

### **Список використаних джерел:**

1. Сергієнко О. В., Іванова О. М. Інтегроване навчання інформатики та STEM-освіти: теорія та практика / О. В. Сергієнко, О. М. Іванова // Комп'ютерна інженерія та освіта. – 2021. – № 1 (41). – С. 5-12.
2. Фурман О. В. STEM-освіта: теорія та практика впровадження в сучасній школі / О. В. Фурман // Інформаційні технології та навчання. – 2020. – № 10 (28). – С. 112-121.
3. Білан Н. М. STEM-освіта: нові підходи до навчання інформатики / Н. М. Білан // Сучасні інформаційні технології та методики навчання в закладах освіти. – 2019. – № 16. – С. 15-20.
4. Апанасюк О. І. STEM-освіта: інноваційний напрямок розвитку освіти в Україні / О. І. Апанасюк // Інформаційні технології в освіті. – 2018. – № 11. – С. 10-15.

**Шимчук Н.І.**

Викладач історії

ВСП «Ковельський промислово-економічний

фаховий коледж Луцького НТУ»

shymchuk1981@gmail.com

### **ЗАСТОСУВАННЯ МОБІЛЬНИХ ДОДАТКІВ НА ЗАНЯТТЯХ ІСТОРІЇ**

Сучасне суспільство висуває нові вимоги до освіти. Одна з них – навчання людей, які можуть приймати важливі рішення та знаходити способи спілкування в новому середовищі. Самостійність, креативність, здатність адаптуватися до швидких змін – ці риси характеру є основними на даному етапі історичного розвитку, а їх формування потребує впровадження нових методів у процес навчання. Сучасні виклики змушують викладачів розробляти цікаві, оригінальні та змістовні заняття, щоб студенти могли легко та з інтересом засвоювати нову інформацію.

Використання мобільних додатків для організації навчання стає все більш поширеним і допомагає студентам, викладачам і закладам освіти забезпечувати ефективне навчання та взаємодію.

Застосування мобільних додатків на заняттях з історії може бути дуже важливим і корисним з кількох причин:

- Мобільні додатки надають доступ до багатьох цифрових навчальних ресурсів, таких як електронні підручники, інтерактивні карти, відеоуроки та мультимедійні матеріали. Це робить матеріал доступнішим і цікавішим для студентів.
- За допомогою мобільних додатків студенти можуть швидко отримати доступ до інформації про історичні події, постаті та процеси прямо під час заняття. Це дозволяє негайно відповідати на запитання та розкривати додаткові аспекти матеріалу.
- Багато мобільних додатків пропонують інтерактивні вправи, вікторини, ігри та симуляції, які допомагають студентам краще засвоювати матеріал та заохочують їх до активної участі в процесі навчання.
- Деякі мобільні додатки можуть надати персоналізований підхід до навчання, адаптуючи матеріал до індивідуальних потреб студентів та рівня їх знань.
- Використання мобільних додатків допомагає студентам розвивати навички цифрової грамотності, такі як пошук і оцінка інформації в Інтернеті, використання цифрових інструментів для навчання та спілкування.

Google Classroom, LearningApps, Easel.ly, Canva тощо сприяють співпраці між викладачами та студентами на заняттях історії. Щоб перевірити отримані знання або узагальнити їх можна застосувати такі мобільні додатки, як Kahoot, Quizizz, Google Form тощо. У EduCanon, EDpuzzle є цікавий і корисний сервіс, який допоможе самостійно отримати знання з історії.

Мобільні додатки дозволяють викладачам історії залучати до навчальної діяльності всіх студентів та приділяти індивідуальну увагу кожному.

Мобільний додаток Easel.ly дозволяє створювати презентації, інфографіку та графічні описи подій, процесів або тенденцій. Додаток має широку бібліотеку готових елементів дизайну, таких як іконки, схеми, графіки та фони, які можна легко використовувати для налаштування інфографіки під конкретні потреби. Мобільний додаток Easel.ly дозволяє студентам створювати і редагувати інфографіку прямо на своєму смартфоні або планшеті. Easel.ly також підтримує можливість спільної роботи над проектами. Інфографіка та графічні описи дозволяють студентам візуалізувати та розуміти різні культурні та соціальні тенденції, які виникали в історії.

Мобільний додаток LearningApps дозволяє викладачам створювати тести, різноманітні інтерактивні вправи, такі як вікторини, пазли, спостереження та інші. Це дозволяє зробити заняття історії більш цікавими та залучити студентів до активного навчання. LearningApps дозволяє викладачам співпрацювати між собою та обмінюватися створеними вправами та ресурсами, що може сприяти розвитку спільноти викладачів історії та обміну кращими практиками.

Мобільний додаток Canva дозволяє створювати стильні презентації з історичного матеріалу, використовуючи готові шаблони або власно створені. З Canva можна створювати інфографіку для візуалізації складних історичних даних та статистики, що допоможе зробити матеріал більш доступним та зрозумілим для студентів. Цей мобільний додаток дозволяє створювати інтерактивні матеріали, такі як запитання та завдання, що можна використовувати для активізації навчального процесу на заняттях. Canva допомагає створювати візуальні матеріали, такі як схеми, діаграми та ілюстрації, які можуть бути використані для підтримки дискусій та дебатів на заняттях. Студенти можуть використовувати Canva для створення власних історичних проєктів, таких як ілюстровані звіти, презентації або веб-сторінки.

Завдяки Google Classroom викладачі можуть створювати віртуальні класи і завантажувати матеріали, ресурси та завдання з історії для студентів. Це спрощує організацію навчального процесу особливо під час дистанційного навчання. Google Classroom автоматично зберігає всі завдання, обговорення та оцінки з історії.

Мобільний додаток Kahoot може бути відмінним інструментом для створення цікавих занять з історії, які сприяють активному навчанню та запам'ятовуванню матеріалу. Є кілька способів ефективного використання Kahoot: створення вікторин, в яких студенти можуть відповідати на питання про важливі історичні події, постаті, дати та інші аспекти історії, обговорювати різні історичні теми, створення гри, щоб студенти запам'ятали ключові події та інформацію. Доцільно також використовувати Kahoot як вступне завдання для активізації перед вивченням нового матеріалу, що допоможе зацікавити студентів темою та створити підґрунтя для подальшого навчання.

Ще одним ефективним додатком на заняттях історії є Quizizz. Окрім створення викладачами вікторин для повторення матеріалу, вивченого на попередніх заняттях цей мобільний додаток дозволяє студентам вибирати теми з історії, які їх цікавлять, і виконувати завдання самостійно. Це дозволяє вивчати матеріал у власному темпі та забезпечить додаткову підготовку студентів до занять.

Використання Google Forms на заняттях з історії може бути дуже корисним для збору даних, оцінювання знань студентів та створення інтерактивних завдань різних типів, таких як з вибором однієї відповіді, з вибором кількох відповідей, відкритих питань тощо. Можна використовувати Google Forms для проведення опитувань серед студентів з питань, що стосуються історичних подій, тенденцій та інтересів, для створення анкети з метою збору інформації для дослідницьких проєктів, або збору відгуків від студентів про заняття, матеріали та методи навчання.

EduCanon - це платформа, яка дозволяє викладачам створювати інтерактивні відеоуроки з використанням відеоматеріалів з Інтернету, таких як відеоролики з історичних документальних фільмів або з каналів з відео на YouTube, а також додавати питання, завдання або вікторини, що дозволить оцінити розуміння матеріалу студентами.

Edpuzzle – це проста у використанні платформа, де можна зробити будь-яке відео, або знайти відеоуроки, створені іншими викладачами, та навіть завдання для оцінювання. Edpuzzle може бути потужним інструментом для створення інтерактивних та ефективних занять з історії, які зацікавлять студентів та покращать їхнє розуміння матеріалу.

Отже, використання мобільних додатків може значно збагатити навчальний процес з історії, забезпечуючи студентів доступ до різноманітних ресурсів та інструментів, які сприяють їхньому навчанню та розвитку. Мобільні платформи відіграють важливу роль на сучасному занятті з історії, допомагаючи залучити студентів, покращити доступність до матеріалів, забезпечити інтерактивне та персоналізоване навчання та забезпечити зворотний зв'язок для підтримки успішного навчання.

Це лише невеликий перелік мобільних додатків, які дозволяють проводити опитування студентів, організовувати самостійну та спільну роботу на занятті та в позаурочний час. Вони розраховані для студентів різного рівня засвоєння знань і різного рівня пізнавальної діяльності. Мобільні додатки дозволяють сучасному викладачу підвищити рівень знань студентів, які повільно засвоюють матеріал, і залучити до навчання сильніших, ставлячи складніші завдання.

#### *Список використаних джерел:*

1. <https://www.easel.ly/>
2. <https://www.canva.com/design/>
3. <https://edpuzzle.com/>
4. <https://learningapps.org/>
5. <https://classroom.google.com/>
6. <https://www.smores.com/n/z69rg-educanon>
7. <https://kahoot.it/>
8. <https://quizizz.com/>
9. [https://www.google.com/intl/uk\\_ua/forms/about/](https://www.google.com/intl/uk_ua/forms/about/)

*Шліхта Г.О.*

професор кафедри інформаційно-комунікаційних технологій та методики викладання інформатики,  
канд. пед. наук, доцент,  
Рівненський державний гуманітарний університет  
м. Рівне  
hanna.shlikhta@rshu.edu.ua

## **КОНЦЕПТУАЛІЗАЦІЯ ПЕДАГОГІЧНИХ УМОВ ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ**

Педагогічні умови мають значний потенціал щодо творення (проектування) змістовних й процесуальних параметрів освітнього процесу з метою формування ціннісно-деонтологічних компетентностей майбутніх фахівців ІТ-галузі, а також їхніх окремих елементів: а) інтелектуально-когнітивних, б) афективних, в) особистих якостей.

**Окремо необхідно зауважити, що вивчений нами досвід** [зокрема 1; 2; 3;] концептуалізації педагогічних умов формування професійних компетентностей дозволяє стверджувати, що відповідні умови поділяються на загальні й спеціальні.

Загальні педагогічні умови спрямовані на формування загальних компетентностей (з аксіологічними й деонтологічними вимірами) передбачені відповідними стандартами вищої освіти. У нашому випадку це стандарти вищої освіти України – перший (бакалаврський) рівень, галузь знань 12 «Інформаційні технології», спеціальності: 121 «Інженерія програмного забезпечення»; 122 «Комп'ютерні науки»; 123 «Комп'ютерна інженерія», 124 «Системний аналіз»; 125 «Кібербезпека»; 126 «Інформаційні системи та технології». Аналіз відповідних стандартів у поєднанні з наявним досвідом концептуалізації педагогічних умов задля формування певних компетентностей надає підстави виокремити низку загальних