

МАТЕРІАЛИ
III Всеукраїнської
науково-практичної конференції
«ПІДГОТОВКА ПЕДАГОГІВ ДО
ПРОФЕСІЙНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ
В УМОВАХ ЗМІШАНОГО
НАВЧАННЯ»

28-29 ТРАВНЯ 2024 Р.



Міністерство освіти і науки України
Департамент освіти і науки Рівненської ОДА
Рівненський державний гуманітарний університет

МАТЕРІАЛИ

*III Всеукраїнської
науково-практичної конференції*

**«ПІДГОТОВКА ПЕДАГОГІВ ДО
ПРОФЕСІЙНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ
В УМОВАХ ЗМІШАНОГО НАВЧАННЯ»**



28-29 травня 2024 року

м. Рівне

УДК 378.016
П 32

**Підготовка педагогів до професійної діяльності в умовах
змішаного навчання : матеріали III Всеукраїнської науково-
практичної конференції / Рівне : РВВ РДГУ. 2024. 173 с.**

Програмний комітет:

- Павелків Р. В.**, докт. психол. наук, професор, в.о. ректора Рівненського державного гуманітарного університету
- Дейнега О. В.**, доктор економічних наук, професор, проректор з наукової роботи Рівненського державного гуманітарного університету
- Коржевський П. М.**, директор Департаменту освіти і науки Рівненської обласної державної адміністрації
- Войтович І. С.**, докт. пед. наук, професор, завідувач кафедри інформаційно-комунікаційних технологій та методики викладання інформатики Рівненського державного гуманітарного університету
- Дубич К. П.**, канд. техн. наук, доцентка кафедри інформаційно-комунікаційних технологій та методики викладання інформатики Рівненського державного гуманітарного університету
- Кіндрат П. В.**, канд. юр. наук, доцент кафедри інформаційно-комунікаційних технологій та методики викладання інформатики Рівненського державного гуманітарного університету
- Остапчук Н. О.**, канд. пед. наук, професорка кафедри інформаційно-комунікаційних технологій та методики викладання інформатики Рівненського державного гуманітарного університету
- Павлова Н. С.**, канд. пед. наук, професорка кафедри інформаційно-комунікаційних технологій та методики викладання інформатики Рівненського державного гуманітарного університету
- Полухович Н. В.**, канд. пед. наук, доцентка кафедри інформаційно-комунікаційних технологій та методики викладання інформатики Рівненського державного гуманітарного університету
- Руденко В. М.**, докт. пед. наук, професор кафедри інформаційно-комунікаційних технологій та методики викладання інформатики Рівненського державного гуманітарного університету
- Шліхта Г. О.**, канд. пед. наук, професорка кафедри інформаційно-комунікаційних технологій та методики викладання інформатики Рівненського державного гуманітарного університету
- Шріль Т. С.**, канд. пед. наук, доцентка кафедри інформаційно-комунікаційних технологій та методики викладання інформатики Рівненського державного гуманітарного університету
- Юзик О. П.**, докт. пед. наук, професорка кафедри інформаційно-комунікаційних технологій та методики викладання інформатики Рівненського державного гуманітарного університету

Рекомендовано до друку Вченою радою Рівненського державного гуманітарного університету (протокол №6 від 30.05.2024 р.)

Список використаних джерел

1. Toh, T. L., Cheng, L. P., Jiang, H. & Lim, K. M. (2016). Use of Comics and Storytelling in Teaching Mathematics. *Developing 21st Century Competencies in the Mathematics Classroom*, 241–259. doi.org/10.1142/9789813143623_0013.
2. Онлайн-інструмент Canva. Вилучено з <https://www.canva.com/>.

References

1. Toh, T. L., Cheng, L. P., Jiang, H., & Lim, K. M. (2016). Use of Comics and Storytelling in Teaching Mathematics. *Developing 21st Century Competencies in the Mathematics Classroom*, 241–259. doi.org/10.1142/9789813143623_0013.
2. Online-instrument Canva. Retrieved from <https://www.canva.com/> (in Ukrainian)

КОМП'ЮТЕРНА ГРА ЯК ЗАСІБ МОТИВАЦІЇ ДО НАВЧАННЯ ІНФОРМАТИКИ ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТИ СЕРЕДНЬОЇ ЛАНКИ

Філімонов Д. В.,

здобувач другого (магістерського) рівня вищої освіти

Рівненський державний гуманітарний університет

Останчук Н. О.,

*кандидатка педагогічних наук, доцентка, професорка кафедри
інформаційно-комунікаційних технологій та методики викладання
інформатики*

Рівненський державний гуманітарний університет

Анотація. У публікації розглянуто використання комп'ютерної гри як засобу мотивації до самовдосконалення здобувачів освіти середньої ланки на уроках інформатики.

Ключові слова: мотивація до самовдосконалення, комп'ютерна гра, використання гри в освіті.

Danylo Filimonov, Natalia Ostapchuk. The Computer Game as a Motivation Tool to Learning for Secondary Education Students.

Abstract. The publication examines the use of a computer game as a motivational tool for self-improvement of secondary school students in computer science classes.

Keywords: motivation for self-improvement, computer game, using game in education.

Феномен гри привертав до себе увагу мислителів, філософів, соціологів, психологів і педагогів упродовж усієї історії людства. Ігри змінювалися у різних періодах розвитку людського суспільства, але їх сутність залишалася практично незмінною.

Важливість гри, у якій формуються і закріплюються властивості, вміння і здібності, необхідні для виконання педагогічних функцій, відзначали А. Макаренко, В. Сухомлинський, С. Шацький.

Перед закладами освіти стоять завдання підготовки високоосвічених, творчих особистостей, готових до постійного самовдосконалення. Ці завдання вимагають від педагогів упровадження інноваційних технологій навчання. Одним із найперспективніших шляхів удосконалення навчальної діяльності здобувачів освіти, озброєння їх необхідними знаннями, практичними вміннями й навичками є освоєння і впровадження активних форм і методів навчання, до яких належать і комп'ютерні ігри.

Коваленко В. Г. в книзі для вчителя «Дидактичні ігри на уроках математики», називає ігри «сучасним і визнаним методом навчання і виховання, що володіє освітньою, розвиваючою і виховуючою функціями, які діють в органічній єдності». «Гра – творчість, гра – праця, в процесі гри у дітей виробляється звичка зосереджуватися, мислити самостійно, розвивається увага, прагнення до знань... Навіть найпасивніші з дітей уключаються в гру з величезним бажанням, докладаючи всі зусилля, щоб не підвести товаришів по грі. Під час гри діти, як правило, дуже уважні, зосереджені і дисципліновані...

гра повинна розглядатися як могутній незамінний важіль розумового розвитку дитини» (Щербань, 2014, с. 3-4). Умовно можна виділити декілька типів дидактичних ігор, що згруповані за видом діяльності учнів: ігри-мандрівки; ігри-доручення; ігри-загадки; ігри-бесіди (ігри-діалоги). («Види ігор»)

Навчання на основі ігор, особливо серйозних ігор, що наповнені змістом, швидко підхоплюються учнями. Часто з'являються історії успіху від Minecraft у початковій школі до ігор, які піднімають глибокі серйозні питання. Яскравість та привабливість ігор, таких як World of Warcraft, – це заклик до співпраці з іншими для виконання квестів, нападу на територію противника та знищення керівників. На додаток деякі ігри передбачають онлайн-бої, а, отже, це **вимагає від всіх учасників злагодженої роботи**, щоб вижити у віртуальному світі. *Вчитель може «перекладати» досвід гри на створення команд у класі через письмові роздуми та дискусії, а також практичні кейси за грою* (Дьоміна, 2018).

Ігри, які потребують співпраці, також вимагають і спілкування. Як у вікні чату, так і через усне спілкування через гарнітуру геймери постійно спілкуються один з одним. Це тому, що **для їхньої співпраці є чітка очевидна мета**. *Учні часто проявляють байдужість щодо спілкування в класі тому, що для них цілі в освітньому середовищі виглядають недостовірно. У грі створюється реальність, яка їх приваблює*. Спілкування у вікні чату або створення інших ефективних напрямів для комунікації з командою може бути використана в класі як кейси, щоб продемонструвати проблеми та відпрацювати навички ефективного спілкування. (Дьоміна, 2018)

Добре розроблені **ігри вимагають від гравців вирішення різноманітних складних проблем**, деякі з яких потребують **конкретних знань**, а деякі – просто вимагають загального **критичного мислення**. Ігри кидають виклики гравцям, у процесі гри їх зусилля винагороджуються, вони поступово йдуть до мети, долаючи перешкоди, а досягнувши – отримують задоволення.

З огляду на проаналізовані аспекти, використання комп'ютерної гри у навчальному процесі можна розглядати як один із важливих шляхів його активізації, а саму гру – як активатор процесу навчальної діяльності.

Список використаних джерел

1. Щербань, П. (2014). Застосування ігрових технологій в освіті: історія і перспективи. *Витоки педагогічної майстерності*, (13), 286-291. Вилучено з <http://dspace.pnpu.edu.ua/bitstream/123456789/2938/1/Shcherban.pdf>
2. Види ігор. *Вчитель вчителю, батькам, учням*. Вилучено з http://www.teacher.at.ua/publ/vidi_igor/38-1-0-01130
3. Дьоміна, І. (2018). *Як навчання на основі ігор розвиває навички 21-го століття*. НУШ. Вилучено з <https://nus.org.ua/view/yak-navchannya-na-osnovi-igor-rozvyva-navychky-21-go-stolittya/>

References

1. Shcherban, P. (2014). The use of game technologies in education: history and prospects. *The origins of pedagogical excellence*, (13), 286-291. Retrieved from <http://dspace.pnpu.edu.ua/bitstream/123456789/2938/1/Shcherban.pdf> (in Ukrainian)
2. Types of games. *Teacher to teacher, parents, pupils*. Retrieved from http://www.teacher.at.ua/publ/vidi_igor/38-1-0-01130 (in Ukrainian)
3. Domina, I. (2018). *How game-based learning develops 21st century skills*. NUSh. Retrieved from <https://nus.org.ua/view/yak-navchannya-na-osnovi-igor-rozvyva-navychky-21-go-stolittya/> (in Ukrainian)

**ДЕЯКІ ОРГАНІЗАЦІЙНІ ЗАСАДИ РЕАЛІЗАЦІЇ ЗМІШАНОГО
НАВЧАННЯ В ЗАКЛАДАХ ВИЩОЇ ОСВІТИ З ВИКОРИСТАННЯМ
СИСТЕМИ MOODLE**

Франчук В. М.,

*доктор педагогічних наук, доцент, завідувач кафедри комп'ютерної та
програмної інженерії*

Український державний університет імені Михайла Драгоманова

Франчук Н. П.,

кандидат педагогічних наук, доцент, старший дослідник

¹Український державний університет імені Михайла Драгоманова;

*²Інститут цифровізації освіти Національної академії педагогічних наук
України*

Анотація. У роботі розглядається створення моделі структури електронних навчальних курсів у системі MOODLE. За допомогою цієї моделі можна отримати всі необхідні відомості про освітню програму для всіх учасників освітнього процесу та організувати всі форми навчання, зокрема і змішаного навчання.

Ключові слова: MOODLE, освітня програма, дисципліна.

Vasyl Franchuk, Natalia Franchuk. Some Organizational Principles of Implementation of Blended Learning in Institutions of Higher Education Using the Moodle System.

Abstract. The work considers the creation of a model of the structure of electronic training courses in the MOODLE system. With the help of this model, you can get all the necessary information about the educational program for all participants of the educational process and organize all forms of education, including mixed education.

Keywords: MOODLE, educational program, discipline.

ЗМІСТ

ТЕМАТИЧНИЙ НАПРЯМ 1 НОРМАТИВНІ ВИМОГИ ТА СТАНДАРТИ ПІДГОТОВКИ СУЧАСНОГО ПЕДАГОГА

<i>Гавриленко Б. М.</i> Організаційні підходи щодо дистанційного вивчення вебтехнологій здобувачами загальної середньої освіти.....	3
<i>Кухаренко В. М.</i> Етичні питання використання штучного інтелекту	6
<i>Лойко Т. В., Павлова Н. С.</i> Позакласна робота з інформатики у 5-9 класах	9
<i>Мізюк В. А.</i> Цифрові компетентності сучасного педагога як умова ефективної організації змішаного навчання	12
<i>Мірошніченко А. А.</i> Принцип довіри у концепції підготовки військових лідерів «Mission Command»	16
<i>Нестерчук М. В., Остапчук Н. О.</i> Мережеві технології та інтернет в освіті.....	19
<i>Павлова Н. С.</i> Методична підготовка майбутніх учителів у викликах сьогодення.....	22

ТЕМАТИЧНИЙ НАПРЯМ 2 СТВОРЕННЯ ТА ФУНКЦІОНУВАННЯ ЦИФРОВОГО ОСВІТНЬОГО СЕРЕДОВИЩА ЗАКЛАДУ ОСВІТИ

<i>Войтович І. С. Войтович О. П., Войтович В. І.</i> Реалізація змішаного навчання у Рівненському державному гуманітарному університеті: передумови, реалії та перспективи	27
<i>Дмитрієва М. В., Безрукава М. А.</i> Впровадження інформаційних технологій на уроках біології	32
<i>Гузюк М. С., Кіндрат П. В.</i> Розробка інтегрованої системи управління освітнім середовищем класу	35

<i>Дмитрієва М. В.</i> Нові можливості платформи «Всеосвіта» для розробки тестових завдань з математики	38
<i>Лебідь О. Ю., Островська Л. Ю.</i> Розвиток гейміфікації як освітньої технології у загальних школах.....	42
<i>Матвійчук І. О., Дубич К. П.</i> Мікроурок з інформатики: структура, створення, використання в умовах змішаного навчання.....	45
<i>Матюк А. С., Антонюк М. С.</i> Використання системи автоматизованого проектування AutoCAD	48
<i>Мельник С. В., Гриценко В. Г.</i> ChatGPT у ролі тренера для вивчення мови програмування Elixir	51
<i>Пастернак В. В.</i> Покращення методики навчання інформатики у вищій школі: застосування сучасних інноваційних підходів.....	55
<i>Поволяшко К. В.</i> Підвищення мотивації учнів при вивченні тем з 3D-моделювання і 3D-друку.....	59
<i>Поліщук Т. В., Алексеєва Г. М., Антоненко О. В.</i> INCLUSIVEPATH – розробка інклюзивних освітніх шляхів	63
<i>Сах Ю. С.</i> Використання засобів візуального програмування для формування навчального середовища в закладах середньої освіти	68
<i>Сорокіна І. В., Сяський В. А.</i> Використання нечітких знань у системах штучного інтелекту з природно-мовним інтерфейсом.....	73
<i>Удод С. В., Павлова Н. С.</i> Міжпредметні зв'язки на уроках інформатики	78
<i>Федорук Ю. О., Гнедко Н. М.</i> Застосування інноваційних підходів до підготовки фахівців професійних училищ в європейських країнах	80
<i>Шевчук М. С., Юзик О. П.</i> Переваги застосування інтерактивних презентацій на уроках інформатики у Новій українській школі	84
<i>Яловенко Л. В., Шроль Т. С.</i> Аналіз технологій для розробки інформаційної системи менеджменту освітнього процесу	89

ТЕМАТИЧНИЙ НАПРЯМ 3
ОРГАНІЗАЦІЙНІ, ДИДАКТИЧНІ ТА МЕТОДИЧНІ ЗАСАДИ
РЕАЛІЗАЦІЇ ЗМІШАНОГО НАВЧАННЯ В ЗАКЛАДАХ ОСВІТИ

<i>Lahoiko Dmytro, Yuzuk Olha</i> The Use of Artificial Intelligence in Education in the Context of Blended Learning and the Issue of Intellectual Property Rights: Results of Own Research and Own Analytics	94
<i>Абросімов Є. О.</i> Інтеграція відео-контенту з YouTube у змішану модель викладання інформатики	100
<i>Леус О. І., Остапчук Н. О.</i> Методика використання технологій змішаного навчання змістової лінії «Інформаційні технології» в 6 класі.....	104
<i>Литвак Ю. А., Литвак А. М.</i> Використання віртуальних екскурсій в освітньому процесі	108
<i>Лойко Ю. В., Дубич К. П.</i> Генеративний штучний інтелект як інструмент розробки освітнього контенту для забезпечення вивчення інформатики в умовах змішаного навчання	112
<i>Луценко Г. В., Гриценко В. Г., Тінькова Д. С.</i> Проектна робота в організації змішаного навчання майбутніх учителів інформатики.....	115
<i>Макарусь О. О.</i> Організаційні, дидактичні та методичні засади при вивченні теми «Чотирикутники» у 8 класі	119
<i>Миронець В. І., Полюхович Н. В.</i> Основні етапи підготовки учнів до розв'язання олімпіадних завдань Excel.....	122
<i>Мінгальова Ю. І., Остапчук О. М.</i> Тенденції формування STEM освіти в галузі інформатики	125
<i>Нездюр С. В., Павлова Н. С.</i> Практичні роботи на уроках інформатики	128
<i>Олесь Н. І., Гнедко Н. М.</i> Організація змішаного навчання в процесі вивчення дисципліни «Цифрова обробка фотографії»	132
<i>Протас А. В., Присяжнюк І. М.</i> Розробка відеоматеріалів для вивчення курсу аналітичної геометрії	137

<i>Сінчук А. М.</i> Інформаційно-комунікаційне підґрунтя вивчення математичної логіки здобувачами вищої освіти в ІТ-галузі	142
<i>Соколюк А. В., Войтович І. С.</i> Онлайн-середовища для навчання програмуванню	145
<i>Тінькова Д. С.</i> Онлайн-інструмент Canva у підготовці майбутніх учителів інформатики	149
<i>Філімонов Д. В., Остапчук Н. О.</i> Комп'ютерна гра як засіб мотивації до навчання інформатики здобувачів освіти середньої ланки	151
<i>Франчук В. М., Франчук Н. П.</i> Деякі організаційні засади реалізації змішаного навчання в закладах вищої освіти з використанням системи Moodle	155
<i>Швай О. Л.</i> Особливості формування комунікативної компетентності майбутніх вчителів при змішаному навчанні.....	159
<i>Шидловський А. І., Шидловський П. А.</i> Інструменти онлайн навчання у закладах професійно-технічної освіти	162
<i>Шидловський А. І., Шокот М. Л.</i> Використання інформаційних стендів у закладах професійно-технічної освіти	166

Наукове електронне видання

МАТЕРІАЛИ
III Всеукраїнської
науково-практичної конференції
«ПІДГОТОВКА ПЕДАГОГІВ ДО
ПРОФЕСІЙНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ
В УМОВАХ ЗМІШАНОГО НАВЧАННЯ»

28-29 травня 2024 року

м. Рівне

Відповідальний за випуск – Войтович І.С.

Комп'ютерна верстка – Дубич К.П.

Формат 60*84/16. Гарнітура Times New Romans.

Редакційно-видавничий відділ РДГУ
вул.Ст. Бандери, 12, м. Рівне, 33000