

# ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЇ BYOD ЯК ЗАСОБУ ПІДВИЩЕННЯ ПІЗНАВАЛЬНОЇ АКТИВНОСТІ СТУДЕНТІВ

*Кузнецова О.В., Талавиця К.О., Приткова К.В.*

Основною метою сучасної системи освіти є розвиток особистості, здатної до розкриття та реалізації творчого потенціалу. Все це неможливо без наявності у тих, хто навчається високого рівня пізнавальної активності.

У сучасному світі спостерігається розширення можливостей застосування ІКТ у всіх сферах життя, й освітній процес також не є виключенням. В умовах сучасного інформаційного суспільства підвищувати пізнавальну активність студентів можна під час впровадження в процес навчання технології BYOD. Суть цього впровадження досліджували такі зарубіжні та вітчизняні науковці і педагоги, як: А. Бабич, Р. Браян, М. Зільберман, Г. Скрипка та інші.

BYOD є аббревіатурою англійського висловлювання Bring Your Own Device (принеси свій власний пристрій). Технологія використання BYOD полягає в організації на заняттях роботи студентів із їх мобільними пристроями, підключеними до мережі Інтернет.

Метою такого процесу є:

- ознайомлення студентів з навчальним матеріалом, що вивчається ними у будь-який зручний час;
- не зважаючи на час або простір, спільна взаємодія всіх учасників освітнього процесу;
- підвищення пізнавальної активності студентів та зацікавленості у навчанні.

При використанні технології BYOD студенти мають можливість опрацювати структурований, мультимедійний, інтерактивний та доступний

навчальний матеріал, представлений у зручному вигляді у зручний для них час; виконувати завдання спільно, працюючи в режимі он-лайн.

Необхідною умовою при використанні ідеї технології BYOD є наявність у студентів мобільних пристроїв із підключенням до мережі Інтернет, яка дозволяє організовувати та проводити різні види змагань (інтелектуальних ігор). Їх організація та проведення із застосуванням технології BYOD включає в себе розробку та створення за допомогою сервісів Інтернет необхідних інтерактивних вправ із врахуванням мети проведення гри та її особливостей.

Під час використання технології BYOD для підвищення пізнавальної активності студентів під час навчання, одним із варіантів використання цієї технології може бути застосування інтелектуальних ігор.

На думку І. Романової інтелектуальною грою є гра, в якій поєднання інтелектуальних емоцій і розумових операцій під час вирішення низки проблемних ситуацій, що виникають в процесі гри, дозволяє вдосконалювати інтелектуальну самостійність індивіда [3].

Однією з особливостей інтелектуальних ігор є підвищення пізнавальної активності студентів у результаті активного застосування інтелектуальних умінь при розв'язанні пропонованих завдань, як особисто, так і колективно в умовах обмеженого часу та змагання.

Це можуть бути такі ігри, як: вікторина, змагання «Що? Де? Коли?», брейн-ринг, інтелектуальний турнір, квест тощо.

«Брейн-ринг» розуміють, як гру в якій беруть участь одночасно дві команди, кожна з яких складається з шести учасників, які в свою чергу дотримуються основних правил. Досліджуючи проблему розробки навчальної інтелектуальної гри «Брейн-ринг», В. Войтко, С. Бевз та А. Слюсар зазначають, що вона відноситься до інтелектуальних ігор, що базуються на принципах колективної взаємодії, дозволяють виявити рівень знань членів команд колективного та індивідуального оцінювання [1].

Вікторина – пізнавальна гра, яка складається з запитань і відповідей із різних галузей науки, техніки, літератури та мистецтва, поєднаних якоюсь загальною темою. Метою проведення вікторини є розвиток пізнавальних інтересів підлітків, підвищення рівня їх інтелектуального розвитку, формування наукових знань, активності та самостійності [4]. Особливістю їх проведення є те, що завдання зазвичай проєктуються на дошці та відповідь на них мають надаватися учасниками відразу, а наприкінці обов’язково повинно бути підведення підсумків.

Інтелектуальний турнір – це змагання кількох команд та їхніх уболівальників, присвячене певній темі або галузі знань, що проходить у кілька етапів, під час яких учасникам необхідно давати відповіді на різноманітні запитання і розв’язувати завдання, використовуючи логіку, кмітливість, інтуїцію та увагу.

Квест – це багатоваріантна форма навчально-виховної роботи одним із різновидів якої є інтелектуальне змагання, що базується на послідовному виконанні командами або окремими гравцями заздалегідь підготовлених завдань.



Рис.1. Екранна копія прикладу проведення квесту за допомогою сервісу **LearningApps**

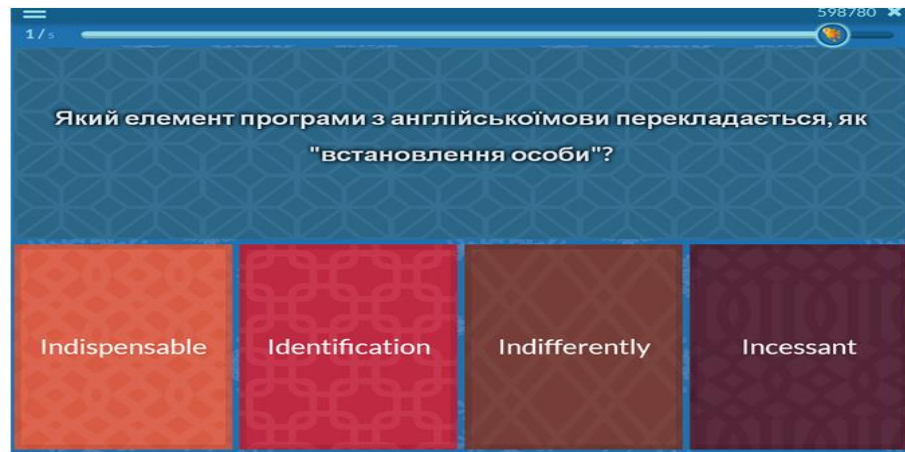


Рис.2. Екранна копія прикладу проведення «Брейн-рингу» за допомогою сервісу Quizizz



Рис.3 Екранна копія прикладу проведення вікторини за допомогою сервісу Triventy

У нашому суспільстві використання мобільних технологій стає невід'ємною частиною нашого життя. Саме тому сучасне навчання неможливо уявити без використання інформаційно-комунікаційних технологій у навчанні. Застосування технології BYOD для вирішення проблем, які виникають у процесі навчання за умови використання мобільних технологій є необхідним

засобом для підвищення пізнавальної активності студентів, удосконалення навчального процесу у ЗВО та підвищення інтересу студентів до навчання.

### Список використаних джерел:

1. Войтко В.В., Бевз С.В., Слюсар А.М. Розробка навчальної інтелектуальної гри «Брейн-ринг» – [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://inmad.vntu.edu.ua/svbevz/p154.pdf>
2. Зильберман М. А. Использование мобильных технологий (технологии BYOD) в образовательном процессе. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://didaktika.org/2014/p/ispolzovanie-mobilnyh-tehnologij-v-obrazovatelnomprocesse/>.
3. І. А. Романова Інтелектуальна гра в навчально-виховному процесі – [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://nauka.hnpu.edu.ua/sites/default/files/fahovi%20vudannia/2009/Statti%20Pedagogika%20ta%20psukhologia%2034/17.html>
4. Методика проведення вікторини – [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [http://studopedia.com.ua/1\\_311229\\_metodika-provedennya-viktorini.html](http://studopedia.com.ua/1_311229_metodika-provedennya-viktorini.html)