

ЦИФРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ В ОСВІТІ

Костецька Ольга Павлівна

вчитель інформатики,

Комунальний заклад Великоберезовицька ЗОШ І-ІІІ ступенів

Тернопільської районної ради Тернопільської області

kosteckaola2403@gmail.com

Інформаційні системи увійшли у всі сфери життя. Розвиток цифрових технологій відкриває величезний спектр можливостей. Прогрес у всіх галузях науки і промисловості йде з величезною швидкістю, не припиняючи дивувати і захоплювати. Лілія Гриневич підкреслила, що саме цифрові технології є інструментом, який зможе зробити успішними наших дітей.

У школі нині навчаються нові за типом мислення учні. Вони з'явилися на світ у епоху інтернету і гаджетів, тому не уявляють життя без них. За партами сидить покоління Z, яке не ділить світ на цифровий і реальний, а вважає двома частинами одного цілого.

Діти покоління Z не ставлять зайвих запитань – вони «гуглять». Вони не запитують дорогу у перехожих – вони шукають потрібне місце за допомогою навігатора. Вони купують речі в інтернеті, до того ж в інших країнах. Учителі теж мають бути «в темі» та використовувати під час уроків різні цифрові додатки [1].

У наш час вчитель повинен не тільки навчити школяра вчитися, але і виховати особистість, орієнтовану на саморозвиток.

Цифрові технології – це заснована на методах кодування і передачі інформації дискретна система, що дозволяє здійснювати безліч різнопланових завдань за найкоротші проміжки часу. Саме швидкодію і універсальність цієї схеми зробили ІТ-технології настільки затребуваними [4].

Величезні потоки інформації, які кожен бажаючий може одержувати з мережі Інтернет, роблять освіту більш доступною. Реалізувати свій творчий потенціал або просто заробити, не виходячи з дому – раніше про такі можливості можна було тільки мріяти. Сьогодні це реальність.

У всіх учнів, починаючи з першого класу, є мобільні телефони. Майже всі учні середньої та старшої школи мають смартфони, айфони і планшети. Мобільні пристрої є власністю учнів і тому знаходяться у їх розпорядженні протягом усього дня, а не лише під час уроків.

На уроках ми працюємо з «цифровими» дітьми. Тому викладати навчальний матеріал, перевіряти рівень засвоєння ними знань ми маємо цікаво, максимально практично та швидко. **Як учителю це враховувати під час уроків?**

На допомогу «прийдуть» цифрові додатки – конструктори ігор, тестів та вікторин, якими можна було б користуватися зі смартфонів та планшетів.

Quizizz – сервіс, для створення вікторин та флеш-карток (<https://quizizz.com/>). Дуже зручний сервіс та простий у використанні, безкоштовний, учні можуть користуватись сервісом як в класі, так і вдома, не обов'язково їм заводити акаунт та реєструватись для того, щоб пройти вікторину (рисунок 1). Крім цього, вчителі можуть використовувати вікторини створені

іншими та користуватись ними. Учні можуть грати разом, або окремо, обирають собі аватарки, які їм подобаються, у вікторині присутні меми, таблиця рейтингів [2].

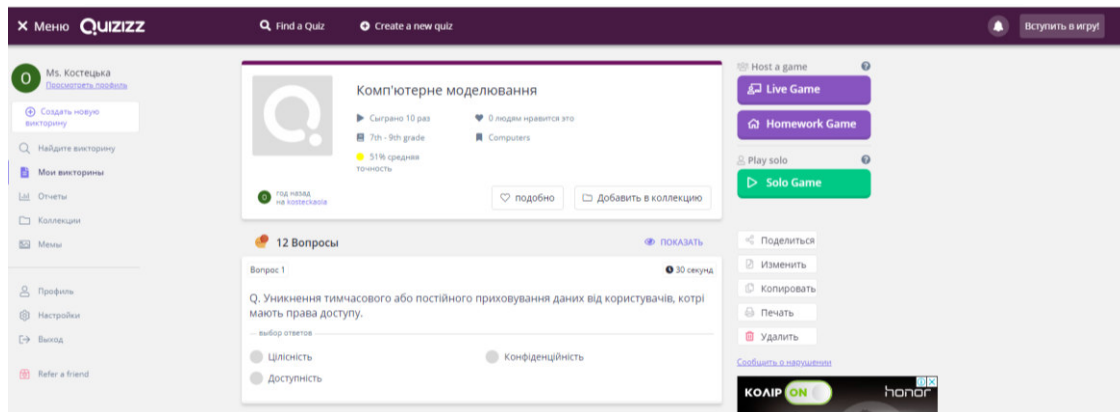


Рис. 1. Середовище Quizizz

Quizlet – чудовий безкоштовний он-лайн сервіс для створення дидактичних флеш карток як для очного так і дистанційного навчання (<https://quizlet.com/>). У відповідні поля вводиться потрібна інформація (терміни, їх пояснення або пропущені слова в термінах, рівняння і їх розв'язки, вирази та їх значення тощо) і автоматично вчитель отримує крім самого набору карток, які виконують навчальну роль, ще й різні режими роботи з ними: тренувальний, навчальний, контролюючий та ігровий. Картки можна створювати для будь-якого предмету (рис. 2).

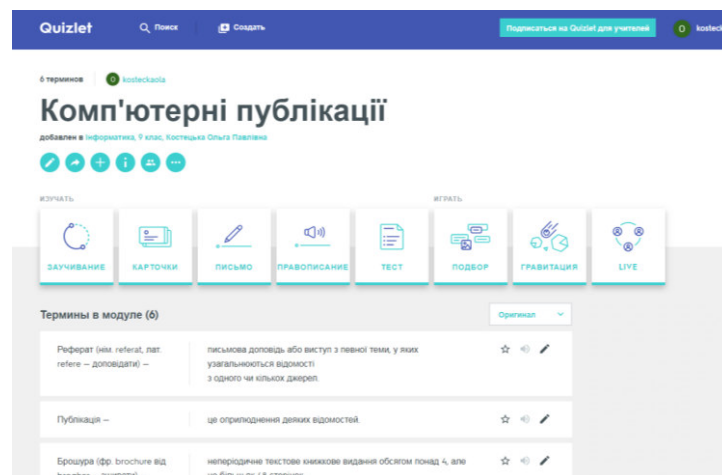


Рис. 2. Середовище Quizlet

Для того, щоб розпочати гру вчитель проектує свій комп'ютер на екран для всього класу, заходить в сервіс, вибирає потрібний набір карток Quizlet, натискає на панелі праворуч кнопку «Live», виконує команду «Створити гру» (Create game). Сервіс згенерує код, за допомогою якого учні зможуть вступити в гру за посиланням <https://quizlet.com/live>. У міру приєднання до гри імена гравців відображаються у вчителя на бічній панелі справа. Вчителі, зареєстровані в Quizlet, можуть використовувати її безкоштовно. Але учні самостійно без вчителя нею скористатися не зможуть [3].

Застосування різних цифрових додатків сприяє персоналізації освітнього процесу. Вчитель не може приділяти кожному учневі по півгодини на кожному уроці, але може бачити прогрес за допомогою аналізу даних, які збирають програми і додатки.

Традиційне навчання з цифровими технологіями це не тренд, а вимога часу. Всі зміни, які відбуваються в суспільстві, відображаються в освіті. Вчителям варто заохочувати використання цифрових технологій у навчанні – оскільки це та сфера, на якій діти добре розуміються. Їхня обізнаність із технологіями може бути поштовхом до активнішого залучення та глибшого вивчення.

Список використаних джерел:

1. Діти покоління Z: їхні особливості, унікальні можливості та проблеми. [Електронний ресурс].- Режим доступу: <http://4mamas-club.com/porady/diti-pokolinnya-z-%D1%97xni-osoblivosti-unikalni-mozhivosti-ta-problemi/>.
2. Сервіс для створення інтерактивних вікторин Quizizz. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://quizizz.com/>.
3. Сервіс для створення інтерактивних вікторин Quizlet. [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://quizlet.com/>.
4. Цифрові технології – це майбутнє людства. [Електронний ресурс].- Режим доступу: <http://hi-news.pp.ua/kompyuteri/5035-cifrov-tehnologyi-ce-maybutnye-lyudstva.html>.

КОМПЛЕКТУВАННЯ ЕЛЕКТРОННОЇ БІБЛІОТЕКИ СТУДЕНТА

Максимов Михайло Андрійович

старший викладач кафедри автоматизації виробничих процесів,
Донбаська державна машинобудівна академія

Піщуліна Олена Вікторівна

старший викладач кафедри автоматизації виробничих процесів,
Донбаська державна машинобудівна академія

fam@dgma.donetsk.ua

В даний час навчання студентів здійснюється за індивідуальним навчальним планом, тому актуальним завданням є організація інформаційного обслуговування, що враховує індивідуалізацію навчального процесу, конкретний рівень підготовки студента. Відповідно до нових вимог студенту повинен бути забезпечений вільний і зручний доступ до робочої програми навчальної дисципліни, а також максимально повне надання всієї необхідної інформації і матеріалів, необхідних для успішного вивчення дисципліни. Одним з варіантів вирішення цієї проблеми є використання електронних бібліотек, які надають ряд послуг для своїх користувачів, недоступних або важко реалізованих за допомогою традиційних бібліотек. Порівнюючи традиційні та електронні бібліотеки [1] можна вказати на цілий ряд якостей, що відрізняють цифрові бібліотеки від традиційних:

- у цифровій бібліотеці набагато простіше обновлювати книжковий фонд;
- цифрова бібліотека може використовуватися в якості середовища навчання студентів;
- інформація може бути отримана безпосередньо з первинних джерел;