

ІННОВАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В МЕТОДИЦІ ВИКЛАДАННЯ ІНОЗЕМНИХ МОВ

Г.А.Чередніченко

канд. пед н., доцент, завідувач

кафедри іноземних мов

Національного університету харчових технологій

Значне зростання обсягів інформації і прискорення циклу її відновлення при обмеженому терміні навчання, розвиток інформаційно-комунікативних технологій вимагають інтенсифікації навчально-пізнавальної діяльності студентів за рахунок упровадження сучасних педагогічних технологій. Створення нових педагогічних технологій пов'язане з відмовою від багатьох стереотипів традиційної освіти (із збереженням усього кращого, що напрацювала педагогіка). У зв'язку з цим актуальними стають проблеми розробки: нового змісту, методів і засобів навчання; значного поглиблення теоретичної бази знань; посилення прикладної спрямованості навчання; удосконалення педагогічної майстерності викладачів; відповідного дидактичного і науково-методичного забезпечення навчального процесу та його психолого-педагогічного обґрунтування; розкриття творчого потенціалу студентів та викладачів у відповідності до їх нахилів, запитів і здібностей.

Упровадження сучасних педагогічних освітніх технологій є одним із найважливіших напрямів досягнення якісно нового рівня освіти. Розглянемо основні і найбільш популярні освітні концепції, пов'язані з інформаційними технологіями.

1. Адаптивне навчання - це освітній метод, при якому комп'ютер використовується як інтерактивний навчальний пристрій. Комп'ютер пристосовує подачу навчального матеріалу під потреби студента, найчастіше це відбувається у формі відповідей на запитання і завдання. Сенс такого навчання

полягає в тому, щоб за допомогою комп'ютера об'єднати інтерактивні можливості студента і наставництво викладача, з яким може спілкуватися студент. Технологія включає аспекти, отримані з різних галузей знань, включаючи інформаційні технології, педагогіку та психологію.

2. Віртуальний клас – це навчальне середовище онлайн. Середовище може базуватися в Інтернеті з доступом до нього через портал або створюватися програмним забезпеченням, для чого буде потрібно завантажити установочні файли. Подібно справжній класній кімнаті, студент у віртуальному класі бере участь у синхронному обговоренні, що означає, що викладач і студенти заходять у віртуальне навчальне середовище одночасно.

3. MOOC – це абревіатура, що означає «масові відкриті онлайн курси». Вона відсилає нас до інтернет-класів, створених для великого числа учасників. Зазвичай слухачі MOOC переглядають відео-лекції – як правило, нарізані на 10-15-хвилинні ролики – і беруть участь в онлайн обговоренні на форумі разом з викладачами та іншими слухачами. Деякі MOOC вимагають від студентів проходження контрольних завдань та тестів, які передбачають вибір відповіді із запропонованих, а деякі - виконання завдань, які оцінюються кількома людьми, до якої входять і самі слухачі. Деякі MOOC використовують обидва варіанти перевірки знань.

4. Синхронне і асинхронне навчання. Синхронні онлайн класи передбачають одночасну участь в них студентів і викладачів. Лекції, обговорення та презентації відбуваються в певний час. Всі студенти, які бажають взяти в них участь, повинні бути онлайн в конкретний час. Асинхронні класи проводяться за іншим принципом. Викладачі викладають онлайн матеріал, лекції, тести і завдання, доступ до яких може бути здійснений в будь-який зручний час. Студентам може даватися часовий інтервал – протягом якого вони повинні вийти для навчання в Інтернет один або два рази, але студенти вільні у виборі цього часу.

5. Змішане навчання означає поєднання реального навчання з викладачем у класі та інтерактивних можливостей. У минулому цифрові матеріали грали

додаткову роль і допомагали реальному викладачу. Наприклад, змішане навчання з традиційною формою означає, що клас збирається очно один раз на тиждень замість трьох. Вся діяльність з вивчення матеріалу, яка раніше відбувалася в класі, може бути перенесена в Інтернет.

6. «Перевернутий» клас (перевернуте навчання) – це зворотний метод навчання, коли читання лекцій і вивчення предмета відбувається онлайн, а домашнє завдання виконується в реальному класі.

7. Самостійно кероване навчання – це процес отримання знань, в якому студент сам приймає рішення, без сторонньої допомоги або з допомогою щодо своїх освітніх потреб, формулює цілі, яких хоче досягти, визначає людські та матеріальні джерела знань, вибирає і здійснює освітню стратегію та оцінює отримані знання.

8. Система управління навчальним процесом (LMS) – це програмний продукт або сайт, який використовується для планування, здійснення та оцінки конкретного навчального процесу. Зазвичай система управління навчальним процесом дає викладачеві можливість створювати і представляти студентам навчальні матеріали, стежити за участю студентів у навчальному процесі та оцінювати їх участь. Система управління навчальним процесом також дає можливість студентам брати участь в інтерактивних процесах, наприклад, в обговоренні в тредах, у відео-конференціях, в дискусійних форумах.

9. «Хмарне» навчання. По суті, хмара – це оригінальна вигадка, що дозволяє групі комп'ютерів, об'єднаних в мережу – зазвичай через інтернет, працювати як один. До того ж, хмара - це модель, що дозволяє масштабувати джерела згідно потреб. Чим більше користувачів використовують систему, тим більша кількість джерел буде залучена. Хмарна освіта використовує винахід безстрокової, універсально доступної, розширюваної комп'ютерної мережі та застосовує його для електронної освіти – від онлайн класів акредитованих університетів до маленьких навчальних модулів, що використовуються в приватних компаніях.

10. Мобільне навчання – це можливість отримувати навчальні матеріали на персональні пристрої – ПК, смартфони та мобільні телефони. Спеціальні програми для мобільних пристроїв з посиланнями на освітні сайти роблять доступним будь навчальний матеріал.

11. Система управління курсом (CMS) – це набір інструментів, що дозволяє викладачеві створювати навчальні матеріали і викладати їх в Інтернет без використання HTML або іншої мови програмування.

12. E-Learning. Електронне навчання, або цифрове навчання означає широкий спектр додатків і процесів, покликаних подавати навчальний матеріал студентам. Зазвичай це означає Інтернет, але може використовуватися і CD-ROM або відео-конференції через супутник. Визначення електронного навчання ширше, ніж онлайн навчання, навчання через Інтернет або комп'ютерне навчання.

13. Технологія 1: 1. Забезпечення кожного студента ноутбуком або планшетом, щоб зробити навчання індивідуальним, підвищити незалежність і збільшити кількість академічних годин за поза аудиторією.

14. Гейміфікація використовує залучення в гру там, де зазвичай для гри немає місця. Багато експертів назвали гейміфікацію одним з найважливіших трендів в індустрії інформаційних технологій. Гейміфікація може застосовуватися в будь-якій галузі і в будь-якому місці для того, щоб залучити людей і розважити їх, перетворюючи користувачів в гравців.

Література:

1. Впровадження сучасних педагогічних технологій у національному технічному університеті «Харківський політехнічний інститут» Сучасні педагогічні технології в освіті: збір. наук.-метод. праць /С-57 за ред. О. Г. Романовського, Ю. І. Панфілова – Харків: НТУ «ХПІ», 2012. – 224 с. – Укр. та рос. мовами.- С.3

2. Електронний ресурс: <http://www.educatorstechnology.com/2013/03/14-technology-concepts-every-teacher.html>