

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ WEB-ТЕХНОЛОГИЙ
В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ**

**THE USE OF WEB-TECHNOLOGIES IN THE EDUCATIONAL
PROCESS**

УДК 004.9

Игнашова Людмила Викторовна

кандидат технических наук, доцент

Институт Мардана Сапарбаева

г. Шымкент, Казахстан

Жукова Татьяна Алексеевна

кандидат технических наук, доцент

Институт Мардана Сапарбаева

г. Шымкент, Казахстан

Тенизбаев Егенберди Жансейтович

кандидат технических наук, доцент

Институт Мардана Сапарбаев

г. Шымкент, Казахстан

ignashova-lyudmi@mail.ru

Аннотация: На сегодняшний день распространение технологий Web 2.0 создает широкое поле для их применения в учебной деятельности, в частности, в самостоятельной деятельности студентов. Подход, основанный на концепции Web 2.0, предполагает более активную пользовательскую активность, направленную на участие в разработке контента ресурсов. Необходимость использования технологий Web 2.0 проистекает из современных тенденций роста объема знаний. Необходимо продолжать использовать традиционные формы самостоятельной работы студентов (например, метод обучения в сотрудничестве или модульный метод), но нельзя игнорировать быстро меняющиеся социокультурные условия, технологический прогресс и самих студентов, как представителей нового поколения, поколения "цифровой медики".

Эффективными инструментами для электронного (дистанционного) обучения являются программы Nearpod, сервис Plickers, платформа Socrative, сервис Kahoot.

ОБРАЗОВАНИЕ

Abstract: For present day the distribution of Web 2.0 technologies creates a wide field for their application in educational activities, and in independent activity of students in particular. The approach, which is based on the Web 2.0 concept, implies a more active user activity focused on participation in developing content of resources. The need to use Web 2.0 technologies stems from the current trends in the growth of knowledge volume. There is a need to continue the use of traditional forms of independent work of students (for example, the method of learning in cooperation or the modular method), but you cannot ignore the rapidly changing socio-cultural conditions, technological progress and students themselves as representatives of a new generation, the generation of "digital media" (digital natives).

Effective tool for electronic (distance) learning is the program Nearpod, the Plickers service, Socrative platform, Kahoot service.

Ключевые слова: инновационные технологии; использование гаджетов; учебный процесс; обучение; интерактивное обучение; дистанционное обучение; онлайн-платформа Nearpod; приложение Plickers; платформа Socrative, сервис Kahoot.

Key words: innovative technologies; gadget usage; educational process; training; interactive training; distance education; online platform Nearpod; Plickers application; Socrative service; Kahoot service.

Сегодня высшее образование стремительно развивается благодаря использованию новых информационных технологий. Возможности для этого предоставляют компьютеры, планшеты, мобильные устройства, WEB-технологии, которые стали неотъемлемой частью нашей жизни, а мы, в свою очередь, получили новое мощное средство обучения. В нашей статье мы хотим показать, какие приложения и сервисы могут использоваться для инновационного обучения.

Рассмотрим виды обучения.

Аудиторное обучение:

- обеспечивает социальное взаимодействие, которое востребовано людьми и от которого они получают удовлетворение, имея возможности напрямую общаться с преподавателем;

- предлагает знакомые и привычные для студентов методы;

- создает интерактивное образовательное пространство, в котором каждый студент может проверить свою позицию, выбор или реакцию на себе равных и получить незамедлительную обратную связь от авторитетной фигуры относительно правильности ответов.

Электронное обучение (e-learning):

- позволяет менять темп, время, место обучения;

- предлагает максимальные уровни гибкости и удобства для студентов;

- дает возможность своевременной актуализации содержания контента.

Результатом внедрения компьютерных технологий в образование является резкое расширение сектора самостоятельной учебной работы. Известно, что самостоятельная учебная работа эффективна только в активно-деятельностной форме. Принципиальное новшество, вносимое информационными технологиями в образовательный процесс, – интерактивность, позволяющая развивать активно-деятельностные формы обучения.

ОБРАЗОВАНИЕ

Именно это новое качество позволяет надеяться на эффективное, реально полезное расширение сектора самостоятельной учебной работы.

Основными целями инновационного обучения являются:

- развитие интеллектуальных, коммуникативных, лингвистических и творческих способностей студентов;
- формирование личностных качеств студентов;
- выработка умений, влияющих на учебно-познавательную деятельность и переход на уровень продуктивного творчества;
- развитие различных типов мышления;
- формирование качественных знаний, умений и навыков

В основе инновационного обучения лежат следующие технологии:

- развивающее обучение;
- проблемное обучение;
- развитие критического мышления;
- дифференцированный подход к обучению;
- создание ситуации успеха на занятии.

Для получения образования на базе компьютерных технологий – реализации компьютерных технологий обучения – необходимы три основных компонента:

- аппаратно-программный базис;
- подготовленный преподаватель;
- электронные учебные материалы.

На сегодняшний день распространение Web 2.0 технологий создаёт широкое поле для их применения в образовательной деятельности, и, в частности, самостоятельной деятельности студентов. Подход, построенный на базе концепции Web 2.0, подразумевает более активную деятельность пользователей, ориентированную на участие в создании контента ресурса.

Можно отметить, что в Казахстане сейчас сложно найти человека без смартфона, а у студентов имеется целый арсенал всевозможных гаджетов. Следовательно, на настоящий момент можно констатировать готовность социума к использованию Web2.0 технологий не только для повседневных, но и для образовательных целей.

В настоящее время разработано достаточно приложений (программ) для мобильных устройств, которые можно использовать в учебном процессе. Рассмотрим некоторые из них, которые мы апробировали на занятиях и увидели их высокую эффективность.

Одной из программ, позволяющей студентам активно осуществлять самостоятельную работу на занятиях, является программа Nearpod [1]. Nearpod является Web 2.0 платформой, которая позволяет преподавателю создавать презентации и подбирать материал к занятиям и делиться ими со студентами во время занятия. Так в процессе обучения имеется возможность одновременно продемонстрировать материал студентам, находящимся в различных местах, или провести тестирование.

NearPod можно применять как для традиционных уроков в группе, так и для дистанционного обучения. Вы высылаете по электронной почте или называете студентам код доступа к вашей презентации, и студенты подключаются к вашему устройству со своих смартфонов или планшетных компьютеров. В таком варианте приложение заменяет интерактивную доску: информация находится у студентов перед глазами. Вы листаете

ОБРАЗОВАНИЕ

слайды презентации или текстового документа, сами задаёте и контролируете темп занятия, вовлекаете студентов в выполнение заданий и в реальном времени отслеживаете результаты каждого студента. Для контроля результативности занятия преподавателю достаточно лишь загрузить с помощью программы на своё устройство какое-либо заранее составленное задание, тест и т.д. Также с помощью программы Nearpod студенты имеют возможность добавлять в общую презентацию свой контент: видеофайлы, изображения, ссылки на различные сайты. Таким образом, каждый студент проявит самовыражение, а новый добавленный материал может стать темой для дискуссий.

Все виды контроля легко проводить с помощью приложения Nearpod.

Приложение Nearpod предлагает преподавателю широкие возможности по созданию различных тестов. Можно сделать тесты с выбором ответа, в виде короткого или полного ответа на вопрос, в виде короткого ответа «да-нет». Содержание теста тоже может быть разным. Составлять тест лучше со стационарного компьютера непосредственно на сайте Nearpod, где достаточно зарегистрироваться и создать свой аккаунт. Так как сайт и iPad связаны единым облаком, тест сразу же появится в планшете.

Еще одной платформой для более эффективного контроля знаний студентов является сервис Plickers [2]. Данный сервис позволяет реализовать быструю обратную связь от аудитории, проводить мобильные голосования и фронтальные опросы во время учебного занятия по пройденному или текущему материалу, вести мгновенный учет посещаемости занятия. Работа с мобильным приложением у преподавателя отнимает не более нескольких минут. Получение результатов опроса происходит на занятии без длительной проверки.

Plickers - это приложение, позволяющее мгновенно оценить ответы всей аудитории и упростить сбор статистики. Работает оно с применением QR-кодов, более привычных нам в рекламе, магазинах. Plickers используется преподавателем на планшете или смартфоне, в связке с ноутбуком. Камерой планшета (телефона) преподаватель сканирует поднятые учащимися карточки с QR-кодами с их ответами и получает практически мгновенную статистику правильных и неправильных ответов и их авторов прямо на интерактивной доске.

Таким образом, затратив минимальное количество усилий, удастся привлечь дополнительное внимание к занятию, добавив этот интересный вид опроса.

Достоинством является и то, что иметь смартфон с установленным приложением нужно только преподавателю, а не каждому студенту.

Из вышесказанного напрашивается вывод, что особый интерес при применении данного приложения представляет возможность организации непрерывного мониторинга.

Одним из эффективных инструментов для электронного (дистанционного) обучения является платформа Socrative [3]. Она является интеллектуальной онлайн- системой общения между студентом и преподавателем, которая позволяет привлекать студентов к виртуальной аудитории с серией учебных упражнений и игр. Также сервис можно применять для проверки знаний студентов или проведения независимого опроса без каких-либо формальных отношений. Можно проводить быстрый тест в начале занятия, чтобы узнать как студенты готовы к новой теме, или в конце, для того чтобы выяснить, как они освоили новый материал. Это приложение является легким для применения и занимает лишь несколько секунд для входа.

Перечислим возможные варианты использования данной системы:

1. Для создания и работы с опросниками, голосованиями в исследовании или социальном опросе, проектной деятельности студентов;

ОБРАЗОВАНИЕ

2. Для использования в аудитории и при дистанционном обучении для быстрого опроса и тестирования по ходу материала;

3. Для использования технологии BYOD на занятиях (Bringyourowndevice - Принесите свои собственные устройства).

4. Для обучения по технологии смешанного обучения «Вне стен аудитории».

Один раз зарегистрировавшись, используя электронный адрес и пароль, Вы можете в любой момент зайти (login) в Socrative и провести тестирование или опрос. Максимальное количество студентов за один сеанс 50. Вы можете делать несколько сеансов в день. Можно создать тесты на русском и на казахском языках.

Использование современных Web-технологий в образовании позволяет «освежить» традиционное занятие, придать ему новые «краски», повысить уровень мотивации студентов к предмету и как следствие повысить качество обучения. В попытках отыскать новые формы и методы проведения учебных занятий, преподавателю приходится экспериментировать, синтезировать различные подходы и современные ИКТ-инструменты. Результатом этой работы может являться синтез коллаборативного обучения (англ. – collaborative learning) и сервиса Web 2.0 Kahoot[4]. Преподавателю будет нужен компьютер и интерактивная доска или проектор, а студентам (каждому) будет нужен компьютер, или ноутбук, или сотовый телефон.

Преподаватель создает аккаунт в Kahoot, составляет задания, загружает их в Kahoot, затем в аудитории заходит в свой аккаунт, нажимает играть. На доске появляется пинкод для входа в игру. Студенты заходят на сайт kahoot.it, набирают пинкод, нажимают enter и все! Игра началась. Студенты оцениваются по двум параметрам сразу: нашел ли он правильный ответ и как скоро в сравнении с сокурсниками. Нажимайте Go. Появляется окно для первого вопроса. Kahoot – это одновременно и игра, и оценка! Делайте вопросы интересными и познавательными.

В данной статье представлен далеко не весь перечень мобильных приложений. Но использование хотя бы их небольшой части в качестве средства обучения сделает урок интересным и результативным.

Естественно, нам необходимо продолжать использование традиционных форм самостоятельной работы студентов (например, метод обучения в сотрудничестве или модульный метод), но при этом нельзя оставлять без внимания стремительно меняющиеся социокультурные условия, технологический прогресс и самих студентов, как представителей нового поколения, поколения «цифровых носителей» (digitalnatives), что влечет за собой неизменное использование различных онлайн-платформ и сервисов.

Список использованной литературы

1. Официальный сайт Web 2.0-платформы Nearpodhttps. Режим доступа: <http://www.nearpod.com>
2. <http://didaktor.ru/kak-rabotat-s-onlajn-konstruktorom-testov-plickers>
3. <http://collegu.ucoz.ru/load/9-1-0-6248>. Краткое Руководство о Socrative
4. <http://marinakurvits.com/kahoot>