

DOI 10.31651/2524-2660-2020-3-52-56
ORCID 0000-0002-9977-7682

ВОЛОШИНА Оксана Василівна,

кандидатка педагогічних наук, доцентка, доцентка кафедри педагогіки і професійної освіти,
Вінницький державний педагогічний університет імені Михайла Коцюбинського
e-mail: woloshina5555@gmail.com

УДК 378.147.091-051:004.9(045)

ФОРМУВАННЯ НАВЧАЛЬНО-ПІЗНАВАЛЬНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ ПЕДГОГІВ ЗА ДОПОМОГОЮ СЕРВІСУ LEARNINGAPPS.ORG

У статті порушено проблему розвитку навчально-пізнавальної компетенції майбутніх учителів засобами веб-орієнтованих технологій. Визначено роль електронних освітніх ресурсів у дидактичній системі сучасної освіти. Описані характеристики навчального додатку LearningApps.org для підтримки навчання та процесу викладання в навчальних закладах різних типів за допомогою інтерактивних модулів. Розкриті переваги і можливості використання додатку LearningApps.org, на заняттях. У статті наведено приклади практичного застосування сервісу LearningApps.org як конструктора для створення інтерактивних мультимедійних вправ за допомогою різноманітних шаблонів, які використовуються на різних етапах організації навчального процесу при вивченні дисциплін педагогічного циклу: вправи на встановлення відповідності термінів і їх значень; на розподіл відповідей; на вибір правильних варіантів з представлених відповідей; вставити пропущені слова в текст; ігрові вправи («Хто хоче стати мільйонером?» тощо). Використання інтерактивних вправ надає можливість активізувати пізнавальну мотивацію майбутніх учителів, залучити їх до розв'язання обговорюваних проблем, розвинути комунікативні уміння й рефлексію; більш гнучко здійснювати контроль за засвоєними знаннями і вміннями.

Ключові слова: навчально-пізнавальна компетентність; майбутні вчителі; веб-орієнтовані технології; сервіс LearningApps.org

Постановка проблеми. Динаміка сучасних соціальних перетворень позначила-

ся на усіх основних сферах життя суспільства, прогресивний розвиток якого неможливий без постійного вдосконалення освіти, якісної підготовки професіоналів у системі вищої освіти. Відповідно до компетентнісного підходу освітній заклад повинен забезпечити умови для оволодіння студентами комплексом ключових компетенцій, для чого необхідна переорієнтація навчального процесу на використання інноваційних форм і методів організації діяльності.

Сьогодні у дидактичній системі освіти активно використовуються електронні освітні ресурси, які сприяють підвищенню рівня комфортності та ефективності навчання. Студент, який знаходиться в центрі педагогічного процесу, стає більш автономним з позиції управління навчальним процесом, і більш активним у використанні навчальної інформації та взаємодії з іншими учасниками процесу навчання [1, с. 14].

На жаль, готових електронних освітніх ресурсів недостатньо, особливо в професійній освіті. Викладач прагне створити свої власні матеріали, які б сприяли організації освітнього процесу в конкретному закладі з визначеним складом студентів. Проте розробка власних інтерактивних матеріалів займає досить багато часу, іноді це складно в технічному плані. Не завжди

ці матеріали ефективні з позиції педагогічних характеристик, технологічності, дизайну тощо. Гарним помічником для вирішення проблем зі створення власних електронних освітніх ресурсів є можливості сервісу LearningApps.org [2].

Аналіз основних досліджень і публікацій. Аналіз публікацій і наш власний досвід свідчить, що в масовій практиці підготовка майбутніх педагогів, як і раніше, орієнтується на традиційні способи оволодіння професійною діяльністю, хоча в багатьох дослідженнях розглянуті особливості використання інформаційно-комунікаційних технологій у підготовці майбутніх фахівців. Удосконаленню структури і змісту теоретичної підготовки студентів закладів вищої освіти на основі використання засобів інформаційних технологій присвячені наукові роботи В. Бикова, А. Коломієць, М. Лещенка, О. Овчарука, О. Спіріна. Дослідники А. Гайдаржи [3], М. Гулакова [4], Ю. Овчиннікова, Г. Забродіна [5] займаються вивченням можливостей веб-сервісу learningapps.org для розробки інтерактивних вправ, реалізація яких сприяє формуванню навчально-пізнавальної компетенції майбутніх фахівців.

Метою статті є розкрити досвід використання сервісу LearningApps.org як засобу формування навчально-пізнавальної компетентності майбутніх педагогів.

Виклад основного матеріалу дослідження. Навчальний додаток Learn?ngApps.org є додатком Web 2.0 для підтримки навчання та процесу викладання в навчальних закладах різних типів за допомогою інтерактивних модулів. Викладачі мають можливості не тільки застосовувати в своїй практиці існуючі модулі, а й змінювати їх; створювати власні в оперативному режимі.

Важливими перевагами Learn?ngApps.org є, перш за все, зрозуміла навігація й багатомовність, а також цей навчальний дотак надає можливості:

- скачувати завдання у форматі архіву файлів і завантажувати їх на власний сайт;
- створювати акаунти для студентів і використовувати власні ресурси для перевірки їх знань безпосередньо на сайті;
- організувати групову роботу;
- дистанційно спілкуватися зі студентами та колегами;
- створювати та редагувати електронні освітні ресурси в режимі он-лайн;
- використовувати завантажені завдання в режимі оф-лайн;
- підбирати завдання не тільки за гіперпосиланням, але і через QR-код;

– створювати тематичні додатки.

Наш досвід свідчить, що на кожному занятті можемо використовувати завдання, створені на платформі Learn?ngApps.org. Деякі з цих завдань студенти виконують на інтерактивній дошці з обговоренням у групі, проте переважно використовують мобільні пристрої (індивідуально, в парах, в малих групах).

Для роботи в сервісі LearningApps.org викладачеві необхідно зареєструватися на сайті сервісу і створити свій акаунт, заповнити необхідні поля. Після реєстрації з'являється можливість створювати додатки. Всі додатки, які можна наповнити своїм змістом, знаходяться серед шаблонів, які пропонує сервіс. Весь список додатків з'являється при натисканні кнопки «Нова вправа». Із запропонованого сервісом списку необхідно обрати вид вправи та перейти до її створення. Галерея сервісу містить більше 30 видів шаблонів.

Організацію роботи з майбутніми учителями з сервісом LearningApps.org здійснювали, послуговуючись відеоматеріалами YouTube, наробками О. Нікітіної [6], Є. Патаракіна [7], А. Хайбулаєвої [8].

Розглянемо приклади різнопланових завдань з педагогіки, створених нами в додатку LearningApps.org., які успішно використовували на заняттях.

Розставити за порядком. При роботі з цією вправою користувачі повинні в зазначеному порядку розставити текст, картинку, аудіо або відео. Для того, щоб створити таке завдання в сервісі LearningApps, необхідно зайти в розділ «Створити вправу», знайти зі списку додатків шаблон «Розставити за порядком», зайти в нього і клікнути «Створити, розставити за порядком». Виконуючи цю вправу, користувач перетягує в кожен клітинку необхідну картку. Перевірка відбувається відразу. Якщо картинка поставлена на своє місце, то відразу видно: фон зафарбовується в зелений колір.

Кросворд. При роботі з цією вправою користувачі повинні правильно відгадати кросворд. Для створення вправи, в першу чергу, необхідно обрати зі списку шаблонів додаток «Кросворд». Потім ввести назву і поставлене завдання. Після цього розробнику необхідно ввести запитання та правильні відповіді до відповідного поля; все інше зробить сама програма; розмістить слова по горизонталі і вертикалі, визначить місця їх перетину. Після введення всіх даних потрібно зберегти вправу, натиснути «Зберегти додаток».

Для перевірки знань студентів використовуємо вправу, завдання якої полягає в тому, щоб заповнити всі пропуски, які ви-

падають фразами, або написати самостійно. У наведеному прикладі студенти заповнюють пропуски по пам'яті, без варіантів відповідей (<https://learningapps.org/display?v=pntqn8cun20>) (рис. 1).

Наприклад, таку вправу використосува-ли для перевірки теми «Принципи виховання». Студенту необхідно проаналізувати

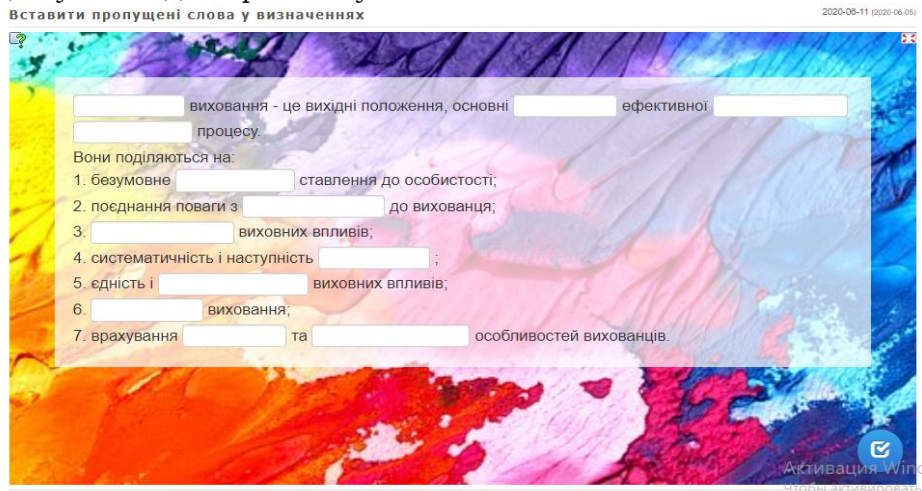


Рис. 1. Вправа на заповнення пропусків у тексті

Для перевірки знань студентів з цієї ж теми використовували вправи іншого формату: розподілити відповіді у колонки (<https://learningapps.org/display?v=ppw4kzyhn20>) (рис.2). Завдання передбачає виокремлення принципів виховання з-поміж інших педагогічних термінів. Мета – закарбувати назви всіх принципів виховання у пам'яті студента, запам'ятати та виокремити лише вірні принципи. Після розподілення є змога переглянути відповіді та проаналізувати помилки. Часу на виконання завдання потрібно не багато.

Вправа, завдання якої передбачає вписати під схемами слово «вірно» або «не вірно» (<https://learningapps.org/display?v=pbfoefz1v20>) (рис.3). Необхідно вибрати одну правильну

подані визначення, вписати правильні терміни. На фоні – яскрава картинка, яка зумовлює до позитивного сприймання вправи під час її виконання. Правильні відповіді будуть позначені зеленим кольором, неправильні – червоним.

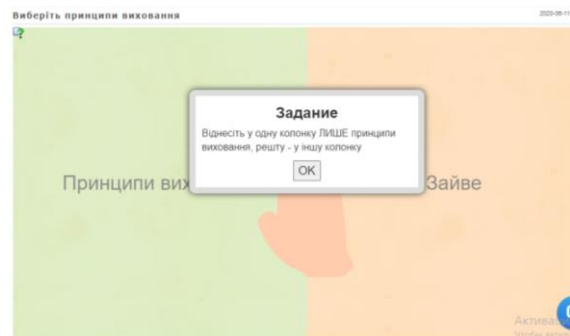


Рис. 2. Вправа на розподілення відповідей у колонки

відповідь. Студентам повідомляють різні класифікації принципів виховання. Потрібно розподілити принципи за певним критерієм.

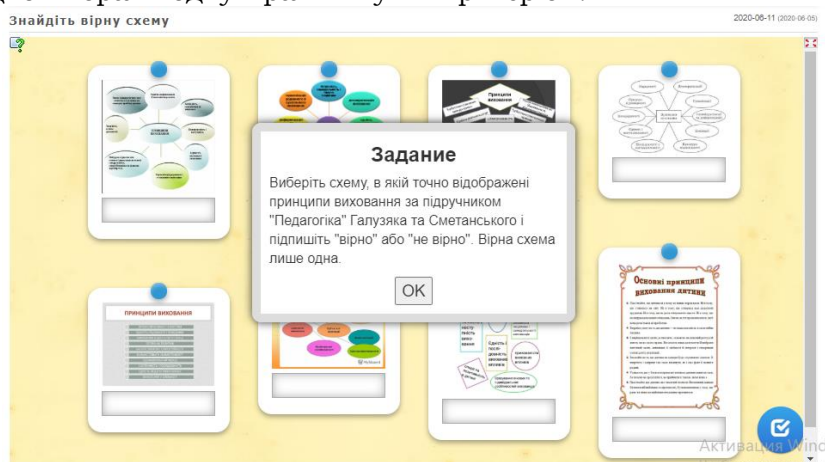


Рис.3. Вправа: «вірно» або «не вірно»

Студентам дуже подобається гра «Міліонер». Завдання відбувається у форматі відомого телешоу, тому зразу зацікавлює виконавців. У додатку є кілька завдань, рівень складності яких поступово зростає (<https://learningapps.org/display?v=pnx4yfc6520>) (рис.4).

Мета такої вправи – аналіз та співставлення поданих варіантів відповідей, запам'ятовування та виокремлення головних особливостей принципів виховання. Завдання передбачає вибір одного правильного варіанту відповіді. Якщо відповідь неправильна – гра починається спочатку, це дає змогу студенту з легкістю відповісти на питання, адже він знає правильну відповідь, сприяє кращому запам'ятовуванню поданого матеріалу.

Гра «Скачки» з вибором однієї правильної відповіді (<https://learningapps.org/display?v=pgsn5rtn320>) (рис.5). Завдання цікаве тим, що необхідно запропонувати якнайбільше правильних відповідей, щоб дістатися до фінішу раніше за суперника. Завдання можна виконувати з іншими студентами, таким чином визначається переможець або викладач зможе порівняти результативність кожної підгрупи після виконання тесту.

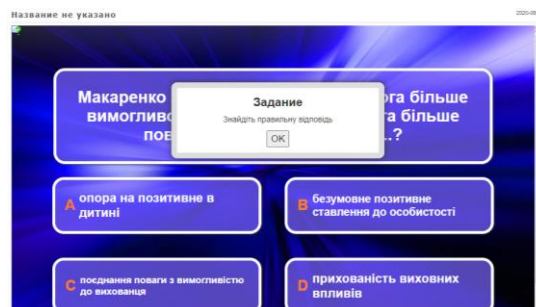


Рис. 4. Вправа «Міліонер»

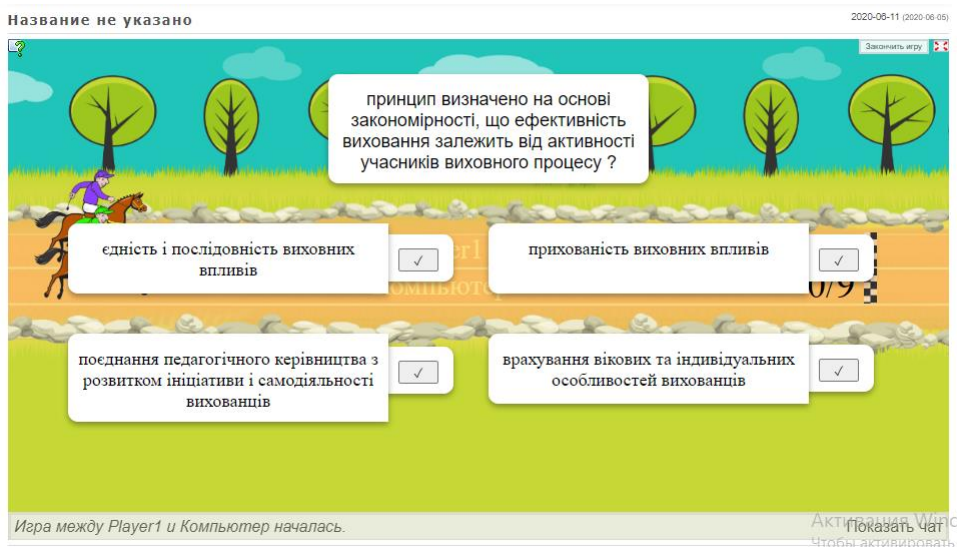


Рис. 5. Гра «Скачки»

Гра «Шибениця» передбачає відгадування букв у слові або усього слова (<https://learningapps.org/display?v=pyb74fksk20>) (рис.6). Відгадування супроводжується поетапним малюванням шибениці. За кожну неправильну відповідь зображується один елемент шибениці; необхідно написати слово до того моменту, як буде намальована шибениця. Наводимо приклад завдання такого формату при перевірці розуміння використання принципу виховання «врахування вікових та індивідуальних особливостей вихованців».



Рис. 6. Гра «Шибениця»

Можливості програми LearningApps.org дозволяють використовувати завдання для перевірки знань студентів. які самостійно виконують послідовно всі завдання, з можливістю самостійного ж виправлення помилок. Усі правильно виконані завдання автоматично відзначаються зеленим маркером.

Висновки і перспективи подальших розвідок. Отже, сервіс LearningApps.org – це конструктор модулів, які розроблено для різних форм організації навчального процесу. Ці модулі можуть бути використані як для закріплення теоретичних і практичних знань, так і для їх перевірки. Сервіс цікавий застосуванням різних шаблонів, типів інтелектуальних інтерактивних завдань; викладачі, студенти можуть створити вправи і зберегти їх на сервісі, після чого будь-який користувач може спробувати вирішити запропоноване завдання.

Вважаємо, що використання додатку LearningApps.org сприяє закріпленню та

перевірці теоретичних, практичних знань студентів; активізації пізнавальної діяльності майбутніх учителів; підвищенню їх успішності; зниженню дидактичних труднощів.

Як недоліки сервісу LearningApps.org., можемо відзначити наступні ситуації: іноді ресурс є недоступним; у цьому випадку можна виконувати завдання в режимі офлайн, або завдання, завантажені на інші ресурси (наприклад, на сайт викладача); деякі завдання можуть некоректно відображатися окремими браузерами, проте у постійній аудиторії цю проблему можливо врегулювати.

Вважаємо, що перспективною є розробка різних завдань за допомогою сервісу LearningApps.org. при вивченні різних дисциплін, що сприятиме оптимізації навчального процесу.

Список бібліографічних посилань

1. Волошина О.В. Використання активних методів навчання при викладанні дисциплін педагогічного циклу. *Наукові записки Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського. Серія: Педагогіка і психологія*, 2016. Вип. 48. С. 13–16.
2. Learning.Apps.org. URL: <https://learningapps.org/about.php>.
3. Гайдаржи А.А., Двинянинова Е.А., Корниенко И.С. LearningApps – сервис для создания интерактивных заданий-тренажеров. URL: http://itpedagog.ru/index.php?option=com_content&view=article&id=385.
4. Гулакова М.В., Харченко Г.И. Интерактивные методы обучения в вузе как педагогическая инновация. Концепт № 11. URL: <http://ekoncept.ru/2013/13219.html>.
5. Овчинникова Ю.С., Забродина А.В. Формирование ИКТ-компетенций на примере использования веб-сервиса learningapps.org (конструктор интерактивных упражнений). *Современные информационные технологии: теория и практика*. Череповец: Череповецкий государственный университет, 2016.
6. Никитина Е.В. Применение сервиса LearningApps.org при обучении бакалавров педагогического образования. *Молодой ученый*, 2018. № 18. URL: <https://moluch.ru/archive/204/49974/>.
7. Патаракин С.Д. Створення учнівських, студентських і викладацьких спільнот на базі мережевих сервісів Веб 2.0. Київ: Консорціум із удосконалення менеджмент-освіти в Україні, 2007.
8. Хайбулаева А.М. Использование технологий web 2.0 в преподавании английского языка. *Проблемы и перспективы развития образования в России*, 2013. № 24. С. 105–109.

References

1. Voloshina O. (2016). The Usage of Interactive Methods of Teaching While Teaching Disciplines of Pedagogical Cycle. *Scientific Issues of Vinnytsia State M. Kotsyubynskyi Pedagogical University. Section: Pedagogics and Psychology*, 2016. Issue 48. P. 13–16.
2. Learning.Apps.org. [online]. Available: <https://learningapps.org/about.php>.
3. Haidarzi, A.A., Dvinianinova, E.A., Kornienko, I.S. LearningApps – service for creation of interactive tasks-simulators. Retrieved from http://itpedagog.ru/index.php?option=com_content&view=article&id=385.
4. Hulakova, M.V., Kharchenko, H.I. (2013). Interactive methods of teaching in higher education as a pedagogical innovation, Concept No 11. Retrieved from: <http://ekoncept.ru/2013/13219>.
5. Ovchinnikova, Yu.S., Zabrodina, A.V. (2016). Formation of ICT competencies based on the example of using the web-service learningapps.org (constructor of interactive exercises). *Modern information technologies: theory and practice*. Cherepovets: Cherepovets State University.
6. Nikitina, E.V. (2018). Application of the LearningApps.org service in teaching bachelors of teacher education. *Young Scientist*, 18. Retrieved from <https://moluch.ru/archive/204/49974/>.
7. Patarakin, E.D. (2007). Creation of student, student and teaching communities on the basis of network services Web 2.0. Kyiv: Consortium for the Improvement of Management Education in Ukraine.
8. Khaibulaeva, A.M. (2013). Using web 2.0 technologies in teaching English. *Problems and prospects of the development of education in Russia*, 24: 105–109.

VOLOSHINA Oksana,

PhD in Pedagogy, Associate Professor of Pedagogy and Professional Education Department, Vinnytsa State Pedagogical University named after Mykhailo Kotsiubynsky

FORMATON OF TRAINING AND COGNITIVE COMPETENCES OF PROSPECTIVE TEACHERS WITH THE HELP OF LearningApps.org

Summary. The state has been raised the issues of developing the training and cognitive competencies of the prospective teachers by means of web-orientated technologies. The role of electronic educational resources in the didactic system of modern education is determined. The characteristics of the LearningApps.org educational application for support of teaching and teaching process in educational institutions of different types with the help of interactive modules are described. The benefits and possibilities of using the LearningApps.org application in the classroom are revealed. The article provides examples of practical implementation of the service LearningApps.org as a designer to create interactive multimedia exercises, using various templates, which are being used at different stages of the educational process in studying disciplines of the pedagogical cycle: exercises to match the

terms and their meanings; to distribute the answers; to choose the correct variant from the answers provided; to fill the gaps in the text; game-playing exercises (“Who Wants to Be a Millionaire?”)/ The application of interactive exercises provides an opportunity to intensify cognitive motivation of prospective teachers, involve them in solving the discussed problems, develop communicative skills and reflection; give a more flexible control of the acquired knowledge and skills.

Keywords: training and cognitive competency; prospective teachers; web-oriented technologies; LearningApps.org service.

Одержано редакцією 24.07.2020
Прийнято до публікації 17.08.2020