

курс (тесту, завдання, лекції) журнал оцінок автоматично створює простір під оцінки, які будуть проставлені.

Moodle підтримує мобільні браузері Chrome та Safari, можна пов'язати з іншими сервісами або доопрацювати відповідно до своїх завдань.

Дана система сприяє підвищенню престижу закладу освіти та його непрямої реклами у мережі. Вона також залучає висококваліфікованих викладачів незалежно від місця їх проживання, допомагає брати участь в інфраструктурі освітнього комплексу на всій території країни та інтеграції у світовий освітній простір.

Перехід на дистанційну форму навчання дає можливість впровадження сучасних інформаційних технологій та нових підходів до навчального процесу, дозволяє занурювати всіх учасників освітнього процесу в інформаційний простір, при цьому зберігати якісний рівень освіти; підвищувати конкурентоспроможність випускників; розвивати інформаційний простір й мобільність населення.

Список використаних джерел

1. Куріс Ю. В., Матяшева О. Б. Освітній процес з використанням інформаційних технологій для реалізації компетентнісного підходу. *Цифрова трансформація соціоекономічних, управлінських та освітнянських систем сучасного суспільства*: матеріали Міжнародної науково-практичної конференції (Львів-Торунь, 23–24 листопада, 2022). Львів-Торунь : Liha-Pres, 2022. С. 286–289. URL: <http://catalog.liha-pres.eu/index.php/liha-pres/catalog/view/172/2530/5962-1> (дата звернення: 04.04.2023).
2. Що таке Moodle. Moodle – Open-source learning platform: офіц. веб-сайт. URL: <https://moodle.org/mod/page/view.php?id=8174> (дата звернення: 04.04.2023).
3. Система електронного забезпечення навчання ЗНУ: офіц. веб-сайт. URL: <https://moodle.znu.edu.ua/my> (дата звернення: 04.04.2023).
4. Кадемія М. Ю., Шахіна І. Ю. Інформаційно-комунікаційні технології в навчальному процесі: навчальний посібник. Вінниця : Планер, 2011. 220 с.
5. Швачич Г. Г. Сучасні інформаційно-комунікаційні технології: навч. посіб. Дніпро : НМетАУ, 2017. 230 с.

ІНТЕРАКТИВНІ МЕТОДИ ТА ПРИЙОМИ ФОРМУВАННЯ ГРОМАДЯНСЬКОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ВЧИТЕЛІВ В СИСТЕМІ ПІСЛЯДИПЛОМНОЇ ПЕДАГОГІЧНОЇ ОСВІТИ

Ратушняк Наталія Михайлівна

старший викладач кафедри теорії та методики суспільно-гуманітарних дисциплін,
Хмельницький обласний інститут післядипломної педагогічної освіти,
osadchuk_nat@ukr.net

У час, коли Україна переживає глибокі соціокультурні зміни, післядипломна освіта відіграє все більшу роль у забезпеченні того, щоб освітяни були готові діяти відповідно до нових умов суспільства, нових завдань і нових цінностей. У Законі України «Про вищу освіту» (2014) визначено, що післядипломна освіта - це навчання і професійний розвиток особистості шляхом поглиблення, розширення та оновлення індивідуальних професійних знань, умінь і навичок або здобуття іншої професії, спеціальності на основі попередньо здобутого рівня освіти [4]. Відтак метою підвищення кваліфікації є поступовий

розвиток особистості на основі вдосконалення її професійних здібностей та формування громадянської компетентності, як однієї із ключових відповідно до Закону України «Про освіту» (2017). Це можливо за умови постійного осмислення педагогами результатів своєї діяльності та порівняння їх із запитами сучасної науки, соціального та професійного досвіду.

На сьогодні основні методичні інновації в освіті пов'язані із застосуванням інтерактивних методів навчання, які базуються на принципах взаємодії, активності здобувачів освіти, опорі на колективний досвід, зворотному зв'язку тощо.

У сучасній педагогічній літературі існує два варіанти поняття інтерактивності. Перший – це інтерактивні методи як варіант активного методу навчання. Таку класифікацію методів навчання запропонував Є. Голант у 1957 році. Методи навчання поділяються на пасивні – це переважно прослуховування теоретичного матеріалу та отримання зворотного зв'язку шляхом опитування, самостійної роботи та активні – це форма взаємовідносин між здобувачами освіти та викладачем у процесі заняття, коли активними є не лише педагогічний працівник, а й учні. Останнім часом деякі дослідники стали звертати увагу на інтерактивні методи навчання, хоча вважається, що активні та інтерактивні методи – ідентичні [3]. Та все ж деякі відмінності є: інтерактивний підхід передбачає кращу взаємодію між вчителем та учнем, а також між тими, хто навчається один в одного. Іноді роль вчителя полягає просто в тому, щоб поставити проблемне запитання, а до досягнення результату здобувачі освіти приходять самостійно в режимі активного діалогу. В освітньому процесі на всіх рівнях навчання використовуються різноманітні технології інтерактивного навчання: командні ігри, кейс-технології, тренінги, дискусії, обговорення, мозковий штурм, проєктне навчання тощо. З іншого боку інтерактивність визначається як властивість програмних продуктів. Інтерактивність в контексті інформаційної системи – це можливість інформаційно-комунікаційної системи по-різному реагувати на будь-які дії користувача в активному режимі. До засобів і методів інформаційних технологій належать: комплекс технічних засобів; засоби управління технічним комплексом – програмне забезпечення; організаційно-методичне забезпечення та хмарні технології [1]. Інформаційні технології є обов'язковою умовою для функціонування вискоелективної моделі навчання, основною метою якої є активне залучення усіх в освітній і дослідницькій процесі.

Основою інтерактивного комплексу є комп'ютер зі спеціальним програмним забезпеченням та інтерактивна дошка. Інтерактивні дошки можуть відрізнятися за механізмом дії, але у роботі це не має значення. Основний принцип роботи з дошкою – це екран, на якому можна керувати вмістом.

Найпростішим способом використання інтерактивної дошки є демонстрація наочних посібників. Дошка з проєктором дозволяє використовувати якісні мультимедійні технології, демонструвати відеофрагменти, анімацію, показувати експерименти з елементами комп'ютерного моделювання. До будь-якої інформації на екрані можна додавати пояснення та рукописні примітки, швидко створювати нові об'єкти – малюнки,

схеми, ескізи, використовуючи техніку «перетягування об'єкта» [1]. Подібні функції під час дистанційного навчання виконує віртуальна дошка Jamboard, за допомогою якої можна в реальному часі працювати над ідеями разом з іншими. Файл Jamboard можна створити або відкрити під час виклику Google Meet за умови приєднання з комп'ютера. Учасники зустрічі, які використовують мобільні телефони й планшети, отримують покликання на файл Jamboard і коли натиснуть на нього, перейдуть у додаток Jamboard.

На відміну від звичайної дошки, Jamboard не має обмежень щодо розміру доступного простору та кількості учасників, які можуть працювати одночасно на ній. Крім того, все, що намальовано на онлайн-дошці, можна зберегти на Google Drive: матеріали записані на дошці Jamboard не зникнуть із часом. Сервіс має необмежені можливості для роботи з ескізами, таблицями, діаграмами та містить великий набір функцій малювання, а також можливості для керування різними пензлями, розпізнавання рукописного введення тощо. Редагувати та змінювати все можна в реальному часі. Вчитель може використовувати онлайн-дошку для розвитку громадянської компетентності учнів під час інтерактивних занять.

Розгляньмо використання онлайн-дошки Jamboard на прикладі вправи «Особистість та її ідентичність» (робота в групах). Педагогічні працівники закладів загальної середньої освіти можуть її використовувати на уроках громадянської освіти тощо. Мета вправи: розвиток громадянської компетентності курсистів в контексті реалізації «Концепції розвитку громадянської освіти в Україні» (2018). Очікувані результати: розуміння поняття «ідентичність», «громадянська ідентичність»; застосування набутих знань на практиці. Час проведення: 20–25 хв.

Форма проведення вправи. Для організації продуктивної роботи варто підготувати та оголосити чіткі інструкції. Ефективним видом діяльності під час вправи є обговорення й робота в малих групах (програма Zoom). Потім пропонуємо намалювати на фреймі дошки Jamboard «ідентичність», заздалегідь підготувавши 3–4 фрейми та покликання на них. Пояснюємо, що це можуть бути будь-які символічні зображення або ціла картина (наприклад, асоціативні ланцюжки, схематичні малюнки тощо). Після цього один/одна учасник/учасниця від групи пояснює, що вони зобразили та називають особисту ідентичність за бажанням. Підсумовуючи, фасилітатор наголошує, що ідентичність може стосуватися будь-якої ознаки і кожна людина має низку ідентичностей. Чим більше ідентичностей ми у себе виявляємо, тим більше різноманіття у нашому житті.

Відтак, застосування інноваційних технологій дозволяє і викладачу, і курсистам контролювати хід засвоєння навчального матеріалу, формування необхідних знань та умінь. У педагогічних працівників розвиваються навички самоконтролю, спільної (групової) роботи, вони своєчасно визначають помилки, усувають їх і навіть попереджають їх появу [2].

В Хмельницькому інституті післядипломної педагогічної освіти (далі – Інститут), зважаючи на сучасні виклики (пандемія Covid-19 та введення воєнного стану), активно використовуються інтерактивні та інформаційні технології для забезпечення організації освітнього процесу та забезпечення

якісних освітніх послуг з метою розвитку професійних та громадянських компетентностей освітян. В Інституті активно впроваджуються різноманітні форми навчання в рамках формальної освіти з використанням дистанційних технологій, комбінуючи синхронне та асинхронне навчання педагогічних працівників, що в науковій літературі розглядають як біхронне онлайн-навчання. Перевага біхронного онлайн-навчання полягає в тому, що слухачі курсів підвищення кваліфікації можуть вивчати та ознайомлюватися з матеріалом у зручний для них час і в абиькому місці під час асинхронної частини модуля, що викладається, а у рамках синхронних сесій в режимі реального часу підключатися до онлайн-зустрічей. Обсяг поєднання синхронного та асинхронного режимів навчання залежить від навчально-тематичної програми курсу підвищення кваліфікації або програми авторських курсів. Проведення онлайн-занять в Інституті післядипломної педагогічної освіти Хмельницької області організовано в основному з використанням одного із сервісів відеотелефонного зв'язку та відеоконференцій, який розроблений Google – Google Meet та програми Zoom.

Дослідження засвідчують, що у процесі використання інтерактивних/інформаційних технологій педагогічні працівники краще засвоюють навчальний матеріал, у них активізується інтерес до власного професійного розвитку. Вони мають доступ до електронних матеріалів навчально-методичного забезпечення, які зможуть використовувати у своїй практичній діяльності [2].

Загальновідомо, що значна кількість, зокрема, сучасних підручників містить диски з набором програм для самостійної роботи. За потреби педагоги можуть створювати самі програмні засоби, що наслідують некомп'ютерні інтерактивні методи – кейс-технології, рольові та ділові ігри. Віртуальні лабораторії, екскурсії тощо теж можуть використовуватися в освітньому процесі як доступний та наочний формат [1].

Отже, інтерактивні технології динамічно розвиваються і мають потенціал для підвищення рівня якості та ефективності освіти. Головною перевагою інтерактивних методів навчання є наближення освітнього процесу до реальної практичної діяльності вчителя, що сприяє покращенню та оптимізації навчального процесу, допомагає навчитись розв'язувати проблеми, правильно формулювати власну думку; аналізувати отриману інформацію; дискутувати; бути більш впевненими та незалежними.

Список використаних джерел

1. Гевко І. В. Використання інтерактивних технологій в освіті. *Наукові записки*. Серія: Педагогічні науки. Київ : Вид-во НПУ імені М. П. Драгоманова, 2018. Вип. СХХХІХ(139). С. 53–60. URL: <http://enpuir.npu.edu.ua/handle/123456789/24374> (дата звернення: 04.04. 2023).
2. Куриш Н. К. Впровадження біхронного режиму онлайн-навчання в закладах післядипломної педагогічної освіти. *Педагогічні науки: теорія та практика: наук. журн.* Запоріжжя : Видавничий дім «Гельветика», 2021. № 3(39). С. 199–204. URL: <http://surl.li/gbyab> (дата звернення: 04.04. 2023).
3. Луцик І. Г. Дидактичні умови інтерактивного навчання предметів суспільно-гуманітарного циклу в педагогічних коледжах : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.09. Кривий Ріг, 2011. 20 с.

4. «Про вищу освіту»: Закон України від 01.07.2014 р. № 1556-VII. Дата оновлення: 16.06.2019 р. № 2745-VIII. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1556-18#Text> (дата звернення: 01.04. 2023).

ВИКОРИСТАННЯ МОДЕЛІ ЗМІШАНОГО НАВЧАННЯ ПРИ ВИВЧЕННІ ДИСЦИПЛІНИ «GAME-ДИЗАЙН»

Романишина Оксана Ярославівна

доктор педагогічних наук, професор кафедри інформатики та методики її навчання,
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,
oksroman@tnpu.edu.ua

Маланюк Надія Богданівна

асистент кафедри інформатики та методики її навчання,
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,
metnadmal@gmail.com

Якість підготовки фахівців часто залежить від уміння самостійно навчатись та вдосконалюватись. В сучасному світі засобом для цього обирають цифрові технології, що надають доступ до необхідної інформації та сучасні технології навчання, що сприяють формуванню необхідних компетенцій.

Сьогодні багато матеріалу подано в цифровому форматі і знаходяться у вільному доступі або розміщені на платформах дистанційного навчання кожного закладу освіти. Це дає можливість викладачу розробляти та впроваджувати нові методики та технології навчання, спонукати студентів до самостійного опрацювання навчального матеріалу з подальшим обговоренням та використанням в аудиторії. Такий спосіб організації навчання називають «перевернуте навчання».

Використання платформи Moodle в Тернопільському національному педагогічному університеті імені Володимира Гнатюка дає широкі можливості організації освітнього процесу. Тому при викладанні навчальної дисципліни «Game-дизайн» для студентів спеціальності 122 «Комп'ютерні науки» за освітньо-професійною програмою «Інженерія ігрових проєктів» було застосовано модель перевернутого навчання.

Навчально-методичне забезпечення дисципліни містило лекції та відеоролики, щоб студенти мали змогу дивитися та переглядати навчальний матеріал. Таким чином, студенти могли отримати базові знання ще до початку аудиторних занять. За такого підходу лишається більше часу для активного навчання в аудиторії, що дозволяє залучити студентів до більш глибокого опанування матеріалами дисципліни та надає можливість виявити та виправити їх помилки.

Погоджуємося з думкою науковця О. Кузьмінської, яка стверджує, що «активність студентів є одним із факторів ефективності навчання. Вірогідність персональної активності студентів збільшується у випадку залучення студентів до емпіричної діяльності з опорою на їх досвід, врахування освітніх потреб та соціальних запитів» [1].