Дерев’янченко Н.В.

M-LEARNING ПІД ЧАС ЗАНЯТЬ З ЛАТИНСЬКОЇ МОВИ ТА МЕДИЧНОЇ ТЕРМІНОЛОГІЇ ЯК ЗАСІБ ПІДВИЩЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ СТУДЕНТОЦЕНТРОВАНОГО НАВЧАННЯ

Застосування Інтернет-технологій є основою для створення нової форми – інтернет-навчання (E-learning), на якому базуються засади вже достатньо розповсюдженої в Україні дистанційної освіти. Однією із активних форм інтернет-навчання є мобільне навчання (M-learning).

Існує багато визначень поняття «мобільне навчання». Так, В. Куклєв [8] розглядає мобільне навчання як навчання за допомогою мобільних засобів, незалежно від часу та місця, з використанням спеціального програмного забезпечення на педагогічній основі міждисциплінарного та модульного підходів. Як зазначає український науковець І. Зачепа, мобільне навчання передбачає, що до підручників пропонується величезна кількість додаткової (електронної) продукції, націленої на інтенсивніше використання мобільних пристроїв, тобто пропонується більше вправ на самостійне (автономне) опрацювання інформації за основними видами діяльності» [2, c. 194].

Як зазначають Р. Горбатюк та Ю. Тулашвілі (Тернопіль), запровадження M-learning у системі вищої освіти дасть такі переваги: 1) набагато зручніше використовувати одні й ті самі прийоми навчальної діяльності в аудиторії та поза нею; 2) створюється можливість безперервного навчання; 3) суб’єкти навчання отримують можливість взаємодіяти між собою та викладачем у будь-який час; 4) нові технічні пристрої та нові можливості здобувати світу приваблюють молодих людей, навіть тих, які втратили інтерес до навчання; 5) реалізація індивідуального підходу, адже суб’єкти мають можливість вибору змісту навчання в залежності від їхніх інтересів.

У даній роботі ми висвітлимо досвід використання мобільного додатку «Kahoot!» під час вивчення латинської мови та медичної термінології у Харківському національному медичному університеті.

Kahoot – програма для створення вікторин, дидактичних ігор і тестів. Підходить для будь-якої навчальної дисципліни і для будь-якого віку. Інтерфейс у цій платформі англомовний. Це ще один приклад успішної гейміфікації навчального процесу. Кафедра латинської мови та медичної термінології також має обліковий запис у цьому додатку. Для створення вікторин слід ввійти в акаунт і натиснути «Створити новий», потім обрати, який із видів Kahoot вам підходить: тест — Quiz, дискусія — Discussion, анкетування — Survey чи послідовність — Jumble. Коли тип завдання обрано, слід заповнити основні дані про нього, після цього можна починати додавати питання. Коли вікторина готова, слід натиснути Play для запуску. Для проведення такої вікторини під час практичних занять потрібен такий самий інструментарій, як і для Quizlet live. Слід вказати, яка це буде гра: класичний варіант, коли кожен студент грає сам за себе, або грати можна в командах (у цьому випадку перед тим, як почнеться відрахування часу для відповіді, команда отримує 5 додаткових секунд для обговорення відповіді).

Студенти переходять у власних телефонах або планшетах за посиланням Kahoot it!, вводять код гри, що генерується автоматично, далі вводять своє імя, і коли на екрані видно всіх учасників, викладач запускає гру. На великому екрані демонструються питання і варіанти відповідей, а на гаджетах студентів – варіанти відповідей у вигляді геометричних фігур на фоні різних кольорів. Після усіх відповідей на питання на великому екрані отримуємо результат голосування у вигляді діаграми. Якщо студент відповідає правильно, на екрані його гаджету ми бачимо зелений колір, якщо неправильно або не встиг – червоний. Студент бачить свій рейтинг на екрані серед своїх одногрупників. Після закінчення вікторини на екрані ми бачимо трьох переможців. Тобто маємо залучення до навчального процесу всіх студентів академічної групи, а елемент змагання і конкуренції підвищує рівень мотивації студентів.

Окрім переваг у використанні мобільних додатків є певні недоліки. Серед них: неоднакова швидкість передачі даних за допомогою мережі Інтернет на кожному гаджетів студентів; низька технічна підготовка викладачів для створення мобільного контенту. Однак ми робимо висновок, що впровадження новітніх технологій є однією із необхідних умов студентоцентрованого навчання, що сприяє підвищенню мотивації студентів до вивчення навчальних дисциплін.

Література:

1. Азимов Э., Щукин А. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам). Москва : Издательство «Икар», 2009. 448 с.
2. Зачепа І. Смартфони і планшети на заняттях з німецької мови: досвід впровадження мобільного навчання в школах Німеччини. Інтелектуальна та емоційна складові навчання іноземних мов: новітні тенденції і завдання для вищої школи : матеріали Міжнародної науково-практичної конференції, 3 червня 2017 р. / за заг. ред С. Білої, І. Бонацької, Н. Василишиної. Київ : ННІМВ, НАУ, 2017. С. 193–197.