

інтересу, а урізноманітнити їх у вигляді зміни презентації, особливо для майбутніх професій.

Навчальна мета полягала в тому, щоб показати учням, що за допомогою фізичних приладів, можна показати рух різних тіл з прискоренням та без нього. Якщо ви просто розкажете про це учням, інформація їх не зацікавить, оскільки не потребує розумових зусиль. Проте основою для написання та розв'язування задач є спеціально підібрані завдання, засновані на моделюванні реальногоповсякденного життя з одного боку та принципах навчальних фізичних експериментів з іншого. Відповідні питання експериментальної освіти та дослідження.

Аналіз психолого-педагогічної та методичної літератури підтверджує, що ефективним засобом активізації пізнавальної діяльності учнів є нетрадиційна навчальна програма. Старшокласники в такому класі навчаються, розширюють знання, коригують і розвивають уміння та навички.

У той час як традиційні методи спираються переважно на підручники, сучасні методи спираються на практичні матеріали. Традиційний спосіб подачі матеріалів починається з частини, а потім переходить до цілого, тоді як сучасному способі подання матеріалу починається з цілого, а потім переходить до частини. Традиційні методи зосереджені на базових навичках, а сучасні – на великих ідеях. У традиційних методах навчання оцінювання розглядається як окрема діяльність, яка відбувається через тестування, тоді як сучасних методах навчання оцінювання розглядається як діяльність, поєднана з викладанням і навчанням, яка відбувається через сприйняття та спостереження.

Список використаних джерел

1. Мельник Ю. С., Сіпій В. В. Формування предметної компетентності старшокласників у процесі навчання фізики: 2018. 110 с.
2. Кабардин П. Ф. Довідник школяра. Механіка: 2010. 90 с.
3. Програми для профільних класів загальноосвітніх навчальних закладів з українською мовою навчання. Фізика 10–11 кл. [О. Бугайов, М. Головка, Л.Закота та ін.]. К.: Педагогічна преса, 2004. 19 с.

ОНЛАЙН-СЕРВІС STORYJUMPER ЯК ЕФЕКТИВНИЙ ЗАСІБ РОБОТИ ВЧИТЕЛЯ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ ПІД ЧАС ДИСТАНЦІЙНОГО ТА ЗМІШАНОГО НАВЧАННЯ

Борисьонук Максим Олегович

аспірант спеціальності 011 Освітні, педагогічні науки (теорія та методика професійної освіти),
Національний педагогічний університет імені М. П. Драгоманова,
b.maksim.ol.nik@gmail.com

Становлення сучасного цифрового суспільства є однією з характерних особливостей періоду розвитку України. Підґрунтям для трансформації системи освіти є масштабність використання інформаційно-комунікаційних технологій. Карантинні обмеження через COVID-19 та війна в країні, внесли свої корективи в освітній процес. Вимушений перехід на дистанційну та змішану форму навчання став справжнім викликом і випробуванням для всіх учасників освітнього процесу.

Тому, в умовах модернізації та оновлення форм, методів та засобів навчання зростає нагальна потреба у пошуку нових цифрових застосунків для підвищення якості системи освіти усіх її ланок.

Проблематиці змішаної та дистанційної освіти присвячено чимало робіт як вітчизняних науковців (В. Биков, Н. Корсунська, Є. Полат, О. Співаковський та ін.), так і зарубіжних (Д. Пейнтер (D. Peinter), Е. Розетт (A. Rossett), Р. Шанк (R. Schank) та ін.), які розробили теоретичні положення та практичні рекомендації щодо організації дистанційного та змішаного навчання. Як зазначає Т. Муращенко, запровадження дистанційної та змішаної форм навчання ґрунтується на активному застосуванні інформаційно-комунікаційних технологій, які підвищують ефективність самостійної роботи учнів, створюють нові можливості для розвитку їх творчості та креативності [1].

Для ефективної організації дистанційного та змішаного навчання пропонуємо вчителям початкових класів використовувати в освітньому процесі – онлайн-сервіс Storyjumper, який дозволяє створювати віртуальні навчальні книги [3] за тематикою уроків будь-якого предмету чи інтегрованого курсу.

Інтерфейс сервісу Storyjumper представлений англійською мовою, але його також можна перекласти українською. Для того щоб розпочати роботу в сервісі необхідно перейти за посиланням <https://www.storyjumper.com> [2] та зареєструватися. Реєстрацію зручніше зробити через авторизацію Google. Зображення власної сторінки в онлайн-сервісі Storyjumper подано на рис. 1.

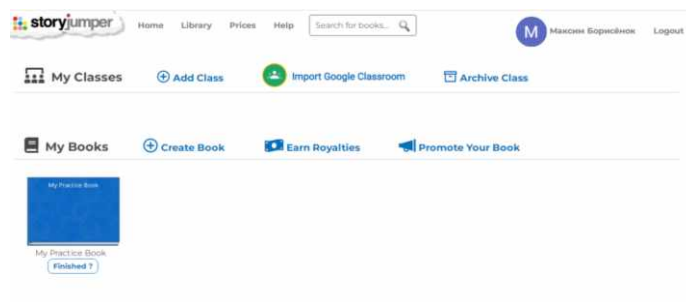


Рис. 1. Зображення власної сторінки в сервісі Storyjumper

Щоб розпочати створювати власну інтерактивну книжку необхідно натиснути кнопку «Create Book» (Створити книжку). Обравши власний шаблон, автоматично відкривається конструктор створення книги. Зображення інтерфейсу конструктора книги в сервісі Storyjumper подано на рис. 2.



Рис. 2. Інтерфейс конструктора книги в сервісі Storyjumper

За допомогою конструктора ми можемо починати створювати власну електронну книжку виконавши з нею безліч функцій. Даний сервіс дозволяє обрати

дизайн книжки, а також регулювати кількість сторінок (в будь-який момент створення книжки можна або додати сторінки, або ж навпаки видалити). Перша сторінка книжки – титульна, на якій потрібно вказати назву та автора. Наступна сторінка призначена для написання короткої анотації. Усі наступні сторінки можуть мати місце для зображення, два поля для тексту та звуковий супровід. В меню сервісу є розділи «Text» («Текст»), «Props» («Реквізит») та «Photos» («Фотографії»), які дозволяють зробити оформлення сторінок книги. Зображення меню сервісу Storyjumper подано на рис. 3.



Рис. 3. Зображення меню сервісу Storyjumper

Розділ «Text» дозволяє додавати текст до книжки та розміщувати його в будь-якому місці сторінки. Шрифт, розмір та колір тексту можна обирати самостійно. Розділ «Props» містить різноманітні зображення що завантажені в бібліотеці сервісу Storyjumper, і які можна додати на сторінку книги. Зображення можна збільшувати, зменшувати, ставити на передній чи задній план сторінки, або ж представити у дзеркальному відображенні. Розділ «Photos» дозволяє завантажувати власні фото для використання їх під час оформлення електронної книжки. Приклад створеної електронної книжки в сервісі Storyjumper подано на рис. 4.

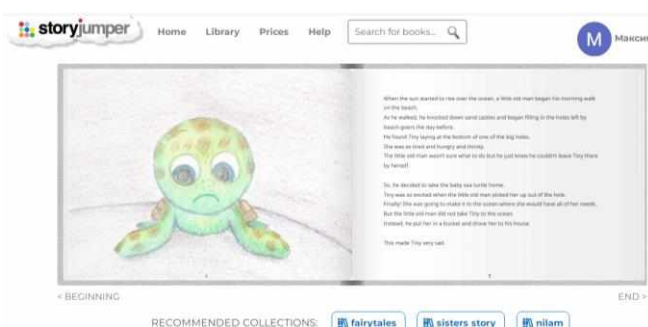


Рис. 4. Зображення електронної книжки в сервісі Storyjumper

Для збереження електронної книжки необхідно натиснути кнопку «Save and Exit» («Зберегти та вийти»). Після цього книга відкриється в режимі попереднього перегляду. За допомогою наступних кнопок: «Edit» («Редагувати») – можна відредагувати певну сторінку книжки; «Comment» («Коментарій») – висловити власну думку щодо цієї книжки, залишивши коментар; «Share» («Поділитися») – поділитися книжкою; «Print» («Друк») – роздрукувати книжку, але дана функція не є безкоштовною.

У процесі опанування навчального змісту онлайн у 1–2 класі створення таких книг учнями може здійснюватись фронтально під керівництвом учителя в межах роботи над уроками або коротко- чи середньотривалими проєктами («Історія мого класу/школи», «Книга вчить як на світі жить» тощо). Вже у 3–4 класах роботу над книгою доцільно організувати індивідуально або групами з метою поглибленого вивчення певного питання і виступу перед класом з кінцевим варіантом книги. Наприклад, «Права дітей в історії людства», «Юні винахідники», «Червона книга України» тощо.

Отже, сервіс Storyjumper є чудовим конструктором для створення інтерактивних електронних книжок. Даний сервіс стане справжньою знахідкою для вчителів початкової школи, адже на сторінках книжок можна створювати справжні казки, комікси, візуалізувати власні історії з життя, що допоможе урізноманітнити форми та методи роботи з молодшими школярами під час дистанційного чи змішаного навчання. Різноманітність сервісного наповнення надає можливість вчителю використовувати його на будь-якому уроці та при вивченні будь-якої теми в початковій школі.

Список використаних джерел

1. Муращенко Т. В. Змішане та дистанційне навчання як спосіб доступу до якісної освіти. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/oeem_u_2017_3_45 (дата звернення: 2.11.2022).
2. Онлайн-ресурси для дистанційного навчання – Storyjumper. URL: <https://www.storyjumper.com> (дата звернення: 2.11.2022).
3. Трипольська О. О. Нова українська школа: організація дистанційного і змішаного навчання у початковій школі: навчально-методичний посібник. Харків: Ранок, 2021. 208 с.

ОСОБЛИВОСТІ ЗАСТОСУВАННЯ ВІРТУАЛЬНОЇ ТА ДОПОВНЕНОЇ РЕАЛЬНОСТІ В ОСВІТІ

Вельгач Андрій Володимирович

кандидат фізико-математичних наук, викладач кафедри інформатики та методики її навчання,
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,
velgandr@fizmat.tnpu.edu.ua

Гриньків Наталія Романівна

магістрантка спеціальності 014.09 Середня освіта (Інформатика),
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,
natalkaromanivna@gmail.com

В епоху постіндустріального розвитку суспільства «високі» технології є неодмінним інструментом в освітньому процесі. Індикаторами даного етапу розвитку виступають: людина і знання. Людина, яка є високоінтелектуальною особистістю та працює із застосуванням усіх можливостей цифрових технологій, має здатність досягати максимального рівня ефективності.

Інтенсивна цифровізація змінила стандартні методи навчання. Основною провідною тенденцією в умовах сьогодення є використання інформаційно-комунікаційних технологій у сучасному освітньому процесі, зокрема технологій віртуальної та доповненої реальності.