

Доцільність використання кожного методу візуалізації визначається класом практичної задачі, яку розв'язує користувач. З огляду на достатню складність їх побудови актуальним стає питання розробки програмного забезпечення, яке дозволить не тільки надати візуальну інтерпретацію аналітичним даним, але й сформулювати рекомендації щодо застосування того чи іншого методу.

Список використаних джерел

1. Яу Н. Искусство визуализации в бизнесе. Как представит сложную информацию простыми образами: пер. с англ. / М.: Манн, Иванов и Фербер, 2013. – 352 с.

*Конюх Любов Василівна
Житомирський державний університет
імені Івана Франка, Житомир*

ВИКОРИСТАННЯ МЕТОДУ ПРОЕКТІВ, НА ПРИКЛАДІ МАТЕРІАЛІВ ПРОЕКТУ «ГОДИНА КОДУ»

Навчання учнів інформатики має вагоме значення для реалізації потенціалу загальної середньої освіти і змінюється в умовах ґрунтовності змісту освіти, що, у свою чергу, впливає на методичну систему навчання інформатики. В умовах сьогодення стає все більш зрозуміло, що в шкільному курсі інформатики необхідно освоювати не лише часткові аспекти прикладної спрямованості, а й формувати загальні основи взаємодії з інформаційними технологіями, узагальнені методи і засоби.

Основна школа ставить шорсткі вимоги до свободи вибору, відповідальності й ініціативності учнів. Оскільки навчання у початковій школі ґрунтується на спільній навчальній діяльності класу під проводом учителя, а не на індивідуальних діях дітей, то за формування навчальної самостійності – уміння поглиблювати свої знання, уміння та здібності з власної ініціативи – відповідає основна школа. На уроках інформатики брак необхідних навичок самостійної роботи проявляється під час організації комп'ютерного практикуму, де важливо, щоб кожен учень виконував практичні роботи самотужки, без сторонньої допомоги вчителя або інших дітей.

Аналіз традиційних форм організації навчального процесу показує, що вони не надто сприяють розвитку колективної навчальної

діяльності учнів. Один із можливих шляхів розв'язання цього питання – діяльнісний підхід до навчання і так звані активні методи навчання.

Для активізації пізнавальної діяльності учнів на уроках інформатики використовується проблемне навчання, що полягає у створенні проблемних ситуацій, збудження в учнів інтересу до розв'язання поставленої проблеми, залучення їх до самостійної пізнавальної діяльності, спрямованої на оволодіння сучасними знаннями, вміннями та навичками, розвиток їх розумової активності та формування у них умінь та здібностей до самостійного осмислення та засвоєння нової інформації.

Широкого застосування в школі набув метод проектів, який забезпечує підготовленість учнів до швидкої зміни ідей та технологій, характерної сучасному цифровому суспільству. В основу методу проектів покладено розвиток пізнавальних навичок учнів, умінь самостійно конструювати свої знання й орієнтуватися в потоці інформації, розвиток критичного мислення. Такий вид діяльності передбачає не тільки наявність й усвідомлення певної проблеми, а й процес її розкриття, розв'язання, що включає чітке планування дій, наявність ідеї або припущення розв'язання цієї проблеми, чіткий розподіл ролей між учнями.

Розглянемо використання ігрового середовища для вивчення програмування в основній школі на прикладі Години коду. Матеріали проекту «Година коду» і використані прийоми значно відрізняються від тих, що звикли використовувати на уроках інформатики. Завдання спроектовані так, що ознайомлення з основними алгоритмічними конструкціями відбувається у близькому до ігрового режиму у продовж однієї години з використанням візуального середовища Blockly. На екрані учні бачать сформульоване ігрове завдання, лабіринт із персонажами гри і команди, які вони вміють виконувати. Потрібно правильно зібрати блоки у робочій області та скомпілювати програму. Якщо відповідь некоректна, з'явиться відповідна підказка. Усі блоки візуального середовища можна переглянути в режимі коду. Кожен учень опрацьовує матеріал і виконує вправи індивідуально, роль учителя полягає у розв'язанні технічних проблем. Із кожним кроком складність завдання підвищується, учень послідовно знайомиться з такими конструкціями: повне і неповне розгалуження, цикли з параметрами, цикли з умовою (передумовою), які складаються

у нескладні програми, метою яких є проходження лабіринтів різної складності. У процесі виконання вправ учні заповнюють власні електронні картки досягнень. За успішне виконання завдань учень отримує не оцінки чи бали, а відзнаки, трофеї, що відображає одну з тенденцій, яка називається цифровими значками, які служать для візуалізації здобутих знань і навичок.

Нині широко впроваджуються інноваційні методи і прийоми навчання. Учителі створюють завдання, придатні до використання в умовах дистанційного і змішаного навчання. Ці матеріали доступні онлайн, зі школи чи дому, тож учень може працювати з ними у зручний для нього час, з перервами чи з додатковими спробами.

Список використаних джерел

1. Білоусова Л. І. Варіант побудови базового курсу інформатики для учнів 7–9 класів / Білоусова Л. І., Олєфіренко Н. В., Муравка А. С. // Комп'ютер у школі та сім'ї. — 2003. — №4. — С. 32–34.
2. Сальникова І. І. Інформатика. Комплект засобів навчання в 7–9 класах 12-річної школи / І. І. Сальникова, Є. А. Шестопапов. — Шепетівка : ПП Шестопапов, 2008. — 32 с.

*Андросов Олексій Іванович, ст. викладач
Запорізький державний медичний
університет, м. Запоріжжя*

ПОРІВНЯЛЬНА ХАРАКТЕРИСТИКА СЕРВІСІВ СПІЛЬНОЇ РОБОТИ ДЛЯ АВТОМАТИЗАЦІЇ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАЛЬНОГО ПРОЦЕСУ ЗДМУ

У даній статті порівнюються можливості і переваги сервісів спільної роботи Slack Technologies і Microsoft Teams. Оцінюємо реалізацію новітніх підходів до організації колективної роботи і багатий набір інструментів.

Зараз ми є свідками нової хвилі кардинальної зміни інструментів комунікації. Електронна пошта і SMS все сильніше витісняються соціальними мережами, дзвінками через інтернет і спілкуванням через WhatsApp, Viber і іншими месенджерами, які стають основним інструментом спілкування. Їх можливості постійно еволюціонують: крім простого чату в них тепер можна здійснювати голосові і відео-дзвінки, обмінюватися файлами і документами.