Некрашевич Тетяна

Використання сучасних ігрових навчальних платформ у процесі вивчення мовних дисциплін у закладах вищої освіти

Розвиток інформаційних технологій, реорганізація сектору вищої освіти та глобалізаційні зміни у сучасному суспільстві призводять до пошуку нових методів та інструментів навчання. Відповідно до характеристики у Енциклопедії сучасної України, інформаційне суспільство має наступні ознаки: «зростання ролі інформації, знання технологій у житті суспільства; широка інформатизація суспільства з використанням радіо, телебачення, мережі Інтернет, традиційних та електронних засобів масової інформації; створення глобального інформаційного простору, який забезпечує ефективну інформаційну та комунікативну взаємодію людей, а також задоволення потреб в інформаційних продуктах і послугах» [2]. Інформаційне суспільство дає виклик реформації системі освіти, що спричинює впровадження нових інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) у процес навчання студентів. Використання ігрових навчальних платформ є однією зі складових ІКТ, що і зумовлює актуальність досліджуваної теми.

Вітчизняні науковці Г. М. Алєксєєва, Н. В. Кравченко, О. В. Антоненко, Л. В. Горбатюк [1] та інші досліджували проблему використання ігрових технологій у процесі підготовки майбутніх фахівців. Як зазначають вчені Г. К. Селевко та Є. А. Хруцький, що в цілому, ігрові методи є ефективними і характеризуються наявністю ігрових моделей об'єкта, процесу або діяльності; активізацією мислення й поведінки студента; високим ступенем задіяності в освітньому процесі; емоційністю і творчим характером заняття; самостійністю студентів у прийнятті рішення; їх бажанням набути умінь і навичок за відносно короткий термін [6, 7]. Науковець Н. В. Кічук у своєму досліджені вказує на те, що ігрові технології прогнозують інтерактивну взаємодію учасників та потребу використання ігрового проектування як “інтерактивної дидактичної технології підготовки фахівців” [3, с.61-65]. Одним із векторів реалізації ігрових технологій в процесі вивчення мовних дисциплін є сучасні ігрові навчальні платформи. Наприклад, Kahoot, Quizlet, Poodll та інші. Використання зазначених додатків реалізується в наступних аспектах:

* для перевірки вивченого лексичного матеріалу;
* для самостійної роботи студентів;
* виконання завдання на вияв творчого потенціалу студентів;
* формування мотиваційного компонента навчання.

Kahoot! – навчальна платформа, що базується на ігрових модулях. Завдання можуть бути як тестового, так і творчого характеру, в залежності від оформлення тієї чи іншої гри викладачем. Можливість додавати зображення, відео та інші мультимедійні матеріали підвищує інтерактивність використання даного застосунку. Окрім того, проведення навчальних ігор у даній платформі можливо як у групах, так й індивідуально для кожного студента. При створенні навчальної гри, викладач може самостійно встановлювати час виконання завдань, чергувати завдання різного характеру (на переклад, граматику, письмо), творчі короткі завдання типу есе та інші. Окрім того, після проходження гри, результати вносяться автоматично до таблиці у форматі Excel, яку можна завантажити з додатку та використати для оцінювання студентів на занятті.

Poodll – набір інструментів для вчителів мовних дисциплін. За своїми характеристиками програма схожа на освітню платформу Moodle, але має менший набір інструментів для комп’ютеризованого навчання. На відміну від інших навчальних платформ, Poodll має функцію надсилання виконаних завдань на перевірку викладачеві.

Quizlet – он-лайн сервіс для створення дидактичних флеш карток. Налаштування платформи дозволяють використовувати завдання та ігри як для засвоєння навчального матеріалу, так і для самостійної підготовки студентів. Використання Quizlet найбільш продуктивно саме на засвоєння лексичного матеріалу з дисципліни. Оскільки додаток має налаштування модульних папок з набором різних форм тренувань для запам’ятовування термінів: дидактичні картки, перевірка правопису двох типів (з використанням аудіо прослуховування та зображень), тестові завдання для самостійного опрацювання. Для проведення оцінювання у формі гри є типи завдань: підбір карток відповідно до термінів та зображень, гра-гравітація (анімаційне завдання на швидкість та правильність написання термінів), гра-live (для проведення гри у групах між студентами). Важливо, що під час використання навчальної платформи Quizlet типу гри-live у групах активізується не тільки робота кожного студента, але й формуються навички роботи в команді, що можна порівняти з використанням методу проектів у навчальному процесі.

Зазначені навчальні платформи є безкоштовними та допоміжними інструментами для роботи викладача. Окрім того, додатки доступні не тільки для комп’ютерів, але й для багатьох видів гаджетів, в тому числі смартфонів, що значно посилює можливість використання студентами. Додатки можна використовувати як для самостійної підготовки студентів до занять, так і для навчання в очній та дистанційній формах. Ігрові навчальні платформи можна впроваджувати в освітній процес не тільки для роботи з вітчизняними студентами, але й для роботи з контингентом іноземних студентів, адже налаштування застосунків мають вибір мов інтерфейсу.

У сучасному інформаційному суспільстві використання ігрових навчальних платформ є відповіддю на запит впровадження актуальних інтерактивних технологій в освіті. За визначенням І. П. Підласого: «дидактичні ігри розвивають спостережливість, увагу, пам'ять, мислення, мову, сенсорну (чуттєву) орієнтацію, кмітливість, а тому їх можна використовувати під час викладання будь-якого предмета» [4]. Використання ігрових елементів у процесі навчальної діяльності сприяють:

* активізації мислення студентів;
* формуванню мотиваційного компонента навчання;
* залученню до навчальної діяльності всіх учасників освітнього процесу;
* формуванню навичок роботи у групі (самостійність у вирішенні завдань, якщо це індивідуальна гра;
* створенню творчої атмосфери заняття;
* посиленню емоційності студентів [4, с.505].

На основі вищесказаного можна зробити висновки, що в сучасному інформаційному суспільстві важливу роль у процесі навчання мовних дисциплін виконують ігрові навчальні платформи, які підвищують ефективність засвоєння лексичного матеріалу. Використання ігрових технологій допомагає активізувати пізнавальну діяльність студентів, сформувати навички творчого аналізу навчального матеріалу, під час самостійного опрацювання розв'язків проблемних питань, підвищити інтерес студентів до навчання тощо. Гра у навчальному процесі забезпечує не тільки навчальну активність, але й емоційну атмосферу відтворення знань, полегшує засвоєння теоретичного матеріалу. Упровадження в освітній процес електронних ігрових навчальних платформ характеризується мобільністю та ефективністю у навчанні.

Список використаних джерел:

1. Алєксєєва Г. М., Кравченко Н. В., Антоненко О. В., Горбатюк Л. В.Використання ігрових технологій в процесі професійної підготовки студентів педагогічних закладів вищої освіти. Науковий вісник Південноукраїнського національного педагогічного університету імені К.Д.Ушинського. Випуск №6 (119), 2017. С.7-13.
2. Енциклопедія сучасної України. <http://esu.com.ua/search_articles.php?id=12462> (дата звернення: 01.02.2021 р.)
3. Кічук, Н. В. Ігрове проектування як інтерактивна дидактична технологія підготовки фахівців. Наука і освіта. 2005. Випуск №3–4. С. 61–65
4. Подласый И. П. Педагогика. Учебник для вузов. Кн. 1. Общие основы. Процесс обучения. М.: ВЛАДОС, 2002. 574 с
5. Пометун О.І., Піроженко Л.В. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання. Наук. метод. Посібник. К.: Видавництво АСК. 2004. 192 с.
6. Селевко Г. К. Энциклопедия образовательных технологий. М.: НИИ школьных технологий. 2006. Т. 1. 816 с.
7. Хруцький Є. А. Організація проведення ділових ігор:[навч. посібник для викладачів середовищ. спец. навч. закладів]. М.: Вища школа. 2005. 320 с.