

За результатами проведеного аналізу елементів навчальних матеріалів було отримано закономірності, що дозволили побудувати інформаційний портрет ключових термінів у цифрових навчальних матеріалах. Після автоматизованого визначення множини ключових термінів навчального матеріалу, з неї видаляються терміни, що не відповідають інформаційному портрету. Наведена фільтрація за допомогою портрету одержаних елементів множини ключових термінів дозволяє підвищити якість формування множин ключових термінів і якість вирішення ряду похідних задач.

### **Список використаних джерел:**

1. Мазурець О. В. Інформаційна технологія побудови онтологічної моделі навчального курсу для оцінювання отриманих знань / О. В. Мазурець // Матеріали III міжнародної науково-практичної конференції «Інформаційні управляючі системи та технології». Одеса – 2014. – С.81-83.
2. Бармак О. В. Інформаційна модель семантичної структури навчального курсу / О. В. Бармак, О. В. Мазурець // Науковий журнал «Вісник Хмельницького національного університету» серія: Технічні науки. Хмельницький, 2018, №6, Т.1. – С.92-97.
3. Крак Ю. В. Практична реалізація інформаційної технології автоматизованого визначення множини семантичних термінів в контенті навчальних матеріалів / Ю. В. Крак, О. В. Бармак, О. В. Мазурець // Науковий журнал «Проблеми програмування». Київ, 2018, №2-3. – С.245-254.
4. Бармак О. В. Методи автоматизації визначення семантичних термінів у навчальних матеріалах / О. В. Бармак, О. В. Мазурець // Науковий журнал „Вісник Хмельницького національного університету” серія: Технічні науки. Хмельницький, 2015, №2(223). – С.209-213.
5. Придачук Ю. Р. Дослідження семантичної структури ключових термінів у цифрових текстах / Ю. Р. Придачук, О. В. Мазурець // Матеріали VI Міжнародної науково-практичної конференції «Інформаційні управляючі системи та технології ICST-ODESSA-2017». Одеса – 2017. – С.280-282.

## **ВИКОРИСТАННЯ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОФОРІЄНТАЦІЙНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ ДЛЯ АБІТУРІЄНТІВ СПЕЦІАЛЬНОСТІ МЕНЕДЖМЕНТ СОЦІОКУЛЬТУРНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ**

**Калаур Світлана Миколаївна**

кандидат педагогічних наук,  
доцент кафедри соціальної педагогіки та соціальної роботи,  
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка  
svitlanakalaur@gmail.com

**Сорока Ольга Вікторівна**

доктор педагогічних наук,  
професор кафедри соціальної педагогіки та соціальної роботи,  
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка  
sorokaolga175@gmail.com

Нині ринок освітніх послуг в нашій країні суттєво змінився. Можемо констатувати, що певні спеціальності втратили свою актуальність, а інші – навпаки нещодавно з'явилися. До таких нових спеціальностей, які мають змогу отримати здобувачі вищої освіти у Тернопільському національному педагогічному університеті імені Володимира Гнатюка належить спеціальність «Менеджмент соціокультурної діяльності». Ця спеціальність виникла і розвивається на стику педагогіки, культурології, соціології, психології, технології, економіки й

управління соціально-культурною сферою. Формуючи власний громадянський, професійний статус, стикаючись з багатьма больовими точками сучасного суспільства, майбутній фахівець соціально-культурної сфери покликаний узяти на себе місію виховання активного, ініціативного, самостійного громадянина, освіченої, культурної людини дбайливого сім'янина і майстра у своїй професійній справі, здатного до постійного життєвого самовдосконалення під час організації дозвіллевої діяльності. Лише у цьому навчальному році розпочалася підготовка майбутніх фахівців за цією новою спеціальністю. На наш погляд, організувати якісний освітній процес для студентів, які готуються стати організаторами соціокультурної діяльності, без допомоги інформаційних технологій нереально. У зазначеному контексті ми поставили собі за мету – розкрити потенціал інформаційних технологій на етапі профорієнтаційної діяльності.

У навчальному посібнику, під авторством М. Жалдака [1], зазначено, що інформаційні технології, головним чином охоплюють сукупність методів і практичних засобів збору, організації, зберігання, обробки, передачі та представлення інформації, які розвивають здатність до управління технічними та соціальними процесами. Поділяємо думку А. Яновського у тому, що сучасні інформаційні технології дозволяють ефективно здійснювати активізацію пізнавальної діяльності студентів і підвищувати їхню мотивацію, а також реалізовувати «інтеграцію різних видів діяльності в межах єдиної методології, яка заснована на використанні інформаційних технологій» [3, с. 16]. Ми переконалися також й у тому, що інформаційні технології доволі вагомі на етапі профорієнтаційної діяльності з абітурієнтами. Зупинимось на характеристиці потенціалу цих технологій у профорієнтаційній діяльності щодо набору абітурієнтів на спеціальність «Менеджмент соціокультурної діяльності». Насамперед наголосимо, що до початку рекламної кампанії нами було ініційовано розробку інформаційного відеоролика, який мотивував абітурієнта обрати фах менеджера.

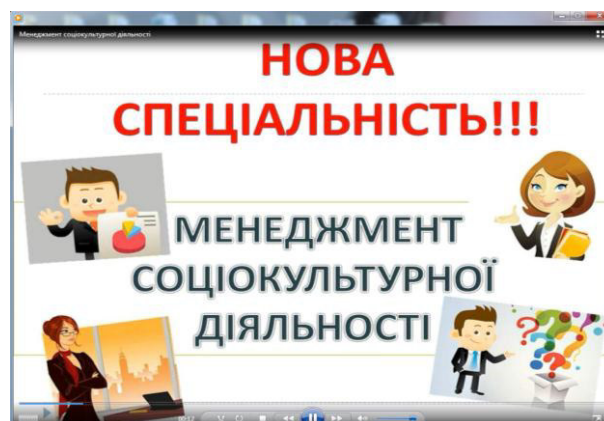


Рис. 1 Фрагмент кадру інформаційного ролику «Нова спеціальність у ТНПУ»

Як свідчить наш досвід, використання такого інформаційного ролику є надзвичайно продуктивним, адже дозволяє за короткий проміжок часу висвітлити усі переваги навчання у Тернопільському національному педагогічному

університеті імені Володимира Гнатюка, та представити у вигляді відеофільму необхідну інформацією про вступну кампанію, умови прийому та перспективи майбутнього працевлаштування. Однією із головних переваг є економія часу. Розробляючи короткотривалий ролик, ми виходили з тих позицій, що людина здатна засвоювати приблизно 20 % почутого матеріалу, 30% того, що побачила, проте вона здатна запам'ятати понад 50 % одночасно побаченого і почутого [2, с. 3–4].

Інформаційний ролик створено на основі використання програми Windows Movie Maker. Програма дає можливість імпортувати існуючі мультимедіа файли та поєднувати їх між собою з різними анімаційними ефектами, супроводжувати текстом, музикою, голосовим озвученням.



Рис. 2 Фрагмент кадру інформаційного ролику «Нова спеціальність у ТНПУ»

Нами також розроблено компактні брошури за допомогою видавничої системи Microsoft Publisher, які в узагальненому вигляді охоплюють інформацію про майбутню спеціальність.

Сучасні інформаційні технології виступають основним підґрунтям для інформатизації профорієнтаційної діяльності та впливають відразу у декількох аспектах. А саме вони мають вагомий вплив на:

- поліпшення якості профорієнтації за допомогою поглиблення та розширення теоретичної інформації на основі суттєвої економії часу;
- підвищення ефективності агітаційної роботи з абітурієнтами на підставі його інтенсифікації та активного використання доступної інформації;
- врахування індивідуальних особливостей майбутніх студентів через адаптацію інформаційних технологій до сучасного інформаційного середовища.

У нашому баченні інформаційні технології забезпечать інтеграцію різних видів діяльності в процесі профорієнтаційної діяльності, збагатять та розширять інформацію про майбутню спеціальність, суттєво поглиблять кругозір майбутніх абітурієнтів, які цілеспрямовано обиратимуть спеціальність «Менеджмент соціокультурної діяльності». Якісно організувати профорієнтаційну діяльність щодо підготовки менеджерів соціокультурної діяльності без інформаційних технологій нині нереально, тому викладачі повинні виважено підходити до підвищення рівня своєї професійної компетентності щодо використання

інформаційних технологій зазначеному контексті та працювати над розробкою якісного інформаційного продукту.

### Список використаних джерел:

1. Жалдак М. И. Внедрение информационных технологий в учебный процесс. Мн. : Новое знание, 2003. 152 с.
2. Ломакин П. А., Севостьянов А. В. Электронные презентации своими руками. М. : Майор, 2004. 352 с.
3. Яновський А. О. Організація пошуково-дослідницької діяльності з використанням інформаційно-комунікаційних технологій: навчально-методичний посібник. Одеса : видавець Букаєв Вадим Вікторович, 2009. 155 с.

## КОМП'ЮТЕРНІ ДИДАКТИЧНІ ІГРИ ЯК ІННОВАЦІЯ ЦИФРОВОЇ ОСВІТИ

**Клочко Оксана Віталіївна**

доктор педагогічних наук,  
доцент кафедри математики та інформатики,  
Вінницький державний педагогічний університет імені Михайла Коцюбинського  
klochkoob@gmail.com

**Смірнова Анастасія Володимирівна**

магістрант спеціальності «Середня освіта. Інформатика»,  
Вінницький державний педагогічний університет імені Михайла Коцюбинського  
jenyty@gmail.com

У роботі обґрунтовано сутність комп'ютерної дидактичної гри та її значення як інновації у методології загальної середньої освіти, визначено класифікацію комп'ютерних дидактичних ігор, з'ясовано особливості їх використання з метою підвищення рівня мотивації, навчальних досягнень та розвитку учнів закладів загальної середньої освіти.

У сучасних умовах інформаційного суспільства актуальним постає питання STEM-освіти, важливою складовою якої є розробка, впровадження та застосування віртуальних середовищ, до яких можна також віднести комп'ютерні дидактичні ігри [1].

У процесі дослідження ми вивчали досвід вітчизняних та зарубіжних науковців, серед них В. Ю. Биков [1], G. Vegona [2], M. D. Griffiths [3], K. Subrahmanyam & P. Greenfield [4], H. Lempinen & R. Rajala [5].

Використання в освітньому процесі КДІ, як інновації цифрової освіти, має на меті не тільки сприяння використанню інтелектуальних ігор, але також дозволяє визначити напрями підвищення рівня мотивації, навчальних досягнень учнів, сприяє їх розвитку.

В останні роки електронні ігри зайняли важливе місце в житті дітей і підлітків. Діти отримують цифрову грамотність неформально через гру, і ні школа, ні інші навчальні заклади не беруть належного врахування цього важливого аспекту. Дослідження еволюції дизайну відеоігор є гарним способом аналізу