

створення сприятливих умов для якісної навчально-виховної роботи, що передбачає: проведення занять на високому рівні складності; розвиток мислення, що дає можливість передбачати шляхи вирішення проблем і висловлювати свої думки, ідеї та відстоювати їх; створення ситуації вибору і надання можливості здійснювати цей вибір.

Список літератури

1. Математика в школах України: науково-методичний журнал. 2018. № 3 (555). С. 40.
2. Математика в школі : науково-методичний журнал. 2008. № 4 (80). 56 с.
3. Чувасова Ю. Розвиток природних обдарувань та творчих здібностей дітей. Психолог. 2007. № 47. С. 10–16.
4. Грабовська Т. І., Талапканич М. І., Химинець В. В. Інноваційний розвиток освіти : особливості, тенденції, перспективи. Ужгород, 2006.
5. Зязюн І. А. Інтелектуально-творчий розвиток особистості в умовах неперервної освіти. К. : Віпол, 2000.

УДК 372.851

Подгорних Н. В., викладач першої кваліфікаційної категорії

Гусарова О. В., викладач першої кваліфікаційної категорії

Кременчуцький льотний коледж Харківського національного університету внутрішніх справ, м. Кременчук, Україна

СЕРВІС QUIZLET ЯК ЗАСІБ ПІДВИЩЕННЯ ЕФЕКТИВНОСТІ НАВЧАННЯ МАТЕМАТИКИ

Ні для кого не секрет, що для того, щоб розв'язати будь-яке завдання з математики, потрібно спочатку вивчити певний теоретичний матеріал з цієї теми. Це і означення, і теореми, можливо, – формули і т.д. Досвід показує, що дуже часто неможливість здобувачем вищої освіти розв'язати те чи інше завдання – це прогалини в теоретичному матеріалі теми.

Для того, щоб зробити процес запам'ятовування теоретичного матеріалу більш цікавим, динамічним, яскравим треба використовувати нові, нестандартні рішення. Якщо врахувати ще й вимоги часу, то безумовним лідером при розв'язанні цієї задачі є електронний педагогічний інструментарій. Використання електронних навчальних програм, сервісів, інтерактивних вправ, підвищує ефективність роботи здобувачів вищої освіти. Але які програми краще використовувати саме для покращення якості теоретичних знань?

Хочемо приділити увагу та показати переваги сервісу Quizlet. Quizlet – безкоштовний онлайн сервіс для створення дидактичних флеш-карток. Цей сервіс ідеальний для вивчення теоретичного матеріалу. Викладачу потрібно тільки створити флеш-картки, тобто ввести данні, які він бажає, щоб були опановані: правила, теореми, формули, тотожності. Далі всі види та форми завдань, які сервіс надає для опрацювання цієї теми, будуть створені без участі

викладача. Це дуже полегшує життя викладача, коли не потрібно створювати велику кількість вправ, а це відбувається автоматично.

Розглянемо можливості цього сервісу більш детально. Коли ми обрали модуль, з яким будемо працювати, то бачимо два блоки: «Вивчати» та «Грати». Назви цих блоків кажуть самі за себе. Блок «Вивчати» містить наступні інтерактивні вправи: «Картки», «Заучування», «Письмо», «Правопис», «Тест». Для викладача математики «Письмо» та «Правопис» є не цікавими.

Вправа «Картки» уявляє собою звичайні флеш-картки. Дані на них розміщуються з обох боків. Наприклад, на одному знаходиться запитання (формула, частина тотожності), а на іншому – відповідь чи коротке пояснення. Роботу з флеш-картками можна організувати, як індивідуальну (для цього потрібно, щоб кожен студент мав смартфон або планшет), так і роботу з аудиторією.

Після того, як ми поперегортали катки, можна використати вправу «Заучування». Суть вправи в тому, що нам ставиться запитання і пропонують варіанти відповідей. Дуже зручно, що сервіс самостійно формує ці відповіді із тих, які ви ввели, коли формували модуль. До того ж, після того, як студент надав відповідь, сервіс виконує перевірку і показує правильну відповідь, якщо була помилка. Вправа не буде закінчена, якщо ви не відповіли правильно на всі запитання. Тобто ви будете відповідати до того часу, поки не дасте всі вірні відповіді. У викладача формується статистика, де можна побачити, які запитання викликають найбільші утруднення. Краще за все таку вправу проводити індивідуально для кожного студента. Дуже зручно, що ми спочатку ці терміни розглядали на флеш-картках, а тепер вони з'явилися у нас в запитаннях. Практичні завдання тут є недоречними, бо розв'язувати одну й ту саму задачу є недоцільним.

Наступна вправа, яку ми розглянемо – «Тест». Сервіс автоматично створює запитання, причому це запитання з вибором правильного варіанту, на відповідність, вірне/невірне твердження, з правом вводу вірної відповіді. Після проходження тесту, сервіс показує помилки, якщо вони є. Викладач бачить статистику і може запропонувати пройти тест ще раз. Це буде новий тест, але завдання згенеровані з тих питань, які вивчалися. Дуже зручно, що це не просто той самий тест, адже правильні відповіді сервіс нам вже показав.

Розглянемо блок «Грати». Цей блок містить наступні вправи: «Підбір», «Гравітація», «Live». Гра «Підбір» уявляє собою поле, де розташовані частини тверджень, тотожностей і т.д. Потрібно накласти частини вірного твердження один на одну і тоді, якщо ви маєте рацію, ці частини зникнуть (рис. 1). До того ж фіксується час, та після проходження ми бачимо результуючу таблицю, учасники розміщені в порядку зростання часу проходження.

Гра «Гравітація» уявляє собою поле, на якому з'являються запитання, які рухаються. Потрібно встигнути дати відповідь, поки запитання на екрані (рис. 2). Можна обирати рівень складності (інша швидкість руху запитань). За кожну правильну відповідь нараховуються бали.



Рисунок 1 – Приклад використання інтерактивної гри «Підбір»

Гра «Quizlet Live» пропонує індивідуальну форму гри та групову. Викладачу потрібно надати студентам QR код цієї гри або код доступу. При виборі групової форми роботи, після підключення студентів до гри, сервіс самостійно ділить аудиторію на команди та пропонує кожній команді дати відповіді на запитання. Викладач слідкує за прогресом команд (рис. 3). Якщо хоча б один учасник команди дає невірну відповідь, вся команда повинна відповідати знов на всі запитання. Лідером є команда, яка першою дала відповіді на всі запитання.

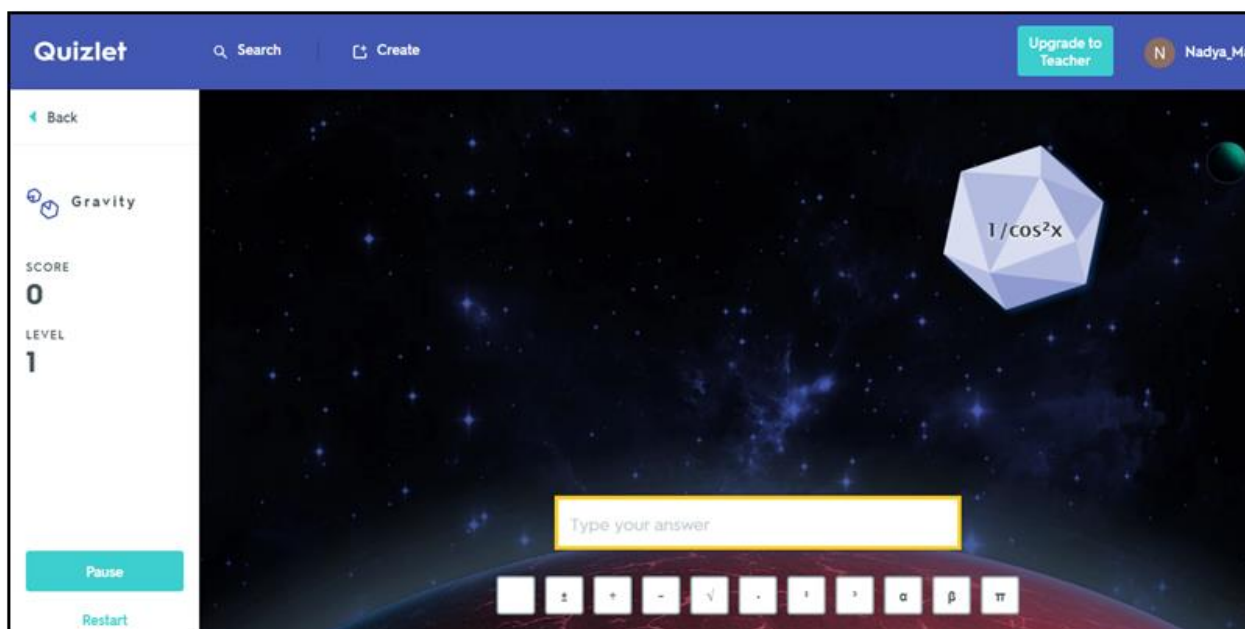


Рисунок 2 – Приклад використання інтерактивної гри «Гравітація»



Рисунок 3 – Приклад використання інтерактивної гри «Quizlet Live»

Практика показує, що якщо на занятті використовувати комбінації з цих блоків, то значною мірою підвищується ефективність вивчення теоретичного матеріалу, активізується навчально-пізнавальна діяльність студентів. Тобто сервіс Quizlet дозволяє результативно реалізувати нові форми та методи навчання.

Список літератури

1. Використання сервісів LEARNINGAPPS та QUIZLET для створення інтерактивних вправ та комп'ютерних дидактичних ігор як засобів підвищення ефективності і якості навчання математики. URL: <http://timso.koippo.kr.ua/hmura12/2016/10/15/vykorystannya-servisiv-learningapps-ta-quizlet/> (дата звернення 09.04.2020).
2. Інтернет-сервіс мультимедійних дидактичних вправ Quizlet. URL: <https://quizlet.com/latest> (дата звернення 09.04.2020).
3. Кушнір А.С. Застосування онлайн-сервісів як запорука підвищення пізнавального інтересу до вивчення іноземних мов. *Фізико-математична освіта*. 2019. Випуск 1(19). С. 95–101.
4. Сучасні освітні інструменти для вчителів. URL: <https://osvita.ua/school/46016/> (дата звернення 09.04.2020).
5. Флеш-картки у навчальному процесі: коли знання можна побачити URL: <https://naurok.com.ua/post/flesh-kartki-u-navchalnomu-procesi-koli-znannya-mozhna-pobachiti> (дата звернення 09.04.2020).