

ABSCHNITT XXI. PÄDAGOGIK UND BILDUNG

DOI 10.36074/logos-12.08.2022.42

NOUVELLES TECHNOLOGIES D'APPRENTISSAGE

Olha Tymoshchuk

PhD,

Professeur agrégé du Département de chimie analytique, physique et colloïdale

Université nationale de médecine nommée d'après O.O. Bogomolets

UKRAINE

L'éducation moderne devrait tenir compte du fait que les enfants sont pleinement inclus dans les technologies mobiles, Internet et les réseaux sociaux. Chaque matière scolaire est capable d'influencer de manière significative la mentalité d'une personne qui se forme en tant que personne. Par conséquent, les nouvelles technologies d'apprentissage deviennent pertinentes.

"E-Learning - apprendre à l'aide d'Internet et du multimédia" (définition des spécialistes de l'UNESCO).

BYOD (en anglais "Bring your own device") - la politique d'utilisation des appareils personnels : ordinateurs, smartphones ou tablettes, pour les besoins du travail, y compris sur le lieu de travail.

L'apprentissage adaptatif (apprentissage adaptatif) est une technologie qui utilise les ordinateurs comme outils d'apprentissage interactifs et permet également d'organiser la répartition des ressources humaines et autres en fonction des besoins individuels de chaque élève [1].

Environnement d'apprentissage virtuel (Virtual Learning Environment) - une plate-forme Web éducative pour l'apprentissage électronique.

Classe virtuelle (classe virtuelle) - un type d'environnement d'apprentissage virtuel - un environnement d'apprentissage en ligne qui simule une classe ou des réunions virtuelles grâce à l'utilisation simultanée de plusieurs technologies de communication.

Apprentissage différencié (apprentissage différencié) - l'organisation du processus éducatif, dans laquelle les caractéristiques individuelles et psychologiques de l'individu sont prises en compte, des groupes d'étudiants sont formés avec un contenu d'éducation différent, des méthodes d'enseignement.

Gamification (Gamification) - transfert de techniques et de méthodes de jeu vers des zones non ludiques.

L'apprentissage individualisé (apprentissage individualisé) est une méthode d'apprentissage dans laquelle le contenu, les technologies d'apprentissage (par exemple, le matériel) et le rythme d'apprentissage sont basés sur les capacités et les intérêts de chaque élève.

L'apprentissage mobile est une opportunité de recevoir du matériel pédagogique sur des appareils personnels - PDA, smartphones et téléphones portables. Des programmes spéciaux pour les appareils mobiles avec des liens vers des sites éducatifs rendent tout matériel éducatif disponible.

L'apprentissage "cloud" permet à un groupe d'ordinateurs connectés à un réseau (généralement via Internet) de fonctionner comme un seul.

L'apprentissage tout au long de la vie est un concept selon lequel l'apprentissage se poursuit tout au long de la vie après l'achèvement de l'éducation formelle.

Narration en ligne (Online-storytelling) - l'utilisation d'outils électroniques pour raconter des histoires intéressantes à des fins éducatives, par exemple - parler de recherche ou révéler une séquence de raisonnement.

Une classe inversée est un modèle pédagogique dans lequel le déroulement typique des cours magistraux et l'organisation des devoirs sont inversés. Les étudiants regardent de courtes conférences vidéo à la maison, tandis que le temps de classe est réservé aux exercices, aux discussions de projet et aux discussions. Les conférences vidéo sont souvent considérées comme un élément clé de l'approche inversée. Ces conférences sont actuellement soit créées par l'instructeur et publiées sur Internet, soit stockées sur une plate-forme de partage de fichiers en ligne [2].

Apprentissage personnalisé (apprentissage personnalisé) - implique de se concentrer sur les intérêts de l'élève et de construire une trajectoire éducative autour d'eux. Le matériel, le rythme, la structure et les objectifs d'apprentissage peuvent varier en fonction des besoins éducatifs de l'élève.

L'apprentissage autodirigé est un processus d'acquisition de connaissances, dans lequel l'élève prend des décisions par lui-même, sans aide extérieure, formule les objectifs qu'il veut atteindre, détermine les sources humaines et matérielles de connaissances, choisit et met en œuvre une stratégie pédagogique, et évalue les connaissances acquises [3].

Apprentissage système de gestion. Un système de gestion de l'apprentissage (LMS) est un produit logiciel ou un site utilisé pour planifier, mettre en œuvre et évaluer un processus d'apprentissage spécifique.

Habituellement, le système de gestion du processus éducatif donne à l'enseignant la possibilité de créer et de présenter du matériel pédagogique aux étudiants, de surveiller la participation des étudiants au processus éducatif et d'évaluer cette participation. Système de gestion des processus éducatifs permet également aux étudiants de participer à des processus interactifs, par exemple, à des fils de discussion, à des vidéoconférences et à des forums de discussion.

Littérature:

- [1] Вишневський, О. І. Теоретичні основи сучасної української педагогіки: навч. посібн. / О. І. Вишневський. – Дрогобич : Коло, 2003
- [2] WAYS OF IMPLEMENTING BLENDED LEARNING IN TODAY'S CONDITIONS. III International Scientific and Theoretical Conference «The current state of development of world science: characteristics and features». 05.08.2022 | Lisbon, Portugal. P. 124-125.
- [3] ОРГАНІЗАЦІЯ ГУРТКОВОЇ РОБОТИ З ХІМІЇ В УМОВАХ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ. II International Scientific and Theoretical Conference «Features of the development of modern science in the pandemic's era». 15.07.2022 | Berlin, Germany. P. 45-46.