

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА
ІНСТИТУТ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ І ЗАСОБІВ
НАВЧАННЯ НАПН УКРАЇНИ

**Теоретико-практичні проблеми
використання математичних методів та
комп'ютерно-орієнтованих технологій в
освіті та науці**

**Збірник матеріалів
І Всеукраїнської інтернет-конференції**

19 травня 2017 року
м. Київ

Київ – 2017

УДК 004:378(082)
ББК 32.97:74.58я73

Схвалено Вченою радою
Факультету інформаційних технологій та управління Київського університету
імені Бориса Грінченка
(Протокол № 7 від 19.04.2017 р.)

Відповідальні за випуск:

**М.М. Астаф'єва,
О.В. Бушма,
О.М. Глушак,
О.С. Литвин,
І.В. Машкіна,
В.В. Прошкін**

Теоретико-практичні проблеми використання математичних методів та комп'ютерно-орієнтованих технологій в освіті та науці: зб. матеріалів у I Всеукраїнської інтернет-конференції, 19 трав. 2017 р., м. Київ / Київ. ун-т ім. Б. Грінченка; Відповід. за вип.: М.М. Астаф'єва, О.В. Бушма, О.М. Глушак, О.С. Литвин, І.В. Машкіна, В.В. Прошкін. – К. : Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 2017. – 195 с.

УДК 004:378(082)
ББК 32.97:74.58я73
© Автори публікацій, 2017
© Київський університет імені Бориса Грінченка, 2017

LEARNINGAPPS ЯК ЗАСІБ ІНТЕРАКТИВНОГО НАВЧАННЯ

Сабліна М.А.

Київський університет імені Бориса Грінченка, м. Київ

Вступ. Сучасні вимоги ринку праці обумовлюють внесення змін у систему вищої освіти, зокрема перенесення акцентів з організації освітнього процесу на його кінцевий якісний результат. Щоб розв'язувати складні проблеми, сучасний студент має опанувати фундаментальні та спеціальні знання, оволодіти методологією наукових досліджень, інформаційно-комунікаційними технологіями, вміти використовувати все те нове, що з'являється у науці та практиці, адаптуватися до ринкових перетворень й вдосконалювати свою кваліфікацію.

Застосування методики використання інтерактивних технологій — один із шляхів удосконалення освітнього процесу. В сучасних умовах вища освіта потребує значних змін. Світовій науці необхідні вчені, здатні розв'язувати глобальні наукові проблеми, розвивати загальнонаукові теорії.

Інтерактивне навчання є одним із сучасних напрямків активного соціально-психологічного навчання, яке найбільшою мірою відповідає психологічним особливостям і педагогічним закономірностям навчання студентів.

Аналіз останніх досліджень. Питанням впровадження в навчальний процес інтерактивних технологій навчання займалися З. Н Дудник [1], І. Я. Зязюн [2], Р. С. Гуревич [3], О.І/ Пометун [4], М.О/ Скрипник [5] та ін.

Мета дослідження. Дане дослідження має на меті окреслити можливості сервісу Learningapps для організації освітнього процесу з використанням інтерактивних технологій та ознайомити з основними принципами та можливостями сервісу Learningapps викладачів та студентів.

Основний виклад матеріалу.

Можливості ІКТ постійно вдосконалюються, що дає можливість використовувати новітні сервіси при викладанні дисциплін. Дієвість цих сервісів суттєво залежить від включення їх у методики викладання конкретних дисциплін. Реалізувати цю мету можливо шляхом створення відповідних дидактичних форм інструментами вибраного сервісу.

Застосування новітніх технологій у освітньому процесі вищого навчального закладу потребує змін у методиці викладання всіх дисциплін. Це пов'язано з тим, що викладач перестає бути для студента єдиним джерелом отримання знань. Слід зазначити, що сьогодні є різні визначення інтерактивного навчання. Надалі будемо дотримуватись наступного означення.

Інтерактивне навчання – це специфічна форма організації пізнавальної діяльності, яка має передбачувану мету – створити комфортні умови навчання, за яких кожен студент відчуває свою інтелектуальну спроможність [6].

Інтерактивне навчання також є предметом дослідження дистанційної форми освіти з використанням ресурсів Інтернету, а також електронних підручників, довідників тощо.

В роботі Сисоєвої С.О. [7, с.37] зазначено: «На сучасному етапі розвитку педагогічної теорії поняття «інтерактивне навчання» здебільшого розглядається як: навчання, побудоване на взаємодії студента з навчальним середовищем; навчання, що ґрунтується на психології людських взаємин і взаємодій; навчання, сутність якого полягає в організації спільного процесу пізнання, коли знання здобуваються в спільній діяльності через діалог, колаборації студентів між собою й викладачем».

Кларін М.В. [8, с.16] розглядаючи проблеми інтерактивного навчання, стверджує, що «це спеціальна форма організації пізнавальної діяльності учнів, що включає конкретні цілі, а саме створення комфортних умов навчання, за допомогою яких учень відчуває свою успішність, свою інтелектуальну спроможність, що робить продуктивним сам процес навчання»

Комп'ютерні програми, створені з навчальною метою, за допомогою інтерактивних засобів і пристроїв забезпечують неперервну діалогову взаємодію користувача з комп'ютером, дозволяють користувачам керувати процесом навчання, регулювати швидкість вивчення матеріалу, повертатися на початкові етапи.

LearningApps.org – це сервіс Web 2.0 для підтримки процесів навчання та викладання за допомогою невеликих інтерактивних модулів. Ці модулі можуть використовуватись безпосередньо як навчальні ресурси під час навчальної діяльності. Кожен із ресурсів можна використати на своєму занятті, змінити під власні потреби, розробити схожий чи зовсім інший навчальний модуль, його можна зберігати у власному «кабінеті», створивши свій акаунт в даному середовищі.

LearningApps дозволяє використовувати готові модулі з бібліотеки, забезпечувати вільний обмін інформацією між користувачами, створювати власні класи і записувати туди студентів, організовувати роботу студентів (в тому числі, і по створенню нових модулів).

Він допомагає взаємодіяти з усіма студентами у групі; студенти вчаться прислуховуватися до думок інших; аналізувати разом інформацію; аргументувати свій погляд; знаходити альтернативне рішення проблеми та може використовуватись як інструмент формуючого оцінювання (підтримує навчання та самостійність студента).

Разом з цим сервіс надає можливість створювати різноманітні типи інтерактивних вправ під час лекційних та практичних занять, які поділені на п'ять категорій, такі як:

1. Тести та вікторини.
2. Вправи на встановлення відповідності.
3. «Шкала часу» і вправи на відновлення порядку.
4. Вправи на заповнення відсутніх слів, фрагментів тексту, кросворди.
5. Он-лайн ігри, в яких може брати участь одночасно кілька студентів групи.

Використання даного сервісу під час лекційних та практичних занять, присвячених первісному засвоєнню теми, дозволяє зробити його інтерактивним, мобільнішим, строго диференційованим та індивідуальним.

Висновки:

Інтерактивні модулі у сервісі Learningapps.org можна використовувати як при проведенні занять у вигляді інтерактиву, так і на позакласних заходах для проведення квестів та ігор.

Їх можна застосовувати як наочний матеріал при вивченні нового матеріалу або для його закріплення, як контрольнo-перевірочний матеріал після вивчення будь-якої теми. Таким чином, в освітньому процесі при інтерактивному навчанні всі учасники взаємодіють між собою, обмінюються інформацією, спільно вирішують проблеми, моделюють ситуації, оцінюють дії один одного. При цьому відбувається постійна зміна видів навчальної діяльності.

Перспективи подальших досліджень. Актуальним напрямом подальшої роботи є розроблення рекомендацій щодо ефективності використання сервісу Learningapps.org в освітньому процесі та теоретичного обґрунтування психолого-педагогічних принципів використання сервісу learningapps.org при підготовці майбутніх фахівців ВНЗ.

Список використаних джерел:

1. Дудник З.Н. Педагогічні технології: навч. посібник / З.Н.Дудник, М.М.Чепіль. –К.: Академ.видав, 2012. –222 с.
2. Зязюн І. А. Інтелектуально-творчий розвиток особистості в умовах неперервної освіти [Текст] / І. А. Зязюн // Неперервна професійна освіта: проблеми, пошуки, перспективи : монографія / ред. І. А. Зязюн. – К. : ВІПОЛ, 2000. – С. 11–57.
3. Гуревич Р.С. Інтерактивні технології навчання у вищому педагогічному навчальному закладі : навчальний посібник / Р. С. Гуревич, М.Ю. Кадемія, Л. Шевченко ; за ред. Гуревича Р. С. –Вінниця : ТОВ фірма «Планер», 2013. – 309с.
4. Пометун О.І. Інтерактивні технології навчання: теорія, практика, досвід: навч. посібник / О.І.Пометун, Л.В.Пироженко. –К.: Видавництво А.С.К., 2002. –135 с.
5. Скрипник М.О. Інтерактивне навчання: основні поняття / М. Скрипник // Ігри дорослих: інтерактивні методи навчання: наук.журнал. –К.: Либідь, 2005. – С.30-44.
6. Комар О. Інтерактивні технології – технології співпраці //Початкова школа – 2004. – №9. – С. 5 – 7.
7. Сисоева С.О Інтерактивні технології навчання дорослих: навчально-методичний посібник / Сисоева С.О.; НАПН України, Ін-т педагогічної освіти і освіти дорослих. – К.: ВД «ЕКМО», 2011. – 324 с.
8. Кларин М. В. Инновации в мировой педагогике: обучение на основе исследования, игры и дискуссии / М. В. Кларин. –Рига : НППЦ «Эксперимент», 1995. –176 с.