

Список використаних джерел

1. Безпалько О. В. Зміст та напрями професійної діяльності соціального педагога в загальноосвітніх закладах. Проблеми педагогічних технологій. Луцьк, 2002. Вип. 2. С. 74–79.
2. Щорс Вадим Володимирович. Система роботи соціального педагога інклюзивної школи. Творча майстерня вчителя. UKR: <https://dorobok.edu.vn.ua/article/view/803>
3. Соціальний педагог в освіті. Професія соціальний педагог. UKR: <https://sites.google.com/site/socialnijpedagogvosviti/home/profesia-socialnij-pedagog>

Дарія Возносименко

ВИКОРИСТАННЯ СЕРВІСУ LEARNINGAPPS ДЛЯ СТВОРЕННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ МАТЕМАТИЧНИХ ВПРАВ

Розвиток освіти в Україні характеризується модернізацією підходів до навчання на основі застосування інноваційних технологій з метою підвищення його ефективності. Ефективний процес навчання математики неможливий без пошуку нових шляхів активізації пізнавальної діяльності учнів, без підвищення мотиваційної складової освітнього процесу.

Нині є велика кількість програм і сервісів, за допомогою яких можна створювати освітні ресурси, багато з них вимагають знання основ програмування.

Одним з таких онлайн-ових середовищ є освітній ресурс *LearningApps*. *LearningApps.org* є додатком Веб 2.0 для підтримки процесів навчання та викладання за допомогою невеликих інтерактивних модулів (вправ). Ці модулі можуть використовуватись безпосередньо як навчальні ресурси або для самостійної роботи. Вправи, створені самим вчителем, викликають в учнів подвійний інтерес, забезпечують їм не тільки бажання якомога краще показати свої уміння і досягти вищих результатів, а й підсилюють зацікавленість до вивчення предмету, повагу до вчителя. Інтерактивні вправи у цьому середовищі я створюю здебільшого для учнів 5–7 класів, оскільки віковим особливостям цих учнів притаманний потяг до змагань, в тому числі й інтелектуальних. Тому виконання таких завдань сприймається як виклик. Втягуючись у навчальну гру, учні підсвідомо прагнуть до успіху, до перемоги.

Наприклад: *LearningApps.org* – загальнодоступний безкоштовний онлайн-сервіс, заснований на роботі з готовими шаблонами-заготовками для заповнення, призначений для створення інтерактивних завдань різного рівня складності, тематики та формату.

Метою сервісу є також збір інтерактивних вправ і можливість зробити їх загальнодоступними. Конструктор *LearningApps* призначений

для розробки та зберігання дидактичних мультимедійних інтерактивних завдань із різних предметів, за допомогою яких учні можуть перевірити та закріпити свої знання в ігровій формі, що сприяє формуванню їх пізнавального інтересу, мотивації до навчання [3, с. 40]. За допомогою сервісу LearningApps.org впродовж незначного проміжку часу можна створювати власні завдання різного типу (ігри на розвиток пам'яті, кросворди, вікторини з вибором правильної відповіді, тести, кросворди тощо). Головна сторінка сервісу подана на рис. 1.

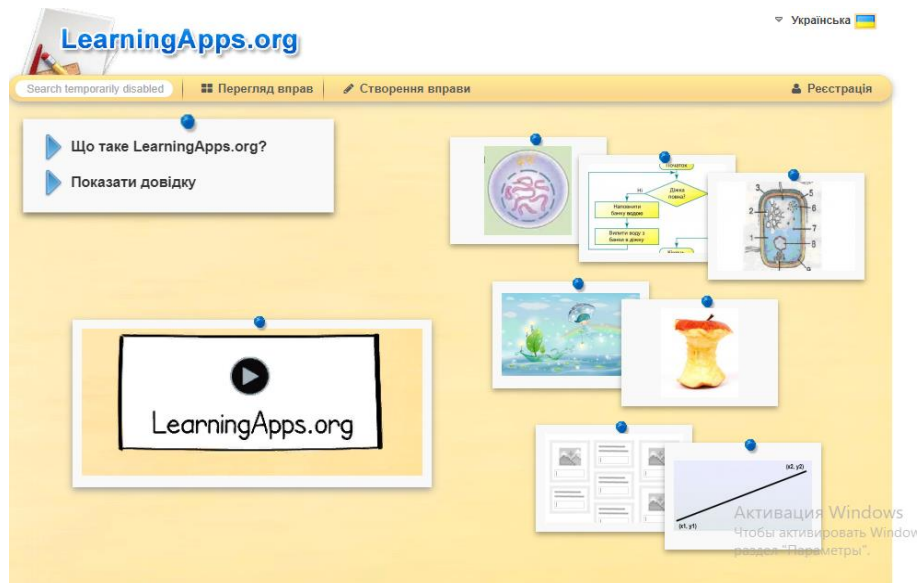


Рис. 1. Головна сторінка сервісу

Для прикладу, ми розробили інтерактивне завдання у в шаблоні вправи «Знайти пару» рис. 2. Виконуючи вправу, учні поєднують питання з його відповіддю у графічному зображенні.



Рис. 2. Інтерактивне завдання із геометрії

У процесі виконання даної вправи учні використовують знак руки, що є логічним у структурі самої вправи, та зручним. Результати виконаної вправи подано на рис. 3.

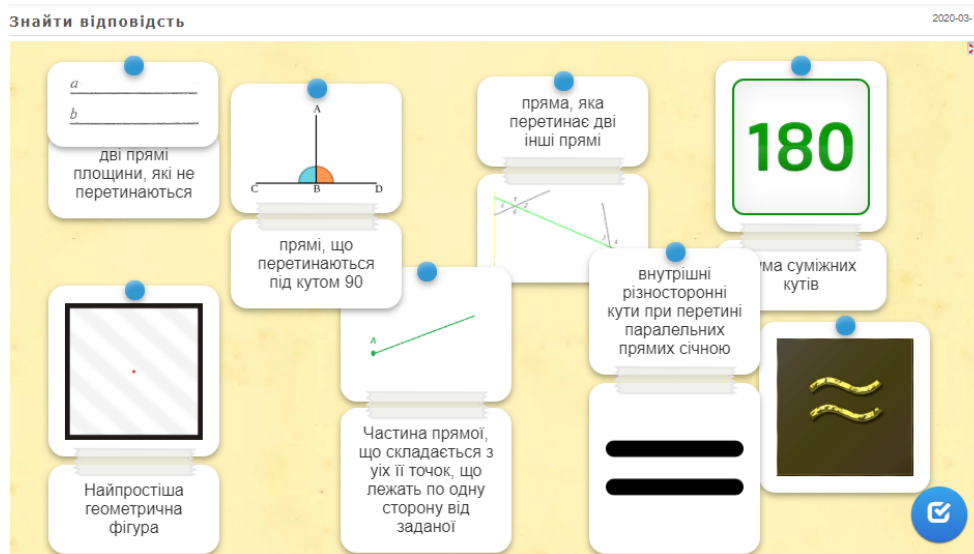


Рис. 2. Інтерактивне завдання із геометрії

Також у даному середовищі можна закодувати завдання. У цьому випадку заслуговує на увагу використання QR-кодів. Дана технологія на сьогодні набуває все більшої популярності, зокрема і в освіті. QR-код (у перекладі з англійської «quickresponse» означає «швидкий відгук») – це матричний код, розроблений японською компанією «Denso-Wave» у 1994 році. Закодувати таким кодом можна найрізноманітніші елементи контенту: відео з деякого сайту, сторінку в соціальних мережах, номер телефону тощо.

Зокрема, вчитель математики може:

- закодувати посилання, яке спрямовує учнів на освітній сайт з відомостями, що допомагають розв’язати задачу;
- розмістити такі коди на інформаційних стендах;
- використовувати QR-код безпосередньо на уроці у вигляді закодованих завдань контрольної роботи або тесту для перевірки засвоєння навчального матеріалу учнями тощо.

Отож, ресурс має багато переваг, зокрема: доступність сервісу різними мовами, у тому числі й українською; доступ незареєстрованим користувачам; можливість використання завдань, створених іншими користувачами; великий вибір типів завдань; підказки у ході виконання та розробки завдань, простота у використанні тощо. Таким чином, використання можливостей сервісу LearningApps.org дозволяє різнобічно й цілеспрямовано формувати в учнів освітні компетентності та більш ефективно досягати запланованих результатів завдяки включенню кожного учня в пізнавальну, творчу діяльність.

Список використаних джерел

1. LearningApps.org – создание мультимедийных интерактивных упражнений [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://learningapps.org/about.php>.
2. Дронь В. В. Упровадження та використання інформаційних технологій в навчальній діяльності викладача [Електронний ресурс] / В. В. Дронь. – Режим доступу : <https://drive.google.com/file/d/0B6yTSh0wJSATGctWExDVmRTWE0/view>
3. Інформаційно-методичний збірник. – Рівне : НМЦ ПТО, 2017. – № 1. – 81 с.

Ростислава Вороба

ФОРМУВАННЯ КЛЮЧОВИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ В УМОВАХ НОВОЇ УКРАЇНСЬКОЇ ШКОЛИ ПІД ЧАС ВИВЧЕННЯ ІНТЕГРОВАНОГО КУРСУ «Я ДОСЛІДЖУЮ СВІТ»

Україна як одна із європейських країн впроваджує передовий іноземний досвід у всі сфери суспільного життя, зокрема і в сучасну систему освіти. Саме для цього було створено програму реформування середньої освіти в Україні, яка розпочалася в 2017 році, і отримала назву «Нова українська школа». Ця реформа змінила навчання в початковій освіті і передбачила застосування компетентнісного підходу в навчанні учнів молодшого шкільного віку.

Метою початкової освіти є всебічний розвиток дитини, її талантів, здібностей, компетентностей та наскрізних умінь відповідно до вікових та індивідуальних психофізіологічних особливостей і потреб, формування цінностей, розвиток самостійності, творчості та допитливості [2, с. 3].

Поняття «компетентнісний підхід» означає направленість освітнього процесу на формування і розвиток ключових і предметних компетентностей особистості. Результатом такого процесу буде формування загальної компетентності людини, тобто компетентнісний підхід допомагає реалізувати загальну мету початкової освіти.

Державний стандарт початкової освіти [1] визначає 11 ключових компетентностей: вільне володіння державною мовою; здатність спілкуватися рідною та іноземними; математична компетентність; компетентності у галузі природничих наук, техніки і технологій; інноваційність; екологічна компетентність; інформаційно-комунікаційна компетентність; навчання впродовж життя; громадянські та соціальні компетентності; культурна компетентність; підприємливість та фінансова грамотність [3, с. 39–41].

Реалізація компетентнісного підходу відбувається комплексно, адже усі ключові компетентності вважаються однаково важливими, кожна з них