

ПРОГРЕСИВНІ МЕТОДИ ВИКЛАДАННЯ ДЛЯ ПІДВИЩЕННЯ ЯКОСТІ ЗНАТЬ

Плахотник І.Г., здобувачка вищої освіти, СВО «Бакалавр»;

Самойчук К. О., д.т.н., професор каф ОПХВ;

Ковальов О.О., к.т.н., ст. викл каф ОПХВ

*Таврійський державний агротехнологічний університет імені Дмитра Моторного,
м. Запоріжжя, Україна*

Швидкі зміни в технологіях та суспільстві вимагають новаторських підходів до навчання, які сприятимуть розвитку навичок, необхідних у 21 столітті. Розглянемо перспективні методи, впровадження яких в навчання прогнозовано дозволить підвищити зацікавленість студентів та якість знань при опануванні дисциплін начального плану.

«Метод проектів», де студенти активно залучаються до розв'язання реальних завдань, стимулює критичне мислення та творчий підхід. Основні етапи включають вибір теми, планування дій, збір та обробку інформації, аналіз та презентація отриманих результатів.

До переваг використання «Метода проектів» можна віднести:

1.Збільшення зацікавленості та мотивації: Здобувачі знаходять більший інтерес у вивченні, коли можуть досліджувати та розв'язувати практичні завдання.

2.Розвиток критичного мислення: Учасники проектів навчаються критично оцінювати інформацію, розробляти власні підходи та прийоми розв'язання проблем.

3.Співпраця та комунікації: Метод проектів сприяє розвитку комунікаційних навичок та співпраці, оскільки він часто передбачає групову роботу.

4.Стимулювання творчості: Студенти мають можливість виявити творчість у вирішенні завдань та висловлюванні своїх ідей.

Технології передбачають використання віртуальної реальності (VR) та розширеної реальності (AR): Інтеграція технологій для створення іммерсивних проектів та збагачення досвіду здобувачів а також залучення аудіо, відео та інших мультимедійних ресурсів для надання додаткової інформації та візуалізації.

Цей метод сприяє більш глибокому засвоєнню матеріалу, розвитку критичного мислення, комунікативних навичок та практичних вмінь студентів.

«Обернений Клас» - являє собою метод навчання при якому використання технологій дозволяє студентам вивчати матеріал самостійно перед парою, а на занятті використовувати час для обговорення, практичних завдань та вирішення проблем. Втілення методу передбачає використання платформ, які дозволяють викладачам завантажувати відео та створювати інтерактивні завдання а також форумів або чатів для обговорення та вирішення питань.

Ключові переваги «Оберненого Класу»:

1.Індивідуалізоване навчання: Здобувачі можуть вчитися у власному темпі, переглядаючи відеоматеріали декілька разів, якщо це необхідно.

2.Збільшення активності та залученості: В класі відбувається більше обговорень, дискусій та практичних завдань, що стимулює активність студентів.

3.Формування критичного мислення: Здобувачі залучаються до аналізу та критичного обговорення матеріалу під час занять, що розвиває їхні аналітичні навички.

4.Оптимізація часу: Заняття стають більш продуктивними, оскільки вже вивчений матеріал дозволяє більше часу приділити практичним завданням.

Етапи впровадження «Оберненого Класу» включають створення або обрання викладачами відео-ресурсів, які максимально відповідають педагогічним задачам, забезпечення студентам доступу до відео та інших ресурсів для самостійного вивчення, розробка завдання, які сприяють закріпленню практичних аспектів навчального матеріалу, проведення обговорення, дискусій та групових завдань для застосування отриманих знань.

«Обернений клас» може бути ефективним методом, оскільки дозволяє використовувати заняття для більш активного та практичного засвоєння матеріалу.

«Гейміфікація» передбачає використання елементів гри та геймінгу в нетрадиційних контекстах, таких як освіта, бізнес або здоров'я, для стимулювання участі, мотивації та досягнення певних цілей. Основна ідея полягає в тому, щоб використовувати техніки, характерні для ігор, для підвищення зацікавленості, взаємодії та досягнення результатів у різних сферах життя.

Основні елементи гейміфікації:

1. Бали та рейтинги: Учасники отримують бали або рейтинг за виконання завдань чи досягнення певних цілей.

2. Рівні та досягнення: Введення системи рівнів та досягнень для стимулювання просування та досягнення нових висот.

3. Змагання та співробітництво: Можливість змагатися чи співпрацювати з іншими учасниками для досягнення цілей.

4. Нагороди та винагороди: Вручення віртуальних або реальних нагород за досягнення певних результатів.

5. Сюжет та історія: Використання елементів сюжету, які роблять процес більш захоплюючим та цікавим.

6. Персоналізація: Надання учасникам можливості персоналізувати свій досвід та отримати індивідуальні завдання чи винагороди.

7. Реальний час та зворотний зв'язок: Сприяння негайному зворотному зв'язку та можливості вносити зміни у ході гри.

Технології:

1. Мобільні додатки: Застосування гейміфікації через мобільні додатки, які надають учасникам можливість брати участь в завданнях, отримувати винагороди та взаємодіяти в режимі реального часу.

2. Віртуальна реальність (VR) та Розширена реальність (AR): Використання VR або AR для створення іммерсивних гейміфікованих середовищ, де учасники можуть взаємодіяти з віртуальними об'єктами та отримувати новий рівень відчуттів.

3. Хмарні технології: Забезпечення доступу до гейміфікованих додатків та сервісів через хмарні технології, що робить їх більш доступними та масштабованими.

4. Аналітика та Біг-дані: Збір та аналіз великої кількості даних про учасників для підбору ефективних стратегій гейміфікації, вдосконалення гри та підтримки прийняття рішень.

5. Інтернет: Використання підключених пристроїв для взаємодії з гейміфікованими системами, які можуть враховувати реальний стан об'єктів чи середовища.

6. Блокчейн: Забезпечення безпеки та надійності у гейміфікованих системах шляхом застосування технології блокчейн для запису та валідації досягнень, транзакцій та винагород.

7. Соціальні медіа: Використання платформ соціальних мереж для гейміфікованих взаємодій, де учасники можуть ділитися досягненнями, конкурувати та співпрацювати.

Завдяки цим технологіям гейміфікація може бути ефективним інструментом для стимулювання участі, навчання та досягнення цілей у різних областях.

Прогресивні методи викладання є важливою складовою успішної освіти в епоху стрімких змін та інновацій. Залучення сучасних технологій, активного навчання та інтерактивних методів дозволяє підготувати студентів до викликів сучасного світу та розвивати в них критичне мислення, творчий підхід та навички роботи в команді. При впровадженні прогресивних методів викладання важливо враховувати індивідуальні особливості студентів та створювати гнучкі програми, що дають можливість кожному з них розвиватися у власному темпі. Крім того, важливо стимулювати та підтримувати викладачів у використанні новаторських підходів та інструментів. Продуктивне навчання засноване на взаємодії між студентами, викладачами та технологіями, щоб готувати молодь до складних завдань та викликів майбутнього.