

Результативність освітнього процесу ще підвищується на 28% при впровадженні п'ятого етапу де використовуються технологічні модулі хмарного сервісу «творення» та «реалізація».

Результатом впровадження особистісно-розвивальної системи, що автоматизована в хмарному сервісі проектного управління є:

1. Втричі зростає рівень інтеграції та згуртування учнів в класних колективах, підвищився в середньому на 43% життєва активність учнів, особливо в соціально-комунікативній діяльності.

2. Значних успіхів досягається в формуванні ціннісних орієнтацій та пріоритетів вихованців у таких групах видів діяльності, як: соціально-комунікативна – на 74%; навчально-пізнавальна – на 63%; громадсько-корисна – на 41%; національно-громадянська – на 26%.

3. Суттєво знижується рівень ізоляції та відторгнення учнів в класних колективах, в середньому на 68%. Так наприклад середній показник по Україні (при виборці 400 ЗЗСО) з ізоляції та відторгнення учнів становить 33% в експериментальних закладах, що використовують сервіс ізоляція учнів становить в середньому 7%.

4. В багатьох учнів вдається провести корекцію вад особистісного розвитку, наприклад, тривожність знизилась в середньому на 38%; імпульсивність на 27%; схильність до нечесної поведінки на 39%; агресивність на 25%; тощо.

ІГРОВІ МЕТОДИКИ ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ ФУНДАМЕНТАЛЬНИХ ДИСЦИПЛІН

Брославська Г.М., Філь Л.Я.

Комунальний заклад «Харківська гуманітарно-педагогічна академія» Харківської обласної
ради

Перед вищою школою сьогодення стоїть важливе завдання: формувати особистісні якості у здобувачів освіти, які будуть необхідні їм у майбутньому для ефективної та якісної професійної діяльності. У сучасних ЗВО вже із першого курсу велика увага приділяється формуванню в студентів прагнення до

глибокого засвоєння фундаментальних знань, розвитку творчого мислення, чіткого розуміння значення своєї професії в системі загальнолюдських знань і світової практики.

Саме завдяки наявності в здобувачів освіти знань, сформованих у них під час вивчення фундаментальних дисциплін, вимальовується сучасна наукова картина світу, яка є:

- невід'ємною складовою частиною загальнолюдської культури;
- важливою ланкою взаємозв'язку сфер культури та науки нашого суспільства.

До фундаментальних освітніх компонентів відносимо усі природничі дисципліни (науки про природу в усіх її проявах) – фізику (релятивістська фізика, квантова механіка, лазерна і плазмова фізика, фізика елементарних частинок тощо), хімію, біологію, науки про Космос, Землю, людину і т.д., а також математику, інформатику та філософію, без яких неможливе глибоке осмислення знань про природу.

Автори статті вважають, що для кращого розуміння студентами навчального матеріалу, пов'язаного з фундаментальними дисциплінами (науками), доцільно на заняттях застосовувати різноманітні методики, спрямовані для виконання даного завдання. Зокрема мова йтиме про ігрові методики (настільні ігри, квести, ігри живої діяльності (наприклад: комунікативні ігри з рольовою взаємодією) тощо).

Досліджуючи та аналізуючи наукову літературу щодо цього питання, нами було виявлено, що рольові ігри в нашій освіті, зокрема під час вивчення фундаментальних освітніх компонентів, науковцями представлені дуже слабо.

Хочемо запропонувати приклад освітньої рольової гри, яка проводилася на заняттях фізики із метою кращого розуміння матеріалу теми «Атомна енергетика». Здобувачам освіти 2-го курсу було запропоновано провести засідання різних організацій, причетних до розвитку та використання атомної енергетики. В організацію входило кілька членів, кожен із яких виконував певну роль.

Це була повноцінна рольова гра, в якій не було чітко прописаних правил ігрового процесу, але всі інші ознаки рольової гри тут були присутніми. Кожен учасник (студент) «приміряв» на себе образ іншої особистості, міг спробувати себе на різних посадах: капітана, кореспондента тощо. У цьому випадку можна було стверджувати, що він (гравець) – віртуальна особа, яка виконує певну місію в команді. Для здобувачів освіти таке «перевтілення» в дійсності не було чимось незвичним, адже вони з цим мають справу завжди, коли заходять в Інтернет, спілкуються з одногрупниками, друзями, діляться з ними фотографіями, відео тощо. Використовуючи рольові ігри, програючи комунікативну гру, змінюючи ролі кожного гравця, студенти мали шанс побувати в різних можливих ситуаціях, «приміряти» на себе різні ролі в команді, тобто знайти те місце в команді (роль), де їм буде зручно, почуватимуть себе комфортно.

Граючи в рольову гру можна краще зрозуміти:

- як ти спілкуєшся з людьми;
- виявити у себе наявність сильної сторони та не достатньо сильної.

Рольова гра виступає метафорою за допомогою якої можна легко й наглядно виявити того, хто:

- в команді завжди говорить правду, не дивлячись на клімат в колективі, бо йому важливо, щоб все було правильно;
- має бажання, щоб колектив був дружнім, йому важливі відносини, він може простити помилки в роботі, головне, щоб був психологічний комфорт;
- любить придумувати та розвивати нові ідеї;
- любить налаштовувати ігровий процес.

Ці позиції є важливими в комунікативних іграх. Для представлення ролі формується лист персонажа (ігрове резюме), в якому прописується основна інформація, дається характеристика діяльності героя, його поведінка, спілкування з іншими гравцями тощо.

Важливим у рольових іграх є те, що кожен здобувач освіти (учасник) розвиває в собі комплекс тісно взаємопов'язаних навичок та компетенцій, адже

для командної роботи потрібно комунікувати, вміти пояснити іншим чим ти займаєшся, розуміти яку інформацію потрібно вимагати від співрозмовника тощо.

Студенти дуже позитивно сприймають рольові ігри, готові заради гри і під час гри затратити багато часу на навчання. Одним із прикладів ігор, які містять в собі розвагу та навчання є представлений вище нами приклад.

Будь-яка рольова гра – це повноцінне заняття або кілька. Але слід пам'ятати, що рольова гра займає достатньо великий об'єм часу і повністю забирає на себе увагу гравців.

На заняттях використовуємо також настільні ігри. Вони бувають освітніми (дається певна інформація за допомогою карточок, пристроїв тощо), тренінговими (у даному випадку процесу гри немає, присутні тільки елементи гри), навчальними (повноцінно чомусь навчають) тощо.

Завдяки використанню ігрових методик на заняттях, під час вивчення фундаментальних дисциплін, у здобувачів освіти з'являється інтерес до освітніх компонентів, вони самостійно опрацьовують велику кількість інформації, вміють робити висновки, узагальнення, адже бачать перспективу використання отриманих знань на практиці.

ІННОВАЦІЙНІ РІШЕННЯ ДЛЯ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ СТВОРЕННЯ КРОСПЛАТФОРМЕННИХ МОБІЛЬНИХ ДОДАТКІВ ЯК ІННОВАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ДИСТАНЦІЙНОМУ НАВЧАННІ

В.І. Пилипенко, В.М. Павленко

Київський національний університет технологій та дизайну

Ключові слова: *мобільна розробка, кросплатформенність, android, windows, delphi, C++, дистанційна освіта, інновації, онлайн-курси, цифрове середовище*

Переведення значної кількості студентів у цифрове середовище поставило перед закладами вищої освіти багато питань. Основним фактором є забезпечення освітнього процесу і підтримка ефективної комунікації між учасниками освітнього процесу, а також отримання необхідної інформації для прийняття ефективних управлінських рішень в освітній діяльності за допомогою використання інноваційних інформаційно-комунікативних технологій [1].