

Гуров І. В., ст. викладач кафедри

ЕКТСУ

КЛАСИФІКАЦІЯ  
ЕЛЕКТРОННИХ  
ОСВІТНІХ  
РЕСУРСІВ

**Мета дослідження.**  
є вивчення і складання  
ресурсів.

Головною метою даного дослідження  
класифікації різних видів електронних

**Виклад основного матеріалу.** Існують різні підходи до класифікації і типології електронних освітніх ресурсів: за цільовим ознакою, за типом навчання, з методичного призначенням, за функціональним призначенням, за дидактичним цілям і за формою організацій заняття і т.д. Зазначимо, що ці класифікації носять досить умовний характер і можуть містити перетину в різних класах технологій.

Нижче наводиться класифікація електронних ресурсів за функціональним призначенням.

Електронні ресурсі

Ті що діагностують і тестують

Комунікативні

Дозвільні

Тренінгові

Демонстраційні

Сервісні

Обчислювальні

Експертні

Контролюючі

## Рисунок 1 - Класифікація електронних ресурсів за функціональним призначенням

*Демонстраційні.* Дозволяють візуалізувати досліджувані об'єкти, явища, процеси, забезпечують наочне уявлення будь-якої освітньої інформації в цілому.

*Тренінгові.* Призначені для відпрацювання різноманітних умінь і навичок, повторення і закріплення пройденого матеріалу.

*Ті що діагностують і тестують.* Оцінюють знання, вміння, навички учня, встановлюють рівень навченості, сформованості особистісних якостей, рівень інтелектуального розвитку.

*Контролюючі.* Автоматизують процеси контролю (самоконтролю) результатів навчання, визначення рівня оволодіння навчальним матеріалом.

*Експертні.* Керують ходом навчального процесу, організують діалог між користувачем і навчальною системою при вирішенні навчальної задачі.

*Комунікативні.* Забезпечують можливість доступу до будь-якої інформації в локальних і глобальних мережах, віддалене інтерактивне взаємодія суб'єктів навчального процесу.

*Обчислювальні.* Автоматизують процеси обробки результатів навчального експерименту, розрахунків, вимірювань в розглянутих процесах і явищах.

*Сервісні.* Забезпечують безпеку та комфортність роботи користувача на комп'ютері.

*Дозвільні.* Комп'ютерні ігри і засоби комп'ютерної комунікації для організації дозвілля, позакласної роботи з метою виховання і особистісного розвитку учнів.

В даний час активно розробляються комп'ютерні інструментальні засоби для організації навчального процесу. За багатьма навчальних дисциплін створюються електронні підручники і самовчителі. Посилення інтересу до подібних джерел пов'язано з появою мультимедійних технологій, а також з розвитком засобів комунікацій, мережі Інтернет.

**Висновки.** Створення та організація навчальних курсів з використанням електронних навчальних засобів, особливо на базі Інтернет-технологій, представляє непросте технологічну та методичну задачу. При цьому великі трудовитрати з розробки електронних навчальних засобів часто не компенсуються ефективністю з причини їх швидкого старіння. Тим не менш, індустрія комп'ютерних навчально-методичних матеріалів розширюється в силу їх затребуваності і соціальної значущості.