

3. Flora LJ 320P PRINTER. [Електронний ресурс] – Режим доступу: . [Електронний ресурс] – Режим доступу: [www.floradigital.dpes.com.cn](http://www.floradigital.dpes.com.cn)
4. RIP Software for Printing | Sign Making Programs | SAi. [Електронний ресурс] – Режим доступу: [www.thinksai.com](http://www.thinksai.com)

УДК 004

*Голендяєв Г.,  
викладач інформатики, Слобожанський ліцей  
Слобожанської селищної ради, студент  
2 курсу магістратури факультету фізико-  
математичної, комп'ютерної і технологічної  
освіти*

*Алексєєва Г.М.,  
к.п.н. доцент кафедри комп'ютерних  
технологій в управлінні та навчанні й  
інформатики*

*Смоліна І.С.,  
к.п.н. старший викладач кафедри  
комп'ютерних технологій в управлінні та  
навчанні й інформатики*

## **ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ГАДЖЕТІВ УЧНЯМИ ЛІЦЕЮ ПРИ ДИСТАНЦІЙНОМУ НАВЧАННІ**

Бердянський державний педагогічний університет, Україна

**Актуальність.** Сучасний розвиток нових інформаційних технологій та комп'ютерних гаджетів і впровадження їх при дистанційному навчанні у всьому світі наклали свій суттєвий відбиток на розвиток особистості сучасного ліцеїста (школяра, студента). Наразі суспільство впроваджує конструктивні зміни в пристроях на яких можливо навчатися. Суть цих змін криється в нових способах гаджетилізації та сприймання інформації з пристроїв та програм для навчання, які не використовувалися раніше [1].

**Дистанційне навчання** – це форма навчання з використанням комп'ютерних і телекомунікаційних технологій, які забезпечують інтерактивну взаємодію викладачів та студентів на різних етапах навчання і самостійну роботу з матеріалами інформаційної мережі.

Отже, **мета дослідження** полягає у висвітленні використання комп'ютерних гаджетів для користування учнями ліцею (школяра, студента) при дистанційній формі навчання викликаною пандемією Covid 19. Наразі ми знаходимося в стані переходу від індустріального віку до інформаційного. Це означає, що все більше дітей частіше зіштовхується знеобхідністю перегляду, вивчення та обробки інформації у будь якому місці світу в режимі онлайн. За даними ООН у 2020 році 1,5 млрд дітей перейшли до дистанційного навчання, але тільки 50% мали доступ до комп'ютера або інтернета.

**Сутність дослідження.** Сучасні учні мають комп'ютери, ноутбуки, телефони, планшети, графічні планшети, смарт колонки, електронні книги та інші гаджети, тому стає зрозумілим застосування інформаційно-комунікативних технологій у загальноосвітніх начальних закладах та вишах. Інтерес учня, потреба в неприривному навчанні дає вчителям багато варіантів подачі навчальної інформації та можливостей зацікавлювати учнів, створювати умови для їхньої продуктивної праці. Подача інформації та вивчення матеріалу можливо на будь якому пристрої, який має інтерфейс та вихід до мережі інтернет. Учень може використовувати смартфон для перегляду завдань у google classroom, google workspace, групи соцмереж (viber, telegram). З планшету може зайти та робити домашнє завдання, яке викладено

на сайті vseosvita.ua, доречі там можливо і переглянути журнал з оцінками та ін. З телевізору може зайти на ютуб канал свого вчителя де викладено навчальні уроки та переглянути їх. За допомогою планшета та програм можливо малювати малюнки та креслення [2].

Усі аспекти застосування методик комп'ютерних технологій в початковій школі висвітлені в працях: О. Коршунова, В. Ходакова, Г. Ломаковської, М. Дарманського, Н. Морзе, Н. Олефіренко, М. Корнієнко, О. Співаковського, Г.Алексєєвої та ін.

Доведено, що комп'ютерні гаджети дозволяє підсилити мотивацію учня. Але це стосується тільки тієї частини учнів, які сприймає гаджет як друга-помічника у навчанні, а не як розвагу для ігр.

Комп'ютерна грамотність – це здатність використовувати електронно-процесорну техніку з метою зберігання, обробки й використання інформації [3].

Зміст і використання комп'ютерної грамотності учнів включає такі основні компоненти: первинні відомості про поняття інформації та методи її використання; про основні складові частини ПК, гаджету та їх призначення; поняття про алгоритм, методи його описання; поняття про значення і місце обчислювальної техніки в різних галузях людської діяльності; початкові вміння та навички роботи з інформаційно- комунікаційними технологіями; поняття про програмне забезпечення ПК; сутність алгоритмізації та програмування [4].



Рис.1. Фрагменти фото ведення занять із застосування методик комп'ютерних технологій в початковій школі

Не тільки новизна роботи з комп'ютером, що сама по собі сприяє підвищенню інтересу до навчання, але й можливість регулювати навчальні завдання за ступенем складності, заохочувати учнів до правильних рішень тощо, позитивно позначаються на мотивації. Для роботи учнів із комп'ютером, гаджетом використовують програми, зокрема: операційна система; програми, спрямовані на розвиток логічного та критичного мислення; комп'ютерні програми з підтримки вивчення математики; клавіатурний тренажер; тренажер мишки; графічний редактор тощо [5].

Використовуючи ППЗ (Педагогічний Програмний Засіб), можна відокремити такі види діяльності з ним: демонстрацію – за допомогою екрану пред'являються різні навчальні елементи, наприклад, з математики, інформатики, біології, фізики та ін. ППЗ призначено для поурочного застосування в школі згідно з чинними навчальними програмами, затвердженими Міністерством освіти та науки України [6].

**Основні висновки.** Дистанційні заняття за підтримкою комп'ютерних гаджетів є основним в навчально-виховному процесі, тому як сприймання інформації, перегляд на екрані монітора телефона, планшета або телевізора допомагає учню постійно навчатися та

розвиватися. Комп'ютерні технології допомагають дітям краще опанувати предмети та навчальні курси в умовах сучасного світу. Усе це робить комп'ютери та гаджети потужним засобами підтримки навчального процесу в школах, ліцеях та вишах.

#### **Перелік джерел посилання.**

1. Смирнова-Трибульська Є.М. Інформаційно-комунікаційні технології в професійній діяльності вчителя : посіб. для вчителя. Херсон : Айлант, 2007. 560 с.
2. Алексеева Г. М. Формування готовності майбутніх соціальних педагогів до застосування комп'ютерних технологій у професійній діяльності. Монографія. Бердянськ: БДПУ. 2014.
3. Гончаренко С.У. Український педагогічний словник. Київ: Либідь, 1997. 375 с.
4. Кравченко Н., Алексеева Г., Горбатюк Л., Хоменко С. Організація виховної роботи закладу освіти під час карантину засобами інформаційно-комп'ютерних технологій. Наукові записки Бердянського державного педагогічного університету. Серія : Педагогічні науки : зб. наук. пр. Вип. 1. Бердянськ : БДПУ, 2022. С. 177-188.
5. Морзе Н. В. Основи інформаційно-комунікаційних технологій. Київ : ВНУ, 2007. 352 с.
6. Shchetynina, O., Kravchenko, N., Horbatiuk, L., Aliksieieva, H., & Mezhujev, V. (2022). Trello as a Tool for the Development of Lifelong Learning Skills of Senior Students. *Postmodern Openings*, 13(2), 143-167. <https://doi.org/10.18662/po/13.2/447>.

УДК 004

***Іванова К.О.,**  
студентка 2 курсу магістратури факультету  
фізико-математичної, комп'ютерної і  
технологічної освіти*

***Алексеева Г.М.,**  
к.п.н. доцент кафедри комп'ютерних  
технологій в управлінні та навчанні й  
інформатики*

***Чуприна А.П.,**  
к.т.н. доцент кафедри комп'ютерних  
технологій в управлінні та навчанні й  
інформатики*

## **РОЗРОБКА АВТОМАТИЗОВАНОГО ТЕСТУВАННЯ УЧНІВ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ ЗА ДОПОМОГОЮ ПЛАТФОРМИ КАНООТ**

Бердянський державний педагогічний університет, Україна

**Актуальність.** Освіту сьогодення важко уявити без використання навчальних інтернет-ресурсів, особливо в умовах дистанційного навчання. В навчальних закладах все активніше вчителі впроваджують та використовують діджитал-інструменти, які покращують, урізноманітнюють навчальний процес. Це дає змогу вчителям підвищити якість знань здобувачів *освіти*, адже сучасні учні краще сприймають навчальний матеріал візуально, «граючи».

Існує дуже багато різноманітних діджитал-інструментів, які можна використовувати на уроках для миттєвої перевірки знань учнів. Це може бути у вигляді ігор, вікторин, онлайн-тестів. На сьогоднішній день онлайн тестування є одним з найефективніших способів перевірки знань. Одним із таких інструментів є платформа Kahoot.