

ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ ПРИ ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ІНФОРМАТИКИ

Скасків Ганна Михайлівна

асистент кафедри інформатики та методики її навчання,
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,
skaskiv@fizmat.tnpu.edu.ua

Реформування системи підготовки майбутніх учителів інформатики у сучасних умовах реалізація концепції Нової української школи вимагає вдосконалення системи професійної підготовки вчителів, створення сучасних стандартів вищої освіти, перегляду структури програм навчальних дисциплін, оновлення контенту та методичних матеріалів, впровадження нетрадиційних підходів до організації освітнього процесу у закладах вищої та загальної середньої освіти.

За таких умов актуалізується проблема підготовки майбутніх учителів до впровадження інноваційних методик навчання, зокрема ігрових технологій, які дають можливість вносити корективи в методологію, надавати нових способів організації та реалізації освітнього процесу [2].

Проблема застосування ігрових технологій навчання досліджувалась впродовж років багатьма вченими. Зокрема, такі педагоги, як А. Алексюк, В. Беспалько, А. Вербицький, І. Дичківська, В. Ковальчук, А. Кузьмінський, М. Левіна, А. Нісімчук, В. Пітюков, О. Полат, О. Пометун, Н. Попович, І. Прокопенко, Н. Теличко, Г. Товканець, О. Фізеші, М. Чепіль, Landers R. N., Clarebout G., ґрунтовно досліджували проблему впровадження нових педагогічних технологій в освітній процес закладів вищої та середньої освіти. Важливо зазначити, що у дослідженнях цих науковців описано здебільшого загальні підходи до використання ігрових елементів та навчальних ігор в освітньому процесі [1; 3].

В умовах реформування педагогічної освіти змінено й орієнтири розвитку на компетентнісний підхід до навчання, на динамічну мобільність та професійну готовність майбутніх учителів інформатики здійснювати освітню діяльність в умовах створення Нової української школи. Випускники сучасних педагогічних закладів вищої освіти мають достатню теоретичну фахову підготовку з предметних галузей, але часто стикаються з труднощами в застосуванні знань у практичній діяльності.

На основі проведеного аналізу педагогічних досліджень ряду науковців було сформовано модель підготовки майбутнього вчителя інформатики, яка містить у собі три основних структурних блоки: підготовчий, методологічний та діяльнісний. На підготовчому етапі визначено мету та основні завдання, засоби мотивації, контролю та корекції прогнозованих результатів. На другому – проаналізовано принципи підготовки фахівців у галузі шкільної інформатики, представлено основні концептуальні особливості впровадження ігрових технологій в освітній процес сучасних закладів освіти. На третьому етапі представлено практичні засоби реалізації моделі у школі, розкрито особливості вибору методів і форм організації навчання, нові підходи до використання гри як

невід'ємної складової підготовки майбутніх фахівців у сфері цифрових технологій.

Окрім цього, розроблена модель підготовки майбутніх учителів інформатики поєднує в собі такі складові компоненти: педагогічні, методичні та компетентнісні, які спрямовані на формування висококваліфікованого вчителя сучасної української школи. Єдність усіх складових визначає цілісність моделі, забезпечує можливість її практичного застосування у шкільному навчанні.

Використання ігрових технологій при підготовці майбутніх учителів інформатики розглядається як один із варіативних компонентів розробленої моделі, що визначає способи використання різних видів ігор на заняттях з інформатики, дає можливість урізноманітнювати підбір завдань, активувати та спрямовувати учнів на досягнення високих результатів у навчанні.

Розроблена модель підготовки майбутніх учителів інформатики до використання ігрових технологій в освітньому процесі сучасної школи спрямована на допомогу молодим спеціалістам у їх професійному становленні як компетентних і креативних фахівців, що не тільки досконало володіють теоретичним апаратом, а знають і доцільно використовують на практиці різноманітні інноваційні методики, зокрема цифрові та ігрові технології навчання [4].

Теоретичне значення одержаних результатів полягає в тому, що розроблено модель підготовки майбутніх учителів інформатики до застосування ігрових технологій та обґрунтовано педагогічні умови реалізації в освітньому процесі закладів вищої та загальної середньої освіти; конкретизовано контент і значення основних структурних компонентів запропонованої моделі; визначено основні критерії та показники: професійно-педагогічні, методичні та технологічні; конкретизовано зміст основних категорій моделі: ігрові технології; впровадження майбутніми вчителями інформатики ігрових технологій у шкільну практику; формування технологічних прийомів до застосування ігрових технологій у педагогічній діяльності.

Практичне значення одержаних результатів полягає в удосконаленні змісту навчальних програм дисциплін, спецкурсів, що вивчаються студентами спеціальності 014.09 Середня освіта (Інформатики) у Тернопільському національному педагогічному університеті імені Володимира Гнатюка, у розробці методичного посібника для студентів і вчителів інформатики.

Застосування ігрових технологій при підготовці майбутніх учителів інформатики сприяє підвищенню практичного спрямування освітнього процесу, забезпечує можливість інтегрованого підходу до вивчення курсу інформатики разом з іншими дисциплінами.

Список використаних джерел

1. Landers R. N., & Landers A. K. An empirical test of the theory of gamified learning the effect of leaderboards on time-on-task and academic performance. *Simulation & Gaming*, 45(6), 2015. pp. 769 – 785.
2. Moore-Russo D., Wiss A., & Grabowski J. Integration of gamification into course design: A noble endeavor with potential pitfalls. *College Teaching*, 2017. pp. 1–3.
3. Скасків Г. М. Використання проектно-ігрових технологій при навчанні інформатики. *Збірник наукових праць Уманського державного педагогічного університету*. Ч. 3. Умань, 2011. С. 231 – 238.

4. Vandercruysse S., Vandewaetere M., & Clarebout G. Game-based learning: A review on the effectiveness of educational games. In M. M. Cruz-Cunha (Ed.), *Handbook of research on serious games as educational, business, and research tools*, 2012. pp. 628–647.

ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРНЕТ-СЕРВІСУ QUIZIZZ У СИСТЕМІ ЗАСОБІВ ПЕРЕВІРКИ ТА ОЦІНЮВАННЯ НАВЧАЛЬНИХ ДОСЯГНЕНЬ УЧНІВ

Слободянюк Ірина Юрївна

кандидат педагогічних наук, викладач фізики та інформатики,
Барський гуманітарно-педагогічний коледж імені Михайла Грушевського,
islobodianuk@gmail.com

Цегольник Ліна Петрівна

магістр педагогічної освіти, вчитель фізики,
Комунальний заклад «Загальноосвітня школа I–III ст. № 12 Вінницької міської ради»,
wadimirz@gmail.com

В умовах сьогодення ефективним та дієвим рішенням для вдосконалення освітнього процесу є впровадження сучасних методів та засобів навчання. Не є виключенням і етап перевірки рівня навчальних досягнень, який зазвичай не викликає захоплення в учнів, а навпаки – сприймається як складний та стресовий. Тому, перед сучасним педагогом постає завдання – пошук інноваційних, цікавих та водночас ефективних способів проведення даного етапу уроку.

Дедалі більшого поширення в освітньому процесі набуває технологія BYOD [1, с. 1] – Bring Your Own Device – «принеси свій особистий пристрій». Дана технологія передбачає використання індивідуальних мобільних пристроїв (смартфон, планшет, ноутбук) з метою організації освітньої діяльності учнів. Серед сервісів, що дають змогу проводити опитування, здійснювати перевірку рівня знань з використанням мобільних пристроїв, а також автоматизують процес оцінювання, є сервіси Kahoot та Quizizz. Особливості використання Internet-сервісу Kahoot! як сучасного засобу моніторингу навчальної діяльності описано в [4]. Зупинимось детальніше на сервісі Quizizz.

Quizizz – це Internet-інструмент для проведення оцінювання рівня знань учнів як під час занять, так і в якості домашньої роботи. Для розробки завдань необхідно перейти за посиланням <https://quizizz.com> та зареєструватися. Даний сервіс є англomовним, однак у посібнику [2] детально описано основні етапи створення завдань та подано покрокові інструкції щодо роботи з online-сервісом.

Серед особливостей сервісу варто відмітити режими роботи: Play Live («гра в реальному часі») та Homework («домашня робота»). Режим *Play Live* вчитель застосовує безпосередньо на уроці, впроваджуючи технологію BYOD. Перевагою сервісу є те, що наявність проектору не обов'язкова, оскільки на екрані пристрою учня відображаються як запитання, так і варіанти відповіді (рис. 1).

Особливістю є те, що, послідовність завдань та варіантів відповідей для кожного учня є індивідуальною, хоча банк запитань однаковий. Це дозволяє кожному працювати в зручному для себе темпі та не створює відволікаючих моментів. Під час проходження тестування результати кожного учня відображаються на екрані вчителя, де зазначається кількість правильних і