

Таким чином, змішане навчання є процесом поєднання традиційної моделі навчання із впровадженням сучасними цифровими технологіями, що дозволяє впровадження дистанційної взаємодії всіх учасників освітнього процесу та зручної мобільності суб'єктів навчання з метою оптимізації освітнього процесу та підвищення ефективності професійної підготовки майбутніх фахівців.

Список використаних джерел

1. Юрків Я. І. Змішане навчання як форма ефективної організації професійної підготовки майбутніх соціальних працівників/соціальних педагогів. *Вісник ЛНУ імені Тараса Шевченка*. № 1(339), Ч. I, 2021. С. 265-279.
2. Bonk C., Graham C. *Handbook of blended learning: Global perspectives, local designs*. San Francisco, CA: Pfeiffer Publishing, 2005. URL: http://mypage.iu.edu/~cjbbonk/toc_section_intros2.pdf (дата звернення 10.092021).

ВИКОРИСТАННЯ СЕРВІСУ CLASSTIME У ПРОЦЕСІ ЗМІШАНОГО НАВЧАННЯ

Генсерук Галина Романівна

кандидат педагогічних наук, доцент кафедри інформатики та методики її навчання,
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,
genseruk@tnpu.edu.ua

Гром'як Мирон Іванович

кандидат фізико-математичних наук, доцент кафедри математики та методики її навчання,
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,
ghromjak@tnpu.edu.ua

Цифровізація освіти змінила процес та моделі освітньої діяльності, у якій з'явилися нові форми навчання. Змінилася також і роль педагога на партнера та консультанта, який використовує у своїй діяльності інтерактивні засоби навчання [1]. Вимога інтерактивності у використовуваних засобах і технологіях, як здатність взаємодіяти чи перебувати в режимі діалогу між учасниками освітнього процесу, стає важливою умовою організації самого процесу навчання та фактором підвищення його якості. Тепер досягнення освітніх результатів неможливе без використання інтерактивних засобів навчання, ефективність яких не піддається сумніву.

Інтерактивні засоби навчання, як правило, розглядаються у двох аспектах: технічні засоби (інтерактивні дошки, інтерактивні планшети, інтерактивні рідкокристалічні монітори, що мають додаткові функції цифрового планшета, системи інтерактивного опитування та ін.) та програмно-дидактичні інтерактивні засоби (електронні освітні ресурси, спрямовані на взаємодію та управління освітнім процесом). Яскравими прикладами, що дозволяють підвищити якість навчального процесу, є навчальні комп'ютерні презентації, навчальні програми, інтерактивні мультимедійні підручники та посібники, тести, інтерактивні тренажери, інтерактивні мультимедійні плакати, комп'ютерні моделі [2].

Потенціал інтерактивних засобів навчання суттєво розширюється за рахунок хмарних цифрових ресурсів. Одним із таких ресурсів є Classtime, створений порівняно недавно компанією Pollock Technologies.

Classtime – це цифровий інструмент формувального оцінювання, який допомагає педагогам миттєво оцінити прогрес та індивідуальні можливості усіх учасників освітнього процесу [3].

Classtime – це платформа для створення інтерактивних навчальних програм, що дозволяє вести аналітику навчального процесу та реалізовувати стратегії індивідуального підходу. Можливості середовища Classtime дуже широкі (рис. 1.)



Рис. 1. Можливості середовища Classtime

Середовище Classtime дозволяє вести аналітику навчального процесу та реалізовувати стратегії індивідуального підходу в режимі онлайн. Одним із плюсів роботи сервісу є можливість створення власної бібліотеки завдань. Кожен навчальний блок або тема можуть включати кілька різних перевірчих робіт, починаючи від тестів і закінчуючи самостійними письмовими відповідями. Педагог може сформувати модульну систему, яка містить логічну структуру навчальних тем, виявляє зв'язок між елементами матеріалу, що вивчається, визначає рівень засвоєння та відповідної оцінки знань. Завдання можна інтегрувати з урахуванням індивідуальних особливостей усіх учасників освітнього процесу. Це дозволяє педагогу проаналізувати, в яких місцях найбільше прогалин, які моменти викликають складність у засвоєнні навчального матеріалу в повному обсязі.

Ресурс Classtime можна використовувати на різних етапах заняття. На заняттях з математики платформу можна застосовувати для усного рахунку, з іноземної мови – написання словникових диктантів, літературного читання – як перевірку змісту прочитаного тексту. Перевагою даної програми є те, що можна бачити не тільки результат групи, а й спостерігати за прогресом засвоєння навчального предмета. Ця платформа дозволяє також організовувати командні ігри, які формують комунікативних навички.

Використання вебсервісу Classtime в освітньому процесі відкриває перед педагогічною практикою можливість використання відкритого, безплатного електронного ресурсу, де у вільному доступі є величезна кількість матеріалів, які можуть бути використані в навчальних цілях. Вебсервіс Classtime радикально

спростив процес створення матеріалів та їх публікацій у мережі. Тепер кожен не тільки може отримати доступ до цифрових колекцій, а й взяти участь у формуванні власного мережного контенту. Сьогодні новий контент створюється мільйонами людей. Інформаційне середовище вебсервісу Classtime відкриває принципово нові можливості для діяльності, в яку надзвичайно легко залучаються люди, які не мають жодних спеціальних знань у галузі інформатики. Нові форми діяльності пов'язані з пошуком у мережі інформації, зі створенням і редагуванням власних цифрових об'єктів – текстів, фотографій, програм, музичних записів, відеофрагментів. Участь у нових формах діяльності дозволяє освоювати важливі інформаційні навички.

Список використаних джерел

1. Морзе Н., Вембер В., Гладун М. 3D картування цифрової компетентності в системі освіти України. Інформаційні технології і засоби навчання. 2019. Вип. 2 (70). С. 28–42.
2. Підбірка сервісів для дистанційного навчання. URL: <http://www.kdket.net.ua>
3. Середовище classtime. URL: <https://www.classtime.com/uk/>

ВАЖЛИВІСТЬ ВИВЧЕННЯ МАЙБУТНІМИ ВЧИТЕЛЯМИ-ПРЕДМЕТНИКАМИ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Грод Інна Миколаївна

кандидат фізико-математичних наук, доцент кафедри інформатики та методики її навчання,
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,
grodin@fizmat.tnpu.edu.ua

Університети завжди відігравали виключну роль у системі освіти й особлива увага приділялась саме якості професійно-педагогічної та наукової підготовки студентів, майбутніх учителів, якими поповнюються педагогічні колективи шкіл. Студент уже в процесі навчання у вищому навчальному закладі повинен набувати навичок використання інформаційних технологій у своїй навчальній, дослідницькій та професійній діяльності. У Національній доктрині розвитку освіти закладено важливість переходу до інформаційного суспільства та інформатизації освіти.

Для якісного впровадження програмних продуктів в практику роботи шкіл необхідно, щоб якісними були теоретичні та методологічні засади фахової підготовки вчителя.

На даному етапі розвитку суспільства постало гостре питання створення докорінно нової системи освіти та виховання, яка буде базуватися на нових підходах і тенденціях у світі інформатизації. Проте слід зазначити, що механізми ефективного застосування інформаційних технологій для активізації навчально-пізнавальної діяльності студентів при вивченні фахових дисциплін у педагогічному вузі досліджені недостатньо, що і викликає проблеми впровадження їх на практиці.

Головним завданням навчання у педагогічних вищих навчальних закладах є навчити студента вчитися, дати йому основу для подальшого самовдосконалення,