

5. Бруннер, Е. Ю. Применение технологии mind map в учебном процессе / Е. Ю. Бруннер // Развитие международного сотрудничества в области образования в контексте Болонского процесса : материалы международной науч.-практ. конф. г. Ялта (5–6 марта 2008 г.). – Ялта : РИО КГУ, 2008. – Вып. 19. – Ч. 1. – С. 50–53.

6. Мюллер, Х. Составление ментальных карт. Метод генерации и структурирования идей / Х. Мюллер. – Москва : Омега-Л, 2007. – 126 с.

7. О технологии разработки ментальных учебников / Е. Г. Дорошенко, Н. И. Пак, Н. В. Рукосуева, Л. Б. Хегай // Вестник Томского государственного педагогического университета (Tomsk State Pedagogical University Bulletin). – 2013. – Вып. 12 (140). – С. 145–151.

8. Воробьева, В. М. Эффективное использование метода интеллект-карт на уроках : методическое пособие / В. М. Воробьева, Л. В. Чурикова, Л. Г. Будунова. – Москва : Темо-Центр, 2013. – 44 с.

9. Boley, David A. Use of Premade Mind Maps to Enhance Simulation Learning / David A. Boley // Nurse Educator. – 2008. – September, 33(5). – P. 220–223.

УДК 378.147:004.9

А. Б. Невзорова

г. Гомель, ГГТУ имени П. О. Сухого

В. В. Невзоров

г. Гомель, БелГУТ

КАК НОВЕЙШИЕ ГАДЖЕТЫ И ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ИЗМЕНЯЮТ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ ПОЛЕ

Стремительное развитие информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) и быстрая смена моделей смартфонов и других гаджетов на модели с увеличенным быстродействием, оперативной памятью и новым программным обеспечением приводит к незамедлительному личному осваиванию студентами их для собственных нужд. В принципе можно констатировать, что учащаяся молодежь и отдельная часть педагогического коллектива в последнее время все чаще совместно работают с виртуальной, социальной и физической образовательной средой. К сожалению, цифровые новшества не так быстро внедряются в образовательное поле средней и высшей школы, как хотелось бы. Преподаватели в своей работе используют лишь малую толику из имеющихся информационных возможностей, т. к. это требует достаточно много времени для освоения и обучения профессорско-преподавательского состава (ППС) в отношении использования и дальнейшего внедрения новейших ИКТ в повседневную образовательную практику.

Цифровая трансформация всех сфер общественной жизни под влиянием передовых технологий должна менять и многие традиционные регламенты работы учреждений образования: нормативные требования к содержанию и проведению учебных занятий, расписание работы ППС в ходе образовательного процесса, перечень их обязанностей и зон ответственности, методическое сопровождение, условия порядка оплаты труда и т.п.

Педагогический коллектив не будет отрицать, что традиционное учебное пространство не совсем приспособлено для глубокой цифровой трансформации. Трудно сказать, что точно приживется из предлагаемых ИКТ, а что нет. Ведь преподаватели используют разные ИКТ в зависимости от собственных предпочтений и интеллектуальных возможностей. В предлагаемом ниже списке представлены цифровые технологические решения, программное обеспечение и доступные платформы, которые благодаря своим инновациям и практичности готовы войти в учебную аудиторию и навсегда изменить способ обучения студентов и преподавателей.

Приведем наиболее яркие примеры новых ИКТ в образовании.

Облако для образования и науки. С помощью технологий облачной платформы образовательные учреждения находят индивидуальный подход к каждому обучающемуся, обеспечивают бесперебойный доступ к своим приложениям и решают другие задачи цифровизации обучения.

Потоковое видео. Сегодня доступно множество надежных видеоплатформ, которые позволяют работать в сфере образования с видеоформатами. Это и видеолекции, и цифровые лабораторные работы, и дополнительные массовые открытые онлайн-курсы.

Дополненная реальность (AR). Технология позволяет дополнить реальный объект с виртуальной (цифровой) информацией [1], например, при наведении камеры смартфона на чертеж в учебнике визуализируется его 3D-изображение. Это активизирует внимание студента, помогает лучше понимать технический материал, увеличивает мотивацию к получению знаний.

Виртуальная реальность (VR). Позволяет сделать учебные материалы понятными и интересными для студентов; достичь полного погружения в процесс обучения за счет 3D-визуализации и элементов геймификации [5]. При совмещении AR и VR можно усилить эффективное развитие пространственного мышления, открыть возможности для интегрированного обучения, во много раз усилить наглядность пособий и помочь студентам разобраться в теме через личный опыт и восприятие.

Обучающие симуляции. Суть этого метода обучения заключается в возможности с помощью многократного повторения в однотипных заданных образцовых условиях на симуляторах, тренажерах или с помощью иного оборудования довести требующий скрупулезной точности, быстроты и стандартизированного исполнения навык (любые когнитивные или мануальные действия, осуществляемые в профессии автоматически, без контроля сознания) до автоматизма [3].

Флип-сетка. Есть простая в использовании платформа Flipgrid для видеообъявлений, которая позволяет обучающимся и преподавателям записывать видео ответы от 15 до 90 секунд.

Адаптивные обучающие платформы. Технологии, которые взаимодействуют со студентом в режиме реального времени и предлагают ему тот или иной вид индивидуальной поддержки [2]. Например, адаптивная платформа Stepik представляет собой конструктор бесплатных открытых онлайн-курсов и уроков с рекомендациями, учитывающими индивидуальное восприятие, а также позволяет создавать интерактивные обучающие уроки с обратной связью и автоматической проверкой.

Образовательная аналитика. Позволяет исследовать процессы обучения на основе сбора, обработки и изучения данных, помогает быстро в онлайн режиме оценить процесс усвоения материала студентами, и в случае необходимости скорректировать образовательную стратегию и спрогнозировать результат.

Обучение на основе приложений. Использование личных мобильных устройств студентов не только для их личных потребностей, но и для обучения [4]. Это сейчас наиболее устойчивая тенденция в образовании: возможность создания чатов совместно с преподавателем, видео- и аудиосопровождение занятий, непрерывный доступ к информационной базе и много других, но самое главное, позволяет беспрепятственно взаимодействовать с цифровой образовательной средой через Интернет.

Подводя итог, можно сказать, что несмотря на безграничный ряд предлагаемых цифровых образовательных технологий, они в полной мере не заменят традиционную, а лишь выступают в качестве интегратора двух сред, где планируется и выполняется комплекс образовательных мероприятий: физической (учебные классы, лаборатории и т. п.) и виртуальной среды, где цифровые технологии лишь расширяют и оперативно дополняют образовательную среду интересной и актуальной информацией.

Литература

1. Bonasio, A. Making holograms in the classroom a reality / A. Bonasio // Edtech Trends. – 2016. – Dec., №19. – P. 55–63.
2. Добрица, В. П. Применение интеллектуальной адаптивной платформы в образовании / В. П. Добрица, Е. И. Горюшкин // Auditorium. – 2019. – №1 (21). – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/primenenie-intellektualnoy-adaptivnoy-platforny-v-obrazovanii>. – Дата доступа: 06.01.2023.
3. Кузина, Н. В. Симуляционное обучение при подготовке кадров высшей квалификации и в дополнительном профессиональном образовании: К вопросу о дефинициях и структуре процесса [Электронный ресурс] / Н. В. Кузина, Д. Б. Кузина, К. Т. Сулимов // Современное образование. – 2018. – № 2. – С. 118–139. – DOI: 10.25136/2409-8736.2018.2.26542. – URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=26542. – Дата доступа: 11.04.2023.
4. Невзорова, А. Б. Выбор веб-сервиса для создания цифрового образовательного мероприятия / А. Б. Невзорова, Н. С. Горошко // Цифровая трансформация. – 2020. – № 4 (13). – С. 34–43. – DOI:10.38086/2522-9613-2020-4-34-43.
5. Уваров, А.Ю. Технологии виртуальной реальности в образовании / А. Ю. Уваров // Наука и школа. – 2018. – № 4. – С. 108–117.

УДК 378.147(=161.3):61

В. В. Невядомская

г. Віцебск, ВДМУ

ПРАБЛЕМЫ АРГАНІЗАЦЫІ САМАСТОЙНАЙ РАБОТЫ СТУДЭНТАЎ НА 1 КУРСЕ МЕДЫЦЫНСКАГА ЎНІВЕРСІТЭТА ПРЫ ВІВУЧЭННІ ДЫСЦЫПЛІНЫ ”БЕЛАРУСКАЯ МОВА: ПРАФЕСІЙНАЯ ЛЕКСІКА”

Адукацыйныя стандарты Рэспублікі Беларусь грунтуюцца на прынятым ва ўсім свеце кампетэнтнасным падыходзе, які дазваляе дакладна сфармуляваць асноўныя патрабаванні да выпускнікоў універсітэтаў, іх прафесійных і асабістых кампетэнцый. Гэта знаходзіць адпаведнае адлюстраванне ў нарматыўна-метадычных дакументах, вучэбных планах, адукацыйных тэхналогіях. Для атрымання сучасных інавацыйных і практыка-арыентаваных кампетэнцый скарачаецца аб’ём аўдыторнай нагрукі студэнтаў і павялічваецца да 30–50% самастойная работа, у тым ліку і пад кіраўніцтвам выкладчыкаў.

У цэлым самастойная работа студэнтаў разглядаецца як дзейнасць, якая мае не толькі вучэбнае, а яшчэ і асабістае, і сацыяльнае значэнне. Зразумела, што дысцыпліны гуманітарнага накірунку ў медыцынскім універсітэце дазваляюць студэнтам выкарыстаць набытыя лінгвістычныя кампетэнцыі ў школе, а выкладчыку назіраць за пераемнасцю школьнага і вузаўскага навучання.

Арганізацыя самастойнай работы студэнтаў (СРС) падчас вивучэння дысцыпліны “Беларуская мова: прафесійная лексіка” ў Віцебскім дзяржаўным медыцынскім універсітэце засноўваецца на канвергенцыі медыцынскіх дысцыплін з гуманітарнымі. Сутнасць выкладання дысцыпліны заключаецца ў міжпрадметнасці праектаў самастойнай работы студэнтаў. Таму адным з найбольш частых відаў арганізацыі СРС на стаматалагічным факультэце ВДМУ з’яўляецца падрыхтоўка студэнтамі невялікіх паведамленняў на беларускай мове, звязаных са спецыфікай будучай прафесійнай дзейнасці. У сваім асабістым невялікім праекце студэнт павінен прадставіць навуковую інфармацыю пра пэўнае стаматалагічнае захворванне, актыўна ўжываючы ў гэксце беларускую стаматалагічную тэрміналогію. Зразумела,