

АКТИВНОЕ И ИНТЕРАКТИВНОЕ ОБУЧЕНИЕ С ПОМОЩЬЮ МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ

Филипчик Дарья Олеговна,

*учитель начальных классов, ГУО «Средняя школа №177 г. Минска»
(г. Минск, Республика Беларусь)*

Использование средств обучения может адаптироваться к временам и потребностям учащихся в 21 веке. Учителя должны использовать преимущества технологических достижений в обучении с обучающимися. На сегодняшний день проблема заключается в том, как реализовать активное и интерактивное обучение с использованием современных технологий. Это можно сделать с помощью таких приложений как Socrative, Quizlet и Kahoot. Цель этой статьи - объяснить преимущества Socrative, Quizlet и Kahoot для реализации активного и интерактивного обучения.

Ключевые слова: активное обучение, интерактивное обучение, Socrative, Quizlet, Kahoot.

Обучение тесно связано со способностью учащихся запоминать новое, данное учителем. В 21 веке учителя должны иметь возможность проводить изменения в области образования, включая использование современных технологий в преподавании и обучении. Одна из технологий, используемых в настоящее время в мире образования - это обучение с помощью смартфонов. Многие компании и частные лица выпустили несколько приложений для смартфонов, которые можно использовать в процессе обучения. Некоторые из них - это Socrative, Quizlet и Kahoot, приложения для смартфонов, которые можно использовать в качестве инструментов для оценки и обучения в классе.

Мобильное приложение Socrative является одним из наиболее современных, удобных и интересных сервисов для проведения дидактических игр с использованием компьютера, в которых соревнования могут быть не только в личном зачете, но и в командах. Деятельность педагога включает в себя этапы подбора материала, разработки заданий для учащихся с возможностью включения иллюстраций.

Преимущества приложения Socrative:

1. Простой интерфейс и отсутствие необходимости регистрации для учащихся, что позволяет работать с учащимися младшего школьного возраста;
2. Второе преимущество. Учитель может посмотреть результаты каждого учащегося и провести анализ успеваемости;
3. Можно формулировать вопросы различных типов: открытые, альтернативные и вопросы с множественным выбором;
4. К каждому вопросу можно добавить пояснение, например, в математических заданиях на делимость я описываю признак делимости;
5. Для педагога удобно, что одни и те же вопросы и задания можно использовать в различных режимах приложения (и в режиме командной игры, и

в режиме теста при осуществлении контрольно-оценочной деятельности) на разных этапах урока;

6. Визуализация результатов каждой команды в реальном времени способствует формированию сплочённости, сопереживанию, взаимовыручки и взаимопомощи.

Socrative позволяет как эффективно повысить познавательную активность учащихся, так и помогает организовать общение со сверстниками. Формирует дружеские взаимоотношения, приучает к выполнению норм и правил поведения, привычку сообща играть, трудиться, радоваться успехам не только своим, но и команды. Воспитывает сочувствие, отзывчивость, скромность, умение проявлять заботу об окружающих, с благодарностью относиться к помощи одноклассников. Формирует умения оценивать свои достижения и результаты работы сверстников. Socrative - это важный образовательный и воспитательный инструмент в руках педагога.

Quizlet - это образовательная платформа, которая классифицируется как большая и сегодня у нее много пользователей. Таким образом, мы можем получить доступ к приложению и использовать его в широком диапазоне. В частности, с помощью этого приложения мы можем получить к нему доступ как с подключением к Интернету, так и без него. Основная функция этого приложения - развитие лингвистического интеллекта для обучающихся.

Основные преимущества этого приложения:

1. Полиаспектное применение Quizlet (можно использовать для работы с грамматическим и фонетическим аспектами; проработка всех уровней языковой системы; приложение удобно для отработки лексики, грамматики и произношения; приложение можно использовать в различных режимах взаимодействия: фронтальный, групповой, индивидуальный).

2. Навигация и интерфейс (на главной странице представлены все необходимые для работы разделы; инструменты для учета, контроля и статистики помогают отслеживать прогресс и результаты работы учеников; возможность тематической классификации материалов по папкам).

3. Оптимизация рабочего времени преподавателя, затраченного на подготовку материалов (экономия времени преподавателя — однократное занесение материала в программу и возможность его использования в качестве базы для создания других сетов; многократное использование однократно созданного сета, с разными группами, с разными учениками, с разными уровнями; возможность копирования, комбинирования сетов и создание новых наборов карточек; возможность импорта имеющихся у преподавателя собственных текстовых материалов).

4. Различные варианты режимов взаимодействия (Карточки составляются только преподавателем; карточки составляются только студентами; карточки могут быть составлены как преподавателями, так и учениками).

5. Профессиональное взаимодействие (можно поделиться с учениками, коллегами из разных стран; обмен опытом с другими коллегами; интеграция с социальными сетями и совместимость с мобильными приложениями).

6. Достоинства Quizlet для обучающихся (возможности адаптации под все стили обучения, восприятия и мышления).

Не сильно отличается от Quizlet, Kahoot - это также приложение, к которому пользователи могут получить доступ через смартфон, которое в данном случае используется для учебных занятий. Kahoot - это приложение, которое используется с подключением к Интернету, поэтому его необходимо использовать в Интернете. Kahoot можно использовать в качестве инструмента оценки обучения, потому что существуют различные игры или викторины, которые могут улучшить скорость и точность ответов учащихся на вопросы.

Преимущества данного приложения:

1. Понятный интерфейс.
2. Возможность создавать различные типы тестов.
3. Возможность создавать тесты в формате игровых механик.
4. Серьезные игровые механики в каждом варианте теста или викторины.
5. Разнообразие тестов.
6. Интерактивный режим, когда в режиме реального времени ученики видят, как проходит игра и кто побеждает.
7. Возможности для быстрого создания тестов, опросов, дискуссий.
8. Хорошие возможности в бесплатной версии сервиса.
9. Библиотека изображений, которой можно воспользоваться. Изображения же можно представлять в качестве альтернатив ответов в ваших тестах.
10. Редактор математических символов.
11. Удобная система отчетов.

Socrative, Quizlet и Kahoot - это приложения, которые можно использовать в качестве инструментов и средств оценки для создания активного и интерактивного обучения. Компоненты активного и интерактивного обучения – это обучение на практике и обучение по ассоциации (групповое обучение / взаимодействие в учебных группах). Socrative, Quizlet и Kahoot позволяют учиться с опытом и взаимодействовать в группах.

Литература

1. May Kim, Достоинства программы Quizlet с точки зрения преподавателя и студента, [Электронный ресурс], 2015. - Режим доступа: <http://www.temauroka.ru/multimedia/testirovanie-yazykovogo-materiala-v-p.html>, свободный.
2. Адамович, И. В. Как идти в ногу со временем? Вопросы и ответы о возможностях использования ИКТ / И. В. Адамович // Нар. асвета. – 2015. – No 4. – С. 33–35.
3. Д. О. Королева - Вопросы образования, [Электронный ресурс] 2016 – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/vsegda-onlayn-ispolzovanie-mobilnyh-tehnologiy-i-sotsialnyh-setey-sovremennymi-podrostkami-doma-i-v-shkole>, свободный.
4. Косинова, О. А. Онлайн-обучение и проблема управления качеством образования: исторический аспект / О. А. Косинова // Образоват. технологии. – 2015. – No 1. – С. 13–18.

5. Олег Гант - Kahoot: приложение для создания образовательных тестов, игр и викторин, [Электронный ресурс], 2021. - Режим доступа: <https://test.ru/entries/kahoot-app/>, свободный.
6. С. В. Титова - Вестник Московского университета. Серия 19. Лингвистика и межкультурная коммуникация, [Электронный ресурс] 2012 – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/mobilnoe-obuchenie-segodnya-strategii-i-perspektivy/viewer>, свободный.

ACTIVE AND INTERACTIVE LEARNING USING MOBILE APPS

D.O. Filipchik

The use of teaching aids can adapt to the times and needs of learners in the 21st century. Teachers should take advantage of technological advances in teaching with learners. Today the problem is how to implement active and interactive learning using modern technologies. This can be done using apps such as Socrative, Quizlet, and Kahoot. The purpose of this article is to explain the benefits of Socrative, Quizlet, and Kahoot for implementing active and interactive learning.

Keywords: active learning, interactive learning, Socrative, Quizlet, Kahoot.