

траектории, можно обеспечить ее управляемость, гибкость и устойчивость к случайным влияниям.

Устойчивость к внутренним отрицательным влияниям можно обеспечить адаптивностью материала дисциплины к потенциальным возможностям учебной группы, отдельного студента.

Управляемость, гибкость и устойчивость образовательной траектории к внешним факторам влияния обеспечивается проработанностью учебной программы, обязательной возможностью ее ежегодной коррекции и дополнения.

Таким образом, реализация взаимного дополнения и устойчивости групповой, индивидуальной образовательной траектории есть актуальная задача обеспечения качества учебного процесса. Она должна решаться с использованием современных педагогических методик образовательных технологий с учетом определения комплекса внешних и внутренних факторов, приводящих к дестабилизации учебного процесса.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. Словарь терминов по общей и социальной педагогике. – Екатеринбург: ГОУ ВПО УГТУ-УПИ. А.С. Воронин. 2006. – 135 с/
2. Современный образовательный процесс: основные понятия и термины. – М.: Компания Спутник+. М.Ю. Олешков, В.М. Уваров. 2006. – 143 с/
3. Пути повышения качества профессиональной подготовки студентов: материалы междунар. науч.-практ. конф. Минск, 22–23 апр. 2010 г. / редкол.: О.Л. Жук (отв. ред.) [и др.]. – Минск: БГУ, 2010. – 567 с.

ПОТЕНЦИАЛ МОБИЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В СОЗДАНИИ ИНТЕРАКТИВНОЙ ЛЕКЦИИ

POTENTIAL OF MOBILE TECHNOLOGIES IN CREATING AN INTERACTIVE LECTURE

О.Г. Прохоренко¹⁾, О.А. Воробьева²⁾

А. Prakharenka¹⁾, V. Varabyova²⁾

Белорусский государственный университет, Минск, Беларусь

Belarusian State University, Minsk, Belarus

e-mail: ¹⁾prakharenko@bsu.by, ²⁾vorobOA@bsu.by

В статье раскрывается понятие интерактивной обучающей среды, показаны её преимущества; рассматриваются мобильные приложения, позволяющие создавать интерактивную среду, соответствующую современному уровню организации учебного процесса в вузе.

The article reveals the concept of interactive learning environment, shows its advantages; discusses mobile applications that allow creating an interactive

environment that corresponds to the current level of organization of the educational process in the University.

Ключевые слова: мобильные технологии; интерактивная обучающая среда; интерактивная лекция.

Keywords: mobile technologies; interactive learning environment; interactive lecture.

В условиях динамического развития смешанного и дистанционного образования традиционная лекция утрачивает свою дидактическую ценность. Современному студенту все чаще предлагается просмотреть видеолекцию, принять участие в вебинаре и т.д.

Вместе с тем лекция по-прежнему является одной из основных форм обучения, и включение интерактивных элементов позволяет трансформировать ее в интерактивную обучающую среду (ИОС) – среду, которая объединяет современные образовательные методики, социальные сети и компьютерные разработки.

Такая среда является естественной в коммуникации современного молодого человека и может активно применяться в процессе обучения. Так, мобильные приложения позволяют быстро и качественно проводить опросы, активизируя тем самым позицию студента на лекции, выявляя проблемные области усвоения студентами учебной программы.

Исходя из вышесказанного, можно выделить преимущества использования мобильных технологий в создании интерактивной лекции:

1. Дают немедленную обратную связь. Преподаватель может запланировать оценку понимания обучающимися информации, которая была только что представлена, а может организовать спонтанный опрос с целью оценки достижений и определения дальнейшей траектории лекции.

2. Могут улучшить посещаемость.

Использование мобильных технологий на лекциях увеличивает заинтересованность и мотивацию студентов, и как следствие, посещаемость занятий возрастает.

3. Стимулируют дискуссию.

Задавая вопрос с несколькими правильными или только частично правильными ответами, преподаватель стимулирует обсуждение среди студентов.

Существует невероятное количество приложений, которые, с одной стороны, привлекают интерес студента, с другой – облегчают преподавательскую работу. Раскроем потенциал некоторых из них.

Отличным способом проверки знаний, инструментом формирующей оценки, который помогает педагогу и обучающимся оценивать обучение и видеть прогресс, является ресурс Socrative

(<https://socrative.com>). Socrative – это облачная система реагирования, разработанная в 2010 году студентами аспирантуры из Бостона. Ресурс предназначен для занятий в режиме реального времени, достаточно прост в использовании как для студентов, так и для преподавателей; содержит наиболее важные типы вопросов (множественный выбор, текстовый вариант ответа, правда / ложь), представлен в различных формах реализации. Socrative бесплатен и доступен для устройств Apple, Android, Windows. Бесплатная версия предлагает одну онлайн-комнату с максимум 50 учениками. Для 10 онлайн-комнат и 150 студентов в каждой из них нужна платная версия. Socrative является простым и гибким, и, что самое приятное, он работает практически на любом устройстве с поддержкой Интернета.

Padlet (<https://ru.padlet.com/>) – это виртуальная доска объявлений или стена, где студенты и преподаватели могут совместно работать, размышлять, обмениваться ссылками и фотографиями. Данное приложение можно использовать для мозгового штурма, дискуссий, оно позволяет разрабатывать проекты и выполнять домашнее задание. Как создатель стены, преподаватель может модерировать все заметки, прежде чем они появятся, и настройки конфиденциальности могут быть изменены в любое время. Педагог также может выбрать отправку уведомления по электронной почте, когда обучающийся публикует что-то на данной платформе.

Poll Everywhere (<https://www.poll Everywhere.com/>) – онлайн-приложение, позволяющее преподавателю создавать набор вопросов, на которые обучающиеся смогут отвечать текстовым сообщением. Преподаватели могут задавать вопросы с несколькими вариантами ответов, ранжированием или открытыми вопросами, вовлекать студентов в облако слов или предлагать им пройти опросы.

Flipgrid (<https://flipgrid.com/>) – это образовательная платформа для создания и обмена короткими видеороликами в виде так называемых «сеток». Каждая сетка похожа на доску объявлений, на которой педагог задает вопросы, называемые «темами», а обучающиеся публикуют видеответы, которые отображаются в виде мозаики. Сетки могут использоваться целыми классами, небольшими группами или любой группой пользователей, заинтересованных в общей цепочке вопросов. Учащиеся могут отвечать через приложение или веб-сайт Flipgrid с помощью любого устройства с камерой или загружая ранее записанное видео. Flipgrid предлагает достойное, гибкое место для общения преподавателей и студентов. Студенты могут научиться формулировать идеи с хорошо спланированными ответами и рассматривать альтернативные точки зрения, слушая ответы своих сверстников.

Kahoot! (<https://kahoot.it/>) – это бесплатный инструмент для ответов обучающихся на всех платформах, позволяющий педагогу запускать игровые викторины с несколькими вариантами ответов. Вопросы и опросы могут содержать изображения и видео, чтобы помочь в дальнейшем привлечь всех учащихся. При использовании мобильного приложения на персональном устройстве учащиеся могут видеть свои предыдущие результаты, приостанавливать / возобновлять индивидуальные тесты и выполнять домашние задания.

InsertLearning (<https://insertlearning.com/>) (панель DocentEDU) – это расширение Chrome (с сопутствующими приложениями для iOS и Android), которое позволяет превратить любой сайт в интерактивный онлайн-урок. Доступна только бесплатная пробная версия, для широкого использования потребуется платная версия.

Пробное применение интерактивных элементов мобильных технологий осуществлялось с целью вовлечения студентов в образовательный процесс, получения обратной связи, формирующей оценки, и поддержания мотивации.

В целом результаты показывают положительное влияние использования данных мобильных технологий на лекции.

Интеграция названных выше мобильных приложений в обучающий процесс показала, что приложение Socrative является подходящим инструментом для формирующего оценивания и оценки учебных достижений; Padlet активизирует когнитивные навыки обучающихся и идеально подходит для получения немедленной обратной связи; интерактивные лекции с использованием Poll Everywhere побуждают студентов задавать вопросы, стимулируют и активизируют дискуссии; Kahoot дает возможность интегрировать викторины и т.д.

Разработанная нами интерактивная лекция была разбита на короткие части таким образом, чтобы в ней чередовались подача информации и обратная связь: интерактивный ответ, мозговой штурм или открытое обсуждение. Разделение лекции на небольшие сегменты и объединение их с интерактивными видами деятельности способствовали активизации внимания студентов и поддержанию интереса к теме лекции. Использование анонимных ответов выступило педагогическим мотиватором получения искреннего отклика студентов, осознания ими чувства причастности и вовлеченности в учебный процесс.