

# ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МОБИЛЬНОГО ОБУЧЕНИЯ ДЛЯ МОТИВАЦИИ ИЗУЧЕНИЯ И ДИАГНОСТИКИ УСВОЕНИЯ СОДЕРЖАНИЯ ТРАДИЦИОННОЙ ЛЕКЦИИ

О. В. СЛАВИНСКАЯ, М. А. КАРЧМИТ

*Учреждение образования «Белорусский государственный  
университет информатики и радиоэлектроники»*

**Аннотация:** Нормативные рамки современного формального образования не запрещают использование технологий мобильного обучения. Даже традиционная лекция может преобразиться, если педагог будет использовать хотя бы некоторые их элементы. Примером может служить веб-сервис «Kahoot!», имеющий ряд возможностей для мотивации изучения и диагностики усвоения содержания традиционной лекции.

Педагоги постоянно пытаются выйти за рамки традиционных видов занятий. Что ими движет? Современных обучающихся нужно учить современными методами. Большинство из них – цифровые аборигены, не представляющие мир не мобильным и малоконтактным. Они «всегда на связи», интуитивно осваивают новые интерфейсы, легко проводят поиск и отбор информации, не только используют в своей жизни доступные гаджеты, но и все их возможности.

Заученные знания и умения решать типовые задачи не приветствуется в результатах обучения профессиональной и высшей школы. Работник должен уметь действовать (находить оптимальные решения профессиональных задач) и должен уметь действовать в нетипичных ситуациях (находить новые решения в соответствии с нестандартными условиями). Для этого в его обучении надо использовать кейс-технологии, метод проектов, проблемное обучение и другие известные технологии в зависимости от возможностей содержания, педагога и технического оснащения.

Современные обучающиеся привыкли пользоваться современными техническими средствами в повседневной жизни (мобильный телефон, планшет, персональный компьютер (ПК)). Значит, и в учебном процессе нельзя от них отказываться, ведь и в своей работе они, скорее всего, ими также будут пользоваться. Это для них привычно.

ПК все больше и чаще используются в процессе обучения. Уже не является «нормальной» лекция без медиапрезентации, многие лабораторные и практические работы переведены в формат компьютерных тренингов или выполняются на ПК, в т.ч. с использованием сети Интернет. Образование движется в цифровую эпоху. Но мобильные телефоны используются мало, не смотря на достаточную доступность. Как часто педагог, заходя в аудиторию, говорит: «Приготовьте, пожалуйста, свои смартфоны»? С ними борются, в душе желая, чтобы все они одновременно разрядились. Повернуть это «зловредное» устройство на пользу учебному процессу можно при желании и умениях педагога. Они зависят от доступности технических устройств, бесплатности сервисов, простоты их интерфейса в совокупности с методической эффективностью.

Технология мобильного обучения (M-Learning) – возможность обучения вне зависимости от места и времени посредством мобильных устройств (смартфонов, планшетов, ПК). Процесс обучения предполагает не только доступ к образовательным ресурсам, облачным хранилищам, онлайн-классам в текущем режиме, использование мобильных приложений, веб-сайтов, но и взаимодействие обучающихся между собой, с педагогом, с удаленными специалистами.

Мобильное обучение имеет ряд преимуществ, среди которых: индивидуализация и персонализация обучения, мгновенная обратная связь и оценка результатов, компактное хранение учебного материала и доступ к нему, поддержка ситуационного обучения, коллективного взаимодействия, иммерсивного обучения, помощь обучающимся с ограниченными возможностями, быстрый доступ к информации через QR-коды в современных учебниках.

Традиционная лекция имеет ряд недостатков (низкая обратная связь, низкая мотивация учения на слух и т.п.), которые можно преодолеть с помощью мобильного обучения. Это и задания с использованием интерактивных онлайн-досок в текущем режиме, и решение онлайн-кроссвордов, мини-тесты с использованием онлайн-конструкторов или, хотя бы, Google Форм. Практически у каждого студента есть смартфон, что позволяет использовать концепцию BYOD («принеси свое собственное устройство»).

Много написано и про геймификацию учебного процесса, ее плюсы в мотивации учения. Поэтому специалисты высоко оценивают использование на занятиях игровой платформы «Kahoot!» (режим доступа: <https://kahoot.com/>). Это бесплатный игровой сервис с интуитивно понятным интерфейсом на английском языке. Данное приложение дает возможность создавать тесты с различными видами заданий на любом языке, в т.ч. русском, которые можно реализовывать для контроля обучения или как викторину с индивидуальным или командным участием. Во время лекции в аудитории возможно запускать задания с экрана (телевизора, проектора), а студенты отвечают на них со своего

смартфона. Для этого педагог заранее создает тест или викторину, зарегистрировавшись на сайте. Студенты-участники входят по специальному PIN-коду. Отвечая на вопросы, участники получают баллы, проценты или очки (по установке). Педагог видит общую картину ответов по каждому вопросу в виде диаграммы. Программа определяет лидера по критериям: правильность и время ответа по каждому вопросу и в целом за сессию игры (теста). Читая вопрос, студентам (игрокам) требуется поднимать глаза от своих устройств для ответов, что приветствуется нормами охраны труда.

С использованием этого сервиса лекция преобразуется, приобретает подвижность и обратную связь. Преодолевается пассивность студентов. На основе промежуточных результатов опроса можно скорректировать усвоение учебной информации. Дух игры и соперничества мотивирует студентов к действиям, изучению содержания, управляет их вниманием. Конечно, такую лекцию нужно тщательно готовить заранее. Графическое представление результатов ответов студентов позволяет моментально оценивать и корректировать ситуацию, возвращаясь к проблемным местам.