

4. «Про вищу освіту»: Закон України від 01.07.2014 р. № 1556-VII. Дата оновлення: 16.06.2019 р. № 2745-VIII. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1556-18#Text> (дата звернення: 01.04. 2023).

ВИКОРИСТАННЯ МОДЕЛІ ЗМІШАНОГО НАВЧАННЯ ПРИ ВИВЧЕННІ ДИСЦИПЛІНИ «GAME-ДИЗАЙН»

Романишина Оксана Ярославівна

доктор педагогічних наук, професор кафедри інформатики та методики її навчання,
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,
oksroman@tnpu.edu.ua

Маланюк Надія Богданівна

асистент кафедри інформатики та методики її навчання,
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,
metnadmal@gmail.com

Якість підготовки фахівців часто залежить від уміння самостійно навчатись та вдосконалюватись. В сучасному світі засобом для цього обирають цифрові технології, що надають доступ до необхідної інформації та сучасні технології навчання, що сприяють формуванню необхідних компетенцій.

Сьогодні багато матеріалу подано в цифровому форматі і знаходяться у вільному доступі або розміщені на платформах дистанційного навчання кожного закладу освіти. Це дає можливість викладачу розробляти та впроваджувати нові методики та технології навчання, спонукати студентів до самостійного опрацювання навчального матеріалу з подальшим обговоренням та використанням в аудиторії. Такий спосіб організації навчання називають «перевернуте навчання».

Використання платформи Moodle в Тернопільському національному педагогічному університеті імені Володимира Гнатюка дає широкі можливості організації освітнього процесу. Тому при викладанні навчальної дисципліни «Game-дизайн» для студентів спеціальності 122 «Комп'ютерні науки» за освітньо-професійною програмою «Інженерія ігрових проєктів» було застосовано модель перевернутого навчання.

Навчально-методичне забезпечення дисципліни містило лекції та відеоролики, щоб студенти мали змогу дивитися та переглядати навчальний матеріал. Таким чином, студенти могли отримати базові знання ще до початку аудиторних занять. За такого підходу лишається більше часу для активного навчання в аудиторії, що дозволяє залучити студентів до більш глибокого опанування матеріалами дисципліни та надає можливість виявити та виправити їх помилки.

Погоджуємося з думкою науковця О. Кузьмінської, яка стверджує, що «активність студентів є одним із факторів ефективності навчання. Вірогідність персональної активності студентів збільшується у випадку залучення студентів до емпіричної діяльності з опорою на їх досвід, врахування освітніх потреб та соціальних запитів» [1].

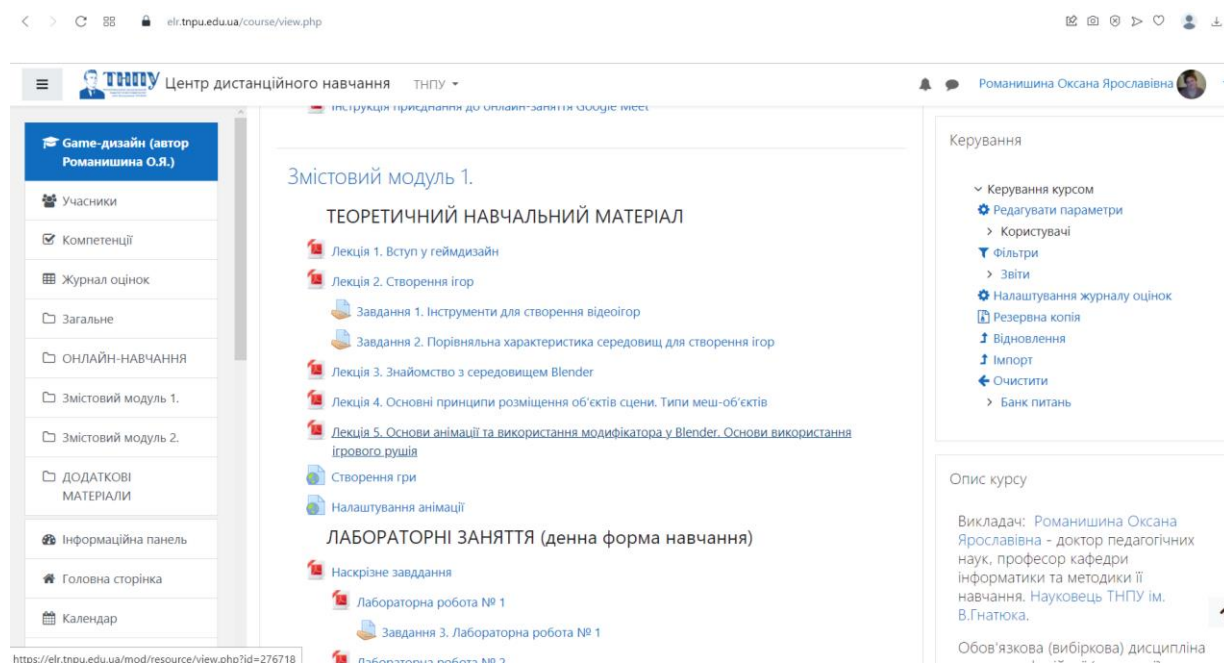


Рис. 1. Представлення матеріалів в системі Moodle

Курс містить лекції, лабораторні заняття (за зразком) та виконання індивідуальних завдань (розробка власної комп'ютерної гри).

Вважаємо, що лекції подані в будь якій формі (очні, відео) покликані підтримувати навчання, але не скласти основу вивчення певної дисципліни. Тому після опрацювання теоретичного матеріалу важливо застосувати його на практиці. У нашому випадку опрацювати основні ідеї в середовищі Blender. Зазначимо, що даний програмний продукт є у вільному доступі і має можливість побудови 3D зображень, надання їм анімаційних ефектів. Використання певних версій середовища дає змогу створити комп'ютерні ігри за власним сюжетом.

Загалом роботу студентів можна поділити на три етапи. Розглянемо їх:

I. Досвід. Робота розпочиналася із актуалізації наявного досвіду, мотивації до розробки гри, опрацювання предметної області, залучення студентів до експериментальної діяльності, реконструкції власного знання і досвіду. Дана діяльність здійснюється, проводиться та коригується викладачем. Як правило, організується на перших заняттях незалежно від форми організації освітнього процесу (очно чи дистанційно).

На цьому етапі обиралися варіанти для розробки. Дана дія виконувалась викладачем, але при наявності ініціативи студентів їх думка також враховувалась. Основною метою було обрати цікаві і не складні за правилами та організацією комп'ютерні ігри. Особлива увага приділялась креативним аспектам щоб унеможливити дії за зразком та бублювання уже готової гри.

II. Дослідження (передбачає вивчення предметної області та розробка дизайну сцен (рівнів) гри та персонажів). Під час реалізації даного етапу студенти здійснювали побудову сцен, героїв, анімації. Придумували та налагоджували анімаційні ефекти та ефекти взаємодії персонажів та дизайнерського оточення. Діяльність в межах цієї фази відбувається асинхронно: викладач забезпечував студентів необхідними матеріалами, створеними ним та розміщеними на платформі електронних ресурсів Moodle.

Окрім вказаних ресурсів викладач забезпечував методичний супровід та взаємодію (обговорення, консультування) засобами Viber, а також використовувались для цього аудиторні заняття чи очні консультації.

III. Усвідомлення результату. Даний етап має за мету проведення рефлексії та захисту розробленого гри. До неї залучались усі студенти групи. Вони здійснювали обговорення, акцентували увагу на цікавих і складних моментах з коментарями щодо їх виконання. Завершувався цей етап колективним оцінюванням розробленої гри.

Підсумовуючи основні моменти організації навчальної діяльності із студентами можна відмітити, що такий спосіб проведення занять стимулює аудиторію до активного пошуку та креативного мислення. Це дає можливість навчатись за зразком та здійснювати самоосвіту.

Список використаних джерел

1. Kuzminska O. FLIPPED LEARNING: PRACTICAL ASPECTS. *Journal of Information Technologies in Education (ITE)*. 2016. № 26. С. 86–98.

ВИКОРИСТАННЯ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ДЛЯ ФОРМУВАННЯ ЦИФРОВИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ НА ЗАНЯТТЯХ З ІНФОРМАТИКИ

Скасків Ганна Михайлівна

асистент кафедри інформатики та методики її навчання,
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,
skaskiv@fizmat.tnpu.edu.ua

Проведення занять спочатку в період пандемії, а тепер в умовах війни вимагає від освітян нових підходів до організації навчання, поєднання традиційних форм роботи з інноваційними технологіями. Серед численних викликів і проблем, які пов'язані з організацією освітнього простору в умовах змішаного навчання, ключовими є надання якісних освітніх послуг та налагодження ефективної комунікації між усіма учасниками, можливість використання цифрових ресурсів у режимі проведення занять онлайн для формування професійних компетентностей.

У складних умовах сьогодення багато українських педагогів і науковців вивчають вплив інноваційних технологій на формування та розвиток ключових і наскрізних компетентностей. Л. Гриневич, Н. Морзе, М. Бойко розглядають основи формування інноваційної компетентності в умовах цифрової трансформації суспільства [3]. Н. Балик, Г. Шмигер описують методологію формування цифрових компетентностей [1]. О. Барна, Г. Генсерук, С. Мартинюк досліджують можливості розвитку цифрової компетентності майбутніх учителів [2].

У процесі організації занять з інформатики у дистанційному та змішаному форматі у Тернопільському національному педагогічному університеті імені Володимира Гнатюка викладачі кафедри інформатики та методики її навчання