу. *Комп'ютер у школі та сім'ї*. 2015. № 3. С.28-31.
8. Штанько В. І. Сучасні інформаційно-комп'ютерні технології як чинник трансформації соціокультурної реальності. *Вісник Харківського національного університету ім. В. Н. Каразіна* : [зб. наук. пр.]. Харк. нац. ун-т ім. В. Н. Каразіна. Харків, 2008. С. 22–31.
9. Alsheail, Abdulrahman. Teaching English as a Second/Foreign Language in a Ubiquitous Learning Environment: A Guide for ESL/EFL Instructors. / MA Project. California State University, Chico, 2010. – 54 p.
10. Google Play : веб-сайт. (2019а). URL: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.udemy.android>. (дата звернення: 12.12.2019).
11. Google Play: веб-сайт. (2019б) URL: <https://play.google.com/store/apps/details?id=org.prometheus.android> (дата звернення: 12.12.2019).
12. Google Play: веб-сайт. (2019в). URL: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.duolingo>. (дата звернення: 12.12.2019).
13. Google Play: веб-сайт. (2019г). URL: https://play.google.com/store/apps/details?id=free.langame_ua.rivex. – Дата звернення:
14. Google : веб-сайт. (2019д). URL: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.civitas.quantumphysics&hl=uk>. (дата звернення: 12.12.2019).
15. Google Play : веб-сайт. (2019е). URL: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.vitotechnology.StarWalk&hl=ru>(дата звернення: 12.12.2019).
16. Traxler J. Defining, Discussing, and Evaluating Mobile Learning : The moving finger writes and having writ... International Review of Research in Open and Distance Learning. 2007. June. Volume 8. Number 2. URL: <http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/view/346/875> (last accessed: 2.12.2019).

References

1. Bykov, V. Yu. (2013). Mobile space and mobile-oriented Internet environment: features of model representation and educational application. *Informatsiini tekhnolohii v osviti*. 17,9–37. URL: http://nbuv.gov.ua/j-pdf/itvo_2013_17_3.pdf (last accessed: 06.12.2019) [in Ukrainian].
2. Vorotnykova, I. (2015). Mobile technologies in postgraduate pedagogical education. 2015. URL: <http://elibrary.kubg.edu.ua/12430/1/Vorotnykova%20Mom%20techIITNZ42015.pdf> (last accessed: 13.12.2019) [in Ukrainian].
3. Horbatiuk, R., Tulashvili, Yu. Y. (2013). Mobile learning as a new technology of higher education. *Naukovyi visnyk Uzhhorodskoho natsionalnoho universytetu. Seriiia «Pedahohika, sotsialna robota»*. 2013. Vypusk 27. С.31-34. URL: <https://dspace.uzhnu.edu.ua/jspui/bitstream/lib/1815/1/Мобільне%20навчання%20як%20нова%20технологія%20вищої%20освіти.pdf> (last accessed: 8.12.2019) [in Ukrainian].
4. Hordiienko T. (2018). It's never too late: 5 platforms for self-education. *MediaSapiens: veb-sait*. URL: https://ms.detector.media/web/online_media/nikoli_ne_pizno_5_osvitnikh_platform_dlya_samoosviti/ (last accessed: 18.12.2019).
5. Markozova O. O. (2016). Lifelong learning is a necessary prerequisite for achieving a person's life success. *Visnyk Natsionalnoho universytetu «Iurydychna akademiia Ukrainy imeni Yaroslava Mudroho»* . Seriiia : Politolohiia. № 2. p. 198-205. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/vnuuaup_2016_2_19 (last accessed: 11.12.2019).
6. Mishakina, P. (2012). New trends in organization of scientific and communication activities in the Internet. *Visnyk Kharkivskoi derzhavnoi akademii kultury*.36. URL: www.nbu.gov.ua/portal/.../36-2-20.pdf (last accessed: 11.12.2018) [in Ukrainian].
7. Skrypka, H. (2015). The use of mobile apps for conducting research studies in the study of subjects of the natural-mathematical cycle. *Komp'iuiter u shkoli ta sim'i*.3,28–31[in Ukrainian].
8. Shtanko, V. I. (2008). Modern information and computer technologies as a factor of the transformation of socio-cultural reality. *Visnyk Kharkivskoho natsionalnoho universytetu im. V. N. Karazina* : [zb. nauk. pr.]. Khark. nats. un-t im. V. N. Karazina. Kh.22–31 [in Ukrainian].
9. Alsheail, A. (2010). Teaching English as a Second/Foreign Language in a Ubiquitous Learning Environment: A Guide for ESL/EFL Instructors. MA Project. California State University, Chico [in English].

10. Google Play : веб-сайт. (2019а). URL: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.udemy.android>. (last accessed: 12.12.2019). [in English].
11. Google Play: website. (2019б) URL: <https://play.google.com/store/apps/details?id=org.prometheus.android> (last accessed: 12.12.2019). [in Ukrainian].
12. Google Play: website. (2019в). URL: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.duolingo>. (last accessed: 12.12.2019). [in English].
13. Google Play: website. (2019г). URL: https://play.google.com/store/apps/details?id=free.langame_ua.rivex. (last accessed: 12.12.2019). [in Ukrainian].
14. Google : website. (2019д). URL: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.civitas.quantumphysics&hl=uk>. (last accessed: 12.12.2019). [in Ukrainian].
15. Google Play : website. (2019е). URL: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.vitotechnology.StarWalk&hl=ru>(last accessed: 12.12.2019). [in English].
16. Traxler J. (2007). Defining, Discussing, and Evaluating Mobile Learning : The moving finger writes and having writ... International Review of Research in Open and Distance Learning. Volume 8. Number 2. URL: <http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/view/346/875>(last accessed: 2.12.2019). [in English].

УДК 81'23:659.11

DOI: <https://doi.org/10.32461/2409-9805.1.2020.205450>

Чередник Людмила Анатоліївна,
кандидат філологічних наук, доцент,
доцент кафедри українознавства,
культури та документознавства
Національного університету
«Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»
ORCID: 0000-0002-0960-8464
ludmila.cherednik@gmail.com

ВИКОРИСТАННЯ ПРИЙОМІВ СУГЕСТІЇ У СУЧАСНІЙ РЕКЛАМІ

Мета роботи. У статті розглядаються актуальні питання формування термінів «реклама» і «сугестія» та проведено аналіз використання сугестивних прийомів у сучасній рекламі. **Методологія дослідження** включає застосування описового методу, методу аналізу й синтезу для виявлення соціокультурного значення реклами. **Наукова новизна** роботи полягає у всебічній характеристиці найбільш типових видів реклами та аналізі основних прийомів сугестії, що використовуються в рекламі, у лінгвістичному дискурсі. **Висновки.** Детальний аналіз генези термінів «реклама» і «сугестія» доводить, що вони мають давню цікаву історію, яка тісно пов'язана з розвитком світового науково-технічного прогресу. Дослідження показало, що поняття «реклама» сприймається сучасними науковцями як поліаспектне явище, оскільки вивчається з соціального, економічного, психологічного, лінгвістичного, естетичного поглядів. Багатозначний характер має і сугестія, оскільки широко використовується не лише у літературознавстві, а у й лінгвістиці, психології, театралознавстві, рекламі. У рекламних зверненнях сугестія відіграє значну роль, тому що спираються на почуттєво-асоціативну складову людської свідомості.

Ключові слова: реклама, сугестія, лінгвістика, маніпуляція, людська свідомість.