

**ІНСТРУМЕНТИ ТА МЕТОДИ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ З
ІНФОРМАТИКИ В ПОЛТАВСЬКОМУ КОЛЕДЖІ НАФТИ І ГАЗУ
НАЦІОНАЛЬНОГО УНІВЕРСИТЕТУ «ПОЛТАВСЬКА ПОЛІТЕХНІКА
ІМЕНІ ЮРІЯ КОНДРАТЮКА»**

Самсоненко Наталія Валентинівна

викладач комп'ютерних дисциплін, Полтавського коледжу нафти і газу,
Національного університету «Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»,
navasam@ukr.net

Сидорина Ольга Григорівна

викладач комп'ютерних дисциплін, Полтавського коледжу нафти і газу
Національного університету «Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»,
sidorina1980@ukr.net

Дистанційне навчання – це форма навчання з використанням комп'ютерних і телекомунікаційних технологій, які забезпечують інтерактивну взаємодію викладачів та студентів на різних етапах навчання і самостійну роботу з матеріалами інформаційної мережі [1].

Дистанційне навчання – індивідуалізований процес набуття знань, умінь, навичок і способів пізнавальної діяльності людини, який відбувається в основному за опосередкованої взаємодії віддалених один від одного учасників навчального процесу у спеціалізованому середовищі, яке функціонує на базі сучасних психолого-педагогічних та інформаційно-комунікаційних технологій [2].

Інтерактивно-дистанційне навчання Полтавського коледжу нафти і газу Національного університету «Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка» базується на платформі системи управління навчанням Moodle: <http://moodle.pkng.pl.ua/>.

Кожен викладач коледжу має змогу самостійно створювати свої дистанційні курси та налаштовувати різноманітні ресурси, зараховувати студентів на курс і керувати їх навчанням. Також, дистанційні курси можуть бути використані як дидактичні засоби для студентів денної та заочної форм навчання на всіх етапах навчальної діяльності студентів під час вивчення відповідних дисциплін.

Дистанційний курс з інформатики відповідає робочій програмі предмета «Інформатика» розроблена на основі Навчальної програми з інформатики для загальноосвітніх навчальних закладів для 10–11 класів (рівень стандарту) (наказ МОН України № 1407 від 23.10.2017 р.)

Для забезпечення процесу дистанційного навчання дистанційний курс з інформатики розподілено на блоки (інформаційний, змістовний), адаптовані для дистанційного навчання (рис. 1).



Рис. 1. Структура дистанційного курсу

В інформаційному блоці розміщено новини курсу, загальну інформацію про курс, літературу, посилання, програми, критерії оцінювання навчальних досягнень, графік проведення занять у форматі ZOOM конференцій.

Змістовний блок, відповідно до робочої програми предмета, поділений на окремі елементи – змістовні модулі, які, у свою чергу, складаються з тем: лекційних, практичних та семінарських занять.

Вивчення матеріалу відбувається послідовно. Спочатку студент опрацьовує теоретичний матеріал, а потім закріплює отримані знання, виконуючи практичну частину теми у вигляді практичних робіт, до яких передбачені методичні вказівки, завдання та зразки виконання.

При вивченні теми у студента є можливість застосовувати інформаційні ресурси у графічному, ілюстративному та мультимедійному вигляді або отримати інформацію з підготовлених викладачем посилань на Вебресурси.

Для перевірки засвоєння навчального матеріалу з відповідної теми передбачено тестові або практичні завдання. Кожний елемент змістовного модуля є не тільки носієм відповідної інформації, а й виконує специфічні функції (інформаційну, мотиваційну, освітню, розвивальну, контролюючу, систематизуючу, стимулюючу, трансформаційну, координуючу, самоосвітню), які викладач реалізує у процесі навчання.

Контент дистанційного курсу з інформатики включає ресурси платформи Moodle: Сторінка, Напис, Завдання, Форум, Файл, Тест, Interactive Content H5P.

H5P – це створення, обміну й повторного використання інтерактивного мультимедійного навчального контенту. Редактор H5P є дуже простим у використанні, що робить доступним створення багатого інтерактивного контенту який допомагає викладачу зацікавити студентів [4].

Вправи на повторення вивченого матеріалу створені за допомогою інтернет-сервіса мультимедійних дидактичних вправ LearningApps. LearningApps.org створений для підтримки навчання і викладання за допомогою невеликих загальнодоступних інтерактивних модулів (далі – вправ) [3]. Дані вправи створюються викладачем онлайн та інтегруються в дистанційний курс інформатики.

Під час дистанційного навчання всі заняття з інформатики, згідно до робочої програми, проводяться у форматі ZOOM конференцій. Графіки проведення занять зроблені за допомогою Google-таблиць та інтегровані на курс інформатики. В них розміщено дати та теми занять, час початку занять, посилання ZOOM, ідентифікатор та пароль конференції, домашнє завдання.

В процесі дистанційного навчання курс з інформатики може змінюватись, це вирішує сам викладач, які елементи будуть застосовуватися, а які ні. Досвід показує, що використання інтерактивного контенту курсу підвищує навчальний ефект. Для організації дійсно ефективного навчального процесу дистанційного навчання необхідна систематична робота з оболонкою як студента, так і викладача, кожного дня на протязі всього терміну навчання.

Список використаних джерел

1. Дистанційна освіта URL: <http://vnz.org.ua/dystantsijna-osvita/pro/>.
2. Дистанційні курси. Методичні рекомендації щодо підготовки веб-ресурсу дисциплін для запровадження елементів дистанційного навчання/ Укл. Воронцова І.В. Полтава: ПНГрТ ПолтНТУ, 2015. 15 с.
3. Інтернет-сервіс LearningApps. URL: <https://learningapps.org/about.php>.
4. Навчальна платформа moodle. UR: <https://moodle.org/>.
5. Хмарне сховище даних Google диск. UR: https://www.google.com/intl/uk_UA/drive/.

ПОТЕНЦІАЛ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ПРОФІЛАКТИЦІ ТА КОРЕКЦІЇ АГРЕСИВНОЇ ПОВЕДІНКИ ПІДЛІТКІВ

Siagha Sami (Ізраїль)

аспірант кафедри соціальної роботи, спеціальної освіти і менеджменту соціокультурної діяльності

Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка,
seagasemi@gmail.com

За останні два десятиліття інформаційні, комп'ютерні та телекомунікаційні технології здійснили суттєвий ривок та посіли гідне місце як в освітньому процесі так і у соціальній педагогіці та соціальній роботі. У сьогочасних умовах викликів української державності питання профілактики та корекції агресивності у дітей підліткового віку потребують інноваційного переосмислення та адаптації до особливостей сьогочасних дітей та врахування здобутків науково-технічної революції в сфері саме ігрових технологій. Під час організації профілактичної та корекційної діяльності з агресивними підлітками було встановлено два головних недоліки: переважання інформаційно-ілюстративного, схоластичного і репродуктивного методів роботи без емоційної складової, яка впливала б не тільки на інтелект підлітків, але й на почуття, та їхню волю; обмеженість методичних прийомів, які мають позитивний вплив на активізацію пізнавальної діяльності підлітків з підвищеним рівнем агресії.

Персональний комп'ютер дозволив дітям та дорослим серйозно захопитися комп'ютерними іграми. Встановлено, що психолого-педагогічними питаннями використання ігор займались вчені протягом всієї другої половини ХХ ст., а комп'ютерними ігровими технологіями лише починаючи з 90-х р. ХХІ ст., але проблемі комп'ютерної гри як одному із засобів організації профілактичної та колекційної діяльності ще не було приділено належної уваги.

Отже, одним із найбільш ефективних інструментів вирішення проблеми подолання агресивної поведінки підлітків вважаємо використання комп'ютерних інтерактивних технологій. Ми переконані у тому, що з появою ж комп'ютерних