

Вебквести стали популярним серед педагогів способом стимулювання дітей до вивчення нових тем або повторення матеріалу у цікавій ігровій формі. Під час створення вебквесту спочатку придумується сюжет-передмова до початку гри; далі діти потрапляють до віртуальної кімнати й починають взаємодію з її об'єктами. Якщо вибраний об'єкт не той, який потрібно, з'являються жартівливі повідомлення, які підбадьорюють учня. Вибравши правильний об'єкт, учень стикається із завданням і полем для вводу відповіді. Правильна відповідь дає підказку – частину ключа для переходу на інший рівень. Наприкінці вебквесту учні можуть залишати відгуки й переглядати статистику проходження («Всеосвіта»).

Список використаних джерел

1. Дмитрієва, М. В., III Всеукр. наук. – техн. конф. ІКТ – 2024 (с. 38-42), 28 – 29 травня 2024 р. м. Рівне: Рівненський державний гуманітарний університет.
2. Всеосвіта. Вилучено з: <https://vseosvita.ua/c/pedagogy/post/47961>
3. Всеосвіта: Електронна освітня інформаційна система. Вилучено з <https://vseosvita.ua/>.

References

1. Dmytriieva, M. V., III Vseukr. nauk. – tekhn. konf. ІКТ – 2024 (s. 38-42), 28 – 29 travnia 2024 r. m. Rivne: Rivnenskyi derzhavnyi humanitarnyi universytet.
2. Vseosvita. Retrieved from: <https://vseosvita.ua/c/pedagogy/post/47961>
3. Vseosvita: Electronic educational information system. Retrieved from <https://vseosvita.ua/>.

РОЗРОБКА НАВЧАЛЬНОГО КУРСУ З ВИКОРИСТАННЯМ CONSTRUCT 3

Олексій КУЗЬМИЧ,

здобувач другого (магістерського) рівня вищої освіти

Рівненський державний гуманітарний університет

Наталія ПАВЛОВА,

кандидат педагогічних наук, доцент, завідувач кафедри цифрових

технологій та методики навчання інформатики

Рівненський державний гуманітарний університет

Анотація. Обґрунтовано актуальність навчального курсу «Construct 3». Розглянуто переваги використання браузерного середовища Construct 3 в освітньому процесі, структуру курсу, методичні підходи до організації занять та шляхи формування в учнів цифрових компетентностей на основі проектного навчання.

Ключові слова: Construct 3, змішане навчання, відеогра, проектне навчання.

Oleksii KUZMYCH, Natalia PAVLOVA. Development of an Educational Course Using Construct 3

Abstract. The relevance of the educational course «Construct 3» is substantiated. The advantages of using the browser-based environment Construct 3 in the educational process are considered, along with the structure of the course, methodological approaches to organizing classes, and ways of developing students' digital competencies through project-based learning.

Key words: Construct 3, blended learning, video game, project-based learning.

Construct 3 – це сучасний браузерний 2D-двигун для створення ігор із візуальним програмуванням, який широко використовується в освітньому середовищі. За даними виробника, понад 250 тисяч користувачів щомісяця створюють ігри у середовищі Construct 3, називаючи платформу «найпростішим та найпотужнішим ігровим двигуном» («Програмне забезпечення для створення ігор – Construct 3»). Також вони характеризують Construct 3 як «найкращий інструмент для навчання широкого спектру навичок» – від основ програмування до командної роботи та маркетингу. Завдяки своєму зручному інтерфейсу та відсутності необхідності встановлювати програме забезпечення на ПК

користувача (додаток працює безпосередньо в браузері) Construct 3 зручно використовувати у закладах освіти, зокрема для формування в здобувачів освіти навичок мислення, розвитку цифрової грамотності.

Так, офіційний навчальний план (Starter Curriculum) ставить за мету навчити основам інформатики через створення відеоігор у середовищі Construct 3. Основними завданнями курсу є:

- формування практичних умінь роботи в середовищі Construct 3, зокрема створення проєктів, додавання спрайтів і об'єктів, налаштування поведінок і подій, розробки логіки гри та користувацького інтерфейсу;
- розвиток логічного та алгоритмічного мислення, просторового уявлення, навичок планування проєктів, креативності, самостійності у засвоєнні нових інструментів;
- стимулювання інтересу до інформаційних технологій і програмування, а також вироблення навичок командної роботи над спільними проєктами.

Вивчення курсу з Construct 3 доцільно організовувати за принципами змішаного навчання – поєднання онлайн і офлайн навчання. Ключовою перевагою тут є те, що Construct 3 працює безпосередньо в браузері, без інсталяції (Construct, 2017), тому здобувачі освіти можуть виконувати завдання як на уроках у комп'ютерному класі, так і самостійно вдома.

Методичними основами курсу є проєктне та проблемно-орієнтоване навчання: здобувачі освіти створюють власні ігрові проєкти, вирішують практичні задачі та аналізують отримані результати. Зміст курсу можна надати у вигляді мікроуроків у відеоформаті і текстового контенту для самостійного вивчення, а очні заняття використовувати для демонстрацій, групових обговорень і практичних вправ. Рекомендується застосовувати метод «перевернутого класу»: здобувачі освіти самостійно ознайомлюються з теоретичним матеріалом, читають інструкції, а на занятті вони його застосовують, виконуючи вправи під керівництвом педагога.

Завдяки можливості поєднати онлайн-матеріали та практичні офлайн-

заняття цей курс створюються умови для підвищення мотивації учнів до вивчення програмування, формування цифрової компетентності. Впровадження навчального курсу з використанням Construct 3 відповідає сучасним освітнім тенденціям і дозволяє інтегрувати ігрову парадигму в освітній процес закладів середньої освіти.

Список використаних джерел

1. Програмне забезпечення для створення ігор – Construct 3. Вилучено з <https://www.construct.net/en>.
2. Construct. (2017). Посібник для початківців з Construct 3. Вилучено з <https://www.construct.net/en/tutorials/beginners-guide-construct-1>.

References

1. *Game Making Software - Construct 3*. (n.d.). Retrieved from <https://www.construct.net/en>.
2. Construct. *Beginner's guide to Construct 3*. Retrieved from <https://www.construct.net/en/tutorials/beginners-guide-construct-1>.

ПРОБЛЕМНО-ПОШУКОВИЙ ПРОЄКТ ДЛЯ ДУАЛЬНОГО НАВЧАННЯ

Володимир КУХАРЕНКО,

кандидат технічних наук, доцент, професор

Харківський автомобільно-дорожній університет

Анотація. Дуальне навчання в навчальному закладі — це проєкт. Пропонується відкритий дистанційний курс як проблемно-пошуковий проєкт з метою отримання рекомендацій при організації дуального навчання.

Ключові слова: дистанційний курс, дуальне навчання, проблемне протиріччя.

Volodymyr KUKHARENKO. Problem-Search Project for Dual Learning

Abstract. Dual learning in an educational institution is a project. An open distance learning course is proposed as a problem-search project in order to obtain recommendations for organizing dual learning.