

**КОМУНАЛЬНИЙ ЗАКЛАД ВИЩОЇ ОСВІТИ
«Вінницький гуманітарно-педагогічний коледж»**

В І С Н И К

**НАУКОВО-МЕТОДИЧНИХ ДОСЛІДЖЕНЬ
ВІННИЦЬКОГО ГУМАНІТАРНО-ПЕДАГОГІЧНОГО
КОЛЕДЖУ**



ВИПУСК № 3 (35)

Вінниця – 2020

ВІСНИК НАУКОВО-МЕТОДИЧНИХ ДОСЛІДЖЕНЬ

Вінницького гуманітарно-педагогічного коледжу

ВИПУСК № 3 (35)

Свідцтво про державну реєстрацію

друкованого засобу масової інформації

Серія ВЦ № 1065-423-ПР від 24 грудня 2019 року

Журнал

(науково-виробничий, навчальний, довідковий)

Журнал присвячений висвітленню широкого спектру теоретичних та прикладних проблем педагогіки, психології, окремих методик та філології, підтримує традиції інтеграції вишівської науки з практикою, сприяє поширенню досвіду наукової, науково-педагогічної та виробничої діяльності, становленню кадрів вищої кваліфікації; розрахований на спеціальну категорію читачів, зокрема педагогічних та науково-педагогічних працівників закладів вищої, середньої та дошкільної освіти, здобувачів освіти та молодих науковців.

Вісник заснований у січні 2012 року, виходить 3 рази на рік

Мова видання: українська, російська, англійська, німецька

Тематичні напрями Вісника:

- ❖ Інтеграція науки та практики як механізм ефективного розвитку
- ❖ Педагогічні та лінгвістичні аспекти викладання
- ❖ Германістика та славістика у сучасному науковому просторі
- ❖ Психолого-педагогічні умови формування та розвитку особистості вихованця
- ❖ Лабораторія педагогічної майстерності та професійного саморозвитку педагога
- ❖ Challenges in Education
- ❖ Відомі імена року

Номер затверджено на засіданні науково-методичної ради

КЗВО «Вінницький гуманітарно-педагогічний коледж»

Протокол № 2 від 16 грудня 2020 року

Головний редактор: директор КЗВО «Вінницький гуманітарно-педагогічний коледж», спеціаліст вищої категорії, викладач-методист Войцехівський К.Ф.;
відповідальний редактор: методист коледжу, спеціаліст вищої категорії, викладач-методист, Руда Т.В., **медіа-редактор:** к.пед.н., доц. Марценюк О.Г.

Редакційна колегія: д.пед.н., проф. Заболотний В.Ф., д.філ.н. Войцехівська Н.К., д.філ.н., проф. Слободинська Т.С., спеціаліст вищої категорії, викладач-методист Когутюк О.В., к.мист-ства Іскра С.І., к.пед.н. Головська І.В., спеціаліст вищої категорії, викладач-методист Луцинкевич Л.А., Царик А.П.

Відповідальність за зміст статей несуть автори

Матеріали видаються в авторській редакції

В 53 Вісник науково-методичних досліджень Вінницького гуманітарно-педагогічного коледжу/[ред.кол.: Войцехівський К.Ф. (гол.ред) та інші]. – Вінниця: Вінницька міська друкарня, 2020. – Випуск 3(35). – 116с.

© КЗВО «Вінницький гуманітарно-педагогічний коледж», 2020

З М І С Т

С Л О В О Р Е Д А К Т О Р А

ПОСТАТЬ КЕРІВНИКА ТА ЙОГО РОЛЬ У СТАНОВЛЕННІ НАВЧАЛЬНОГО ЗАКЛАДУ	4
РИТМИ ЖИТТЯ КОЛЕДЖУ	12

КУЛЬТУРОЛОГІЧНИЙ АСПЕКТ ПРОФЕСІЙНОЇ ПІДГОТОВКИ ФАХІВЦІВ

АКТУАЛЬНІ ПРОБЛЕМИ РОЗВИТКУ КУЛЬТУРИ НА СУЧАСНОМУ ЕТАПІ <i>БАБІЙ Л.С.</i> ..	20.
ПСИХОЛОГІЧНІ ПЕРЕДУМОВИ РИТМІЧНОГО ВІДЧУТТЯ <i>АВТУХОВ С. Л.</i>	23
РОЗВИТОК САМОСТІЙНОСТІ СТУДЕНТІВ ПІД ЧАС ГРИ НА МУЗИЧНОМУ ІНСТРУМЕНТІ <i>МЕЛЬНИК С. М.</i>	26
ПІЗНАВАЛЬНИЙ ІНТЕРЕС–ЧИННИК МУЗИЧНОГО НАВЧАННЯ <i>ОСТРОВСЬКА-ЗІНЕНКО І.О.</i>	30
РОЗВИТОК ПРОФЕСІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ВЧИТЕЛЯ В СУЧАСНІЙ СИСТЕМІ МИСТЕЦЬКОЇ ОСВІТИ <i>НАГОРНЮК В.Г.</i>	33
РОЗВИТОК ЛЕГКОЇ АТЛЕТИКИ НА ВІННИЧЧИНІ В ПІСЛЯВОЄННИЙ ПЕРІОД <i>ПРИСЯЖНЮК Д. С. БИСТРИЦЬКИЙ О. С. МАРТИНЮК Ю. Г.</i>	39
ЕСТЕТИЧНЕ ВИХОВАННЯ ШКОЛЯРІВ ЗАСОБАМИ МУЗИЧНОГО МИСТЕЦТВА <i>ЮР'ЄВ Ю.Г.</i>	43

ЕКОНОМІЧНА КУЛЬТУРА ТА ФІНАНСОВА ГРАМОТНІСТЬ МОЛОДІ ЯК ЗАПОРУКА ЕКОНОМІЧНОЇ СТАБІЛЬНОСТІ КРАЇНИ

ПРОБЛЕМИ ІНВЕСТИЦІЙНОЇ ПРИВАБЛИВОСТІ УКРАЇНИ <i>БАБІЙ В.М.</i>	47
ЗАСТОСУВАННЯ ДІЛОВИХ ІГОР В ПРОЦЕСІ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ «ОСНОВИ МЕНЕДЖМЕНТУ І МАРКЕТИНГУ» <i>БУГА О. І</i>	51
ПОДАТКОВА ГРАМОТНІСТЬ СТУДЕНТІВ <i>ЄВДОКИМОВА Н.В.</i>	56
ІННОВАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ У ПІДГОТОВЦІ ФАХІВЦІВ З ФІНАНСІВ <i>ЛИМАР О. Ф.</i>	61
МІЖДИСЦИПЛІНАРНІ ЗВ'ЯЗКИ ЯК ЧИННИК ВДОСКОНАЛЕННЯ ВИВЧЕННЯ ФАХОВИХ ДИСЦИПЛІН ЗА СПЕЦІАЛЬНІСТЮ «ФІНАНСИ, БАНКІВСЬКА СПРАВА ТА СТРАХУВАННЯ» <i>ВОЛКОДАВ Т. А</i>	68
ВИКОРИСТАННЯ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ПІД ЧАС ВИКЛАДАННЯ ДИСЦИПЛІН ЕКОНОМІЧНОГО ЦИКЛУ <i>БАКАЛОВА Н.М.</i>	73

ГЕРМАНІСТИКА ТА СЛАВІСТИКА У СУЧАСНОМУ НАУКОВОМУ ПРОСТОРІ

ВИКОРИСТАННЯ АВТЕНТИЧНИХ НАВЧАЛЬНИХ РЕСУРСІВ ТА РОЗВИТОК SOFT SKILLS У ХОДІ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ВЧИТЕЛІВ ІНОЗЕМНИХ МОВ ТА ЗАРУБІЖНОЇ ЛІТЕРАТУРИ	77
ГЕНЕЗИС ІНОЯЗЫЧНЫХ СЛОВ В УСЛОВИЯХ БИЛИНГВИЗМА <i>КИСЕЛЕВ Д.Л., ТАРАТУТА С.Л.</i>	79
POLYSEMY AND MOTIVATION OF WORD MEANING IN ENGLISH LANGUAGE <i>ТКАЧУК ВАЛЕРІЯ</i>	83
ВЕРБАЛІЗАЦІЯ КОНЦЕПТУ “ЛЮБОВ” В ХУДОЖНІЙ АНГЛОМОВНІЙ ЛІТЕРАТУРІ <i>ЛАУТА ЛЮДМИЛА</i>	85

ЛАБОРАТОРІЯ ПЕДАГОГІЧНОЇ МАЙСТЕРНОСТІ

«НІ, Я ЖИВА! Я БУДУ ВІЧНО ЖИТИ!» <i>МАЗУР Т. А., НЕНЧИНСЬКА Л. В.</i>	89
СЕРЦЕ МОЄ ТАМ , ДЕ МОЯ БАТЬКІВЩИНА <i>ДИМІНСЬКА В. К. , ПЕКУРАРУ Л. Г.</i>	93
ВИКОРИСТАННЯ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ЯК ФАКТОР ФОРМУВАННЯ УСПІШНОЇ ОСОБИСТОСТІ <i>БІЛОУС Л. З.</i>	99
ВИКОРИСТАННЯ ПЛАТФОРМИ GOOGLE CLASSROOM В ОРГАНІЗАЦІЇ ДИСТАЦІЙНОГО НАВЧАННЯ СТУДЕНТІВ <i>ЛЕБІДЬ О. В.</i>	107

ЛАБОРАТОРІЯ ПЕДАГОГІЧНОЇ МАЙСТЕРНОСТІ

Коли торкався клавіш Фредерік -
То сам Міцкевич, сам Міцкевич плавав.

Коли найближчих, найдорожчих ми
В останню проводжаємо дорогу,
Над нами має скорбними крильми
Шопенів марш, крізь мідь злетівши строгу.

В Парижі й на Майорці голубій
Одним він жив могутнім пориванням,
І з Польщі змученої вітровій
Схилявся над його дрібним писанням.

Мазурки й полонези - та ж вони
Народу голос, що живе і творить...
Із цегли, із церковної стіни
Шопена серце з нашими говорить...

Стаття надійшла до редакції

12 вересня 2020

ВИКОРИСТАННЯ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ЯК ФАКТОР ФОРМУВАННЯ УСПІШНОЇ ОСОБИСТОСТІ

УДК [001.895:37] (045)

БІЛОУС Л. З.

викладач інформаційних технологій,

КЗВО «Вінницький гуманітарно-педагогічний коледж»

Анотація. *Сьогодення все наполегливіше потребує пошуку таких форм та методів навчання, впровадження яких сприяло б активізації навчально-пізнавальної діяльності вихованців, підвищувало ефективність набуття ними нових знань, розвивало творчу активність, а також навички колективно злагоджених дій.*

Ключові слова: *інновація, інноваційні технології, нововведення, комп'ютер, навчальний процес.*

XXI століття є «епохою змін», що вимагає від навчального закладу генерування та реалізації нових ідей та освітніх проєктів нового тисячоліття – інноваційних перетворень.

Оскільки головними фігурами в навчальних закладах є учень і викладач, які повинні творчо працювати, вчитися, самовдосконалюватися, останні мають працювати над виробленням і вдосконаленням методів навчання і виховання, зокрема інтерактивних.

На сьогодні основним завданням викладача є саме створення умов для формування творчої компетентної особистості, яка буде здатна реалізувати свій потенціал у суспільстві. Тому актуальним є

перехід до особистісно-орієнтованого навчання й виховання, упровадження нових, більш ефективних педагогічних технологій, інтерактивних методів навчання.

Мета написання статті полягає в аналізі та обґрунтуванні особливостей використання інноваційних навчально-виховних технологій у навчальний процес.

Постановка проблеми. Освітні (педагогічні) інновації – це результат пошуку оригінальної, нестандартної реалізації різноманітних педагогічних проблем. Продуктом творчого пошуку можуть бути нові навчальні технології, оригінальні виховні ідеї, форми та методи виховання, незвичайні підходи в управлінні.

ЛАБОРАТОРІЯ ПЕДАГОГІЧНОЇ МАЙСТЕРНОСТІ

Продуктом інновацій як процесу творчої діяльності є зростання педагогічної майстерності вчителя, викладача, рівень його культури, мислення, світогляду. Творчий пошук також істотно впливає й на особистість вихованців: вони працюють активніше, у них пробуджується бажання випробувати й власні можливості в інноваційній діяльності.

Під інноваціями в широкому змісті розуміється використання нововведень у вигляді нових технологій, видів продукції і послуг, організаційно-технічних і соціально-економічних рішень виробничого, фінансового, комерційного, адміністративного або іншого характеру. Період часу від зародження нової ідеї, створення і поширення нововведення і до його використання прийнято називати життєвим циклом інновації. З урахуванням послідовності проведення робіт життєвий цикл інновації розглядається як інноваційний процес. Саме використання персонального комп'ютера в навчальному процесі і є новою технологією в навчанні, нововведенням в навчальному процесі.

Ідея втілення інноваційних технологій в навчання передбачає досягнення мети високоякісної освіти, тобто освіти конкурентноздатної, спроможної забезпечити кожній людині умови для самостійного досягнення тієї чи тієї цілі, творчого самоутвердження в різних соціальних галузях.

Ідея втілення інноваційних технологій в навчання стала останнім часом предметом інтенсивних теоретичних та практичних досліджень. Її теперішній етап позначений як емпіричною спрямованістю – розробкою та проведенням викладачами інноваційних занять різних профілів, так і теоретичною – створенням та вдосконаленням інноваційних та інтегрованих курсів, у низці

випадків, що поєднують численні предмети, вивчення яких передбачено навчальними планами. Інноваційні технології дають можливість, з одного боку, показати вихованцям «світ у цілому», подолавши дисциплінарну розрізненість наукового знання, а з іншого – звільнений за рахунок цього навчальний час використовувати для повноцінного здійснення профільної диференціації у навчанні.

Сучасний освітній процес передбачає використання новітніх ІКТ, зокрема мережних сервісів, що набувають все ширшої популярності серед користувачів та суттєво впливають на комунікацію між студентами та викладачами. Новітні інформаційно-комунікативні технології дають змогу створювати потужні освітні середовища, які швидко розвиваються, стираючи межі між традиційним та неформальним навчанням, а за таких умов, задля успішного електронного навчання важливим є знання сучасних технологій, які можна використовувати для створення та передавання знань на відстані [1].

Слід підкреслити, що при використанні ІКТ в навчальному процесі мова не повинна йти лише про вивчення певного навчального матеріалу, а перш за все про всесторонній і гармонійний розвиток особистості учнів, їх творчих здібностей. При цьому проблеми інформатизації навчального процесу – складні і перш за все педагогічні проблеми [2].

Слід зауважити, що в умовах широкого використання засобів сучасних інформаційно-комунікаційних технологій в навчальному процесі, інтеграції предметів і фундаменталізації знань, інтенсифікації навчальною процесу і спілкування вчителя і учнів, активізації пізнавальної діяльності учнів значно зростають *вимоги до професійної підготовки вчителя*, до обсягу

ЛАБОРАТОРІЯ ПЕДАГОГІЧНОЇ МАЙСТЕРНОСТІ

його знань, культур мови, спілкування, поведінки. Вчитель повинен мати до певної міри універсальні, фундаментальні знання, щоб мати можливість ефективно в педагогічному плані використовувати засоби сучасних інформаційно-комунікаційних технологій, створювати і діяти умови для повного розкриття їхнього творчого потенціалу, нахилів і здібностей, задоволення запитів і навчально-пізнавальних потреб. Головними діючими особами в навчальному процесі залишаються учні і вчитель. Комп'ютери ж разом з усім програмним забезпеченням і засобами зв'язку — лише засоби їхньої діяльності. І тільки від обізнаності і майстерності вчителя залежать ефективність і результативність навчально-пізнавальної діяльності учнів [2].

Нові інноваційні та інформаційні технології наприкінці XX століття стали не тільки головною рушійною силою прогресу, засобом спілкування між державами, компаніями, університетами, новою формою торгівлі, але й потужним засобом навчання. Зараз майже всі школярі України проходять у школах ази інформаційної культури. За даними соціологічного дослідження, для 68% підлітків комп'ютер є робочим інструментом, 12% використовують ПК для розваг, для 18% — це можливість спілкуватися з друзями, а для 2 % — можливість відключитися від дійсності.

Ми впевнилися в тому, що комп'ютерна мультимедійна навчальна програма, яка використовується на занятті, дає змогу:

- за мінімум часу донести до студентів більший об'єм навчального матеріалу, ніж під час роботи з підручником;

- своєчасно поповнити теоретичні відомості фактами та подіями.

Великий інтерес вихованців викликають яскраві малюнки до теми, відеокліпи та голосовий супровід, що сприяє більш активному веденню дискусії під час обговорення теми. Студент комфортніше й вільніше почувається під час проведення нетрадиційного заняття. Використання комп'ютерної техніки сприяє більш вираженому індивідуальному підходу до кожного вихованця, особливо до того, у якого неповністю сформовані навчальні навички, тому що він тоді має змогу включитися в загальну дискусію. Завдяки використанню комп'ютерної техніки на заняттях у студентів відпрацьовується логіка мислення, формується вміння самостійно виражати думки, підвищується емоційний рівень заняття, новий розвиток одержують стосунки студент — студент та студент — викладач. Велике значення під час підготовки таких занять має те, що полегшується робота викладача під час підготовки до заняття.

Використання комп'ютерних мультимедійних програм, як елемента сучасного заняття, підвищує ефективність заняття, враховує індивідуальні особливості студентів.

Отже, постійно впроваджуючи в навчання інноваційні технології, можна зробити висновок, що використання інноваційних технологій у навчально-виховному процесі сприяє урізноманітненню форм занять і може призвести до виникнення нової форми занять, у якому головна роль буде відведена учням, студентам. При цьому робота вчителя, викладача не знецінюється, а тільки полегшується. Під час використання на заняттях інноваційних технологій викладач одержує задоволення від такого виду навчальної діяльності..

ЛАБОРАТОРІЯ ПЕДАГОГІЧНОЇ МАЙСТЕРНОСТІ

Візуалізація понять та залежностей робить комп'ютер ефективним і потужним засобом під час вивчення багатьох тем, викликає у вихованців бажання висувати оригінальні гіпотези та шукати нестандартні шляхи розв'язування задач, сприяє розвитку творчих і евристичних складових мислення, що врешті-решт призводить до кращого засвоєння нових понять.

У рамках програмних засобів учень, студент має змогу досліджувати різноманітні об'єкти, змінювати їхні параметри, спостерігати й аналізувати результати своїх дій, робити висновки на основі власних спостережень. При цьому в нього з'являються можливості для дослідницької, творчої діяльності, що сприяє формуванню пізнавального інтересу, активності, розвитку всіх форм мислення.

Такий підхід до навчання дає наочні уявлення про поняття, які вивчаються, що сприяє розиткові образного мислення, залишаючи учневі, студентові час на дослідницьку діяльність. Водночас очевидно є потреба розвивальних вправ із залученням традиційних засобів навчання, гармонійного й педагогічно доцільного поєднання нових інноваційних технологій та традиційних методичних систем навчання.

Вважається, що завдяки використанню інноваційних технологій на заняттях можна значно розширити коло навчальних задач, включаючи в навчальний процес задачі нового типу. Це здійснюється передусім тому, що потужні обчислювальні можливості комп'ютерів надають змогу використовувати в навчальному процесі задачі з великим обсягом обчислювальної роботи, а графічні можливості ПК дають змогу значно збільшити кількість задач, орієнтованих на розв'язування графічними методами.

Надаючи можливість провести необхідний чисельний експеримент, швидко виконати потрібні обчислення чи графічні побудови, перевірити ту чи ту гіпотезу, випробувати той чи той метод розв'язування задачі, прикладні програмні засоби не потребують великого обсягу знань і вмінь стосовно роботи з комп'ютером. Комп'ютерна підтримка вивчення різних предметів із використанням програмних засобів, наприклад графічних можливостей текстового редактора Word та програми Power Point, дає значний педагогічний ефект, полегшуючи, розширюючи та поглиблюючи вивчення й розуміння методів у вищих із найрізноманітнішими нахилами навчання.

З упровадженням нових технологій змінилася й сама форма проведення занять. У педагогічній практиці викладачів з'явилися нові форми занять: заняття-практикум, заняття-пошук, заняття-дискусія, заняття-мандрівка, заняття-панорама, заняття-залік тощо. Кожна дитина – творча індивідуальність, яка потребує особливого підходу. Ідея формування творчо розвиненої особистості є провідною в роботі нашого закладу, у якому створене середовище, де формується нова людина як творча особистість.

Висновки та перспективи подальших досліджень. ІКТ-компетентність сучасного студента відіграє ключову роль у формуванні як електронного навчального середовища освітнього закладу, так і хмароорієнтованого персоналізованого навчального середовища, яке надає можливість студенту самостійно встановлювати навчальні цілі та управляти власним процесом моніторингу навчальних досягнень, а також, на основі методу портфоліо формувати власний електронний навчальний простір, створювати власну електронну бібліотеку, здійснювати та

ЛАБОРАТОРІЯ ПЕДАГОГІЧНОЇ МАЙСТЕРНОСТІ

оприлюднювати навчально-наукову проектну діяльність тощо [1].

Використання інноваційних технологій у процесі навчання оптимізує процес викладання різних дисциплін у закладах освіти. Особливо це видно під час проведення занять із застосуванням комп'ютера. Це нова форма роботи, яка викликає зацікавленість і вихованців, і викладача. Використання інноваційних технологій у процесі вивчення різних предметів у закладах освіти дає змогу покращити зміст навчання, удосконалити методи і форми навчання, активізувати та індивідуалізувати його.

Дослідження здатностей студентів використовувати інформаційні та комунікаційні технології для здійснення інформаційної діяльності у своїй професійній галузі довели, що якість віртуального освітнього середовища сучасного освітнього закладу має будуватися на основі вивчення потреб студентів, змісту та технологій, які вони використовують при створенні й підтримці своїх власних персональних освітніх середовищ, а також наповнення такого віртуального освітнього середовища [1].

Але слід підкреслити, що ніяка, навіть найдосконаліша комп'ютерна навчальна програма не замінить вчителя, викладача. Тільки він повною мірою може керувати навчально-пізнавальною діяльністю учнів, студентів, залишаючись центральною фігурою навчально-виховного процесу.

ЦІКАВІ ФАКТИ З ІНФОРМАТИКИ

Інформатика – дуже сучасна галузь знань. Ми вивчаємо її в школі, як предмет, але не тільки. Навіщо потрібна інформатика? У сучасному світі ми щодня стикаємося з новітніми технологіями.

Навколо нас – море інформації, а наука інформатика як раз вирішує питання, як

управляти цим морем. Тому вона і носить таку назву. Без досягнень інформатики не існувало б комп'ютерів, Інтернету та інших нових технологій, які вже стали для нас звичні. Не було б навіть обчислювальних машин, які можуть виробляти складні розрахунки за частки секунди. А розрахунки потрібні скрізь: на виробництві, в банках, на лініях транспорту. Життя було б набагато складніше, якби інформатика не розвинулася до такого рівня, як зараз.

Не було б пошукових систем, за допомогою яких зараз можна відшукати потрібні інформацію. Я не кажу, що можна знайти будь-яку інформацію про будь-яку людину, тому що в світі завжди залишаються таємниці і секрети. Але більшість інформації, корисної в навчанні та повсякденному житті, знайти можна. Ну, і море всякого цікавого теж. Ще років двадцять тому для цього довелося б йти в бібліотеку і ритися там півдня.

Кожен день нам доводиться стикатися з сучасними **технологіями**, адже практично у кожного учня в будинку є **комп'ютер** та **Інтернет**. І неважливо, ви шукаєте там якусь інформацію, граєте в гру, щось завантажуєте або просто спілкуєтесь з друзями, але ви користуєтесь досягненнями інформатики. А без досягнень в цій області не було б ні комп'ютерів, ні Інтернету, ні інших звичних для нас **нових технологій**.

За допомогою **пошукових систем** ви легко і швидко, в лічені секунди, зможете відшукати потрібну вам інформацію, і для цього не потрібно просиджувати годинами в **бібліотеці** намагаючись її знайти.

Довкола нас багато різної інформації, а **інформатика** - це та наука, яка дозволяє розібратися з усім цим обсягом, тому вона й отримала таку назву.

Вважається, що ми живемо у світі інформації. Існує навіть **Всесвітній день інформації**, який відзначають **26 листопада**.

ЛАБОРАТОРІЯ ПЕДАГОГІЧНОЇ МАЙСТЕРНОСТІ

➤ Перша ЕОМ була сконструйована в 17 столітті французьким математиком, фізиком, філософом і письменником Блез Паскальом.

➤ У 1994 році сенсаційну перемогу над шахматистом Гаррі Каспаровим здобув комп'ютер.

➤ В Італії за відправку електронних листів без згоди одержувача можна «заробити» 3 роки в'язниці.

➤ У нашій країні до кінця 2006 року кількість комп'ютерів, підключених до Інтернету, склало понад 350 млн., а в усіх країнах світу приблизно 1 мільярд.

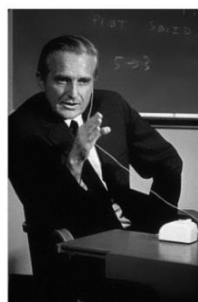
➤ **Ступінь інформатизації суспільства: США – 1 місце, Японія – 2 місце.**

➤ Сучасні мишки для комп'ютера мають інші механізми зчитування ніж їх попередники, і тому компанії, які їх випускають, вільні від будь-яких зобов'язань перед винахідником.

➤ П'ять років розробляли програму для суперкомп'ютера Токійського університету. По ній він за 400 годин обчислив майже півтора трильйона цифр цього числа після коми. Це число Π -3.14.....

➤ Новий підхід до дистанційної освіти запропонувала канадська компанія Telbotics. Тепер, якщо дитина захворіла (або не зможе самостійно пересуватися), в школу за нього відправиться «половина» робота на ім'я REBBLES. Цілком він складається з двох машин, кожна з яких оснащена 15-дюймовим сенсорним екраном, потужним процесором, відеокамерою, двома мікрофонами, стереодинаміками і принтером зі сканером, щоб виконувати письмові завдання. Робот – клієнт залишається з дитиною, а робот – сервер відправляється на заняття. Коли починається урок, системи з'єднуються по швидкісній лінії, і дитина чує і бачить все, що

відбувається в класі. За допомогою джойстика він може керувати роботом – отримувати завдання, роздруковувати контрольні роботи і навіть відповідати на запитання вчителя. Співробітники Telbotics стверджують, що добилися високого рівня присутності. Тепер роботам залишилося навчитися самостійно пересуватися і встановлювати бездротове з'єднання: тоді вони будуть практично самостійні, і учень з їх допомогою зможе на відстані як би ходити по школі і спілкуватися з друзями.



Мало кому відомо ім'я Дугласа Карла Енгельбарта, проте це не заважає практично 1 мільярду людей щодня користуватися його винаходами,

найпопулярніше з яких – комп'ютерна миша. Зараз Дуглас Енгельбарт – один з найбільш високооплачуваних співробітників «мишачого магната» Logitech. І хоча він так і не став бізнесменом, зараз про нього практично не згадують і його гонорари не вимірюються шести- або семизначними числами, ми то знаємо, хто випередив свій час і першим створив те, що приписують собі хитрі магнати. Це геніальне пристосування, без якого зараз гальмується будь-який робочий процес на комп'ютері, розробили випадково. Просто існуючі маніпулятори (джойстики, світлові пір'я і клавіатура) уповільнювали процеси віконними середовищами, і Дуглас оперативно придумав додаток, здатний полегшити вже існуючі процеси. Пристосування виявилось геніальною знахідкою!



Суперкомп'ютер Earth Simulator

ЛАБОРАТОРІЯ ПЕДАГОГІЧНОЇ МАЙСТЕРНОСТІ

Згідно з рейтингом WWW.top500.org, найпотужнішим на сьогодні суперкомп'ютером є

японський Earth Simulator. Як можна здогадатися з назви, він призначений для досліджень в області метеорології, океанології та інших наук про Землю. Його 5120 процесорів можуть виконувати до 36 трильйонів операцій в секунду – це майже втричі більше по продуктивності від найближчого конкурента з Америки.

Чарльз Беббідж – творець аналітичної лічильної машини, він витратив на її розробку 10 років, але не побачив своє дітище у дії. Наприкінці 20 століття її відтворили – і вона запрацювала.



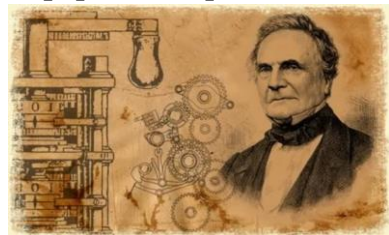
С.А.Лебедев – перший творець комп'ютера в нашій країні. Під його керівництвом в

50-х роках були побудовані серійні лампові ЕОМ БЕСМ- 1,

БЕСМ- 2, М- 20. У той час ці машини були одними з кращих у світі.

Найбільш інформаційноємними є молекули ДНК, які мають дуже малий розмір і щільно упаковані. Це дозволяє зберігати величезну кількість інформації (до 1021 біт в 1 см³), що дає організму

розвиватися з однієї єдиної клітини, що містить всю необхідну генетичну інформацію. Сучасні мікросхеми пам'яті дозволяють зберігати в 1 см³ до 1010 біт інформації, проте це в 100 млрд. раз менше,



ніж в ДНК. Можна сказати, що сучасні технології поки програють біологічній

еволюції.

Молекула ДНК є найбільш довготривалим



носієм інформації, яка протягом десятків тисяч років (людина) і мільйонів років (деякі живі організми), зберігає генетичну інформацію даного виду.

І ще один, не менш цікавий факт про інформатику:

У листопаді 1962 року через дефіс, який був пропущений в комп'ютерній програмі, довелося підірвати ракету, що стартувала з мису Канаверал до Венери.

Цікаві факти про інтернет



1. 80% всіх картинок в інтернеті показують голих жінок.

2. Будинок Білла Гейтса був спроектований, використовуючи комп'ютер Макінтош.

3. До 2012 року буде приблизно 17 мільярдів пристроїв, пов'язаних з інтернетом.

4. Кожного місяця реєструється більше мільйона доменних імен.

5. Електронна пошта була винайдена раніше, ніж Всесвітня павутина.

6. У 1980-их комп'ютер IBM не вважали хорошим, якщо він не міг керувати Microsoft Flight Simulator.

7. Myspace повідомляє про більш ніж 110 мільйонах зареєстрованих користувачів.

ЛАБОРАТОРІЯ ПЕДАГОГІЧНОЇ МАЙСТЕРНОСТІ

Якби це була країна, вона була б у десятки разів більше Мексики.

8. На e-Bay кожен секунду укладається угод на 680\$.

9. Кожна восьма подружня пара, яка одружилася в минулому році в США, зустрілася онлайн.

10. Середній 21-річний молодий чоловік провів 5 000 годин, граючи у відеоігри, прочитав 250000 електронних листів, і текстові повідомлення і витратив 10 000 годин на мобільний телефон.

11. Середній користувач комп'ютера блимає 7 разів на хвилину, це менше звичайної норми в три рази.

12. У 1994 році вийшла перша банерна реклама.

13. Перша комп'ютерна миша була винайдена Дугом Енджелбартом приблизно в 1964 році і була зроблена з дерева.

14. Перше доменне ім'я, коли-небудь зареєстроване, було symbolics.com.

15. Перший в світі комп'ютер, названий Z1, був винайдений Конрадом Цузе в 1936

році. Його наступний винахід, Z2 був закінчений у 1939 і був першим повністю функціонуючим електромеханічним комп'ютером.

16. Інтернет відвідують приблизно 1319872109 осіб щодня.

17. У той час як радіо потрібні 38 років, і телебаченню 13 років, Всесвітній павутині потрібні тільки 4 роки, щоб досягти 50 мільйонів користувачів.

В нашу **інформаційну епоху** необов'язково після закінчення школи всі повинні стати програмістами, веб-дизайнерами або системними адміністраторами, але **кожен учень** повинен чітко розуміти, з чим він може зіткнутися в житті і як це діє.

Завдяки цьому предмету учні вчаться знаходити потрібну інформацію, структурувати і систематизувати її обсяги. Також учням в майбутньому при вступі та навчанні у закладах вищої освіти ніяк не обійтися без **текстових редакторів**, вміння виконувати роботи з використанням різних схем і графіків.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ:

1. Світлана Співак. Моделювання сучасного хмароорієнтованого персоналізованого освітнього середовища на засадах компетентнісного підходу з урахуванням індивідуальних факторів / С. Співак // «Інформатика та інформаційні технології в навчальних закладах», №2-3, 2015. – с. 8-9, 13-14.

2. Мирослав Жалдак. Система підготовки вчителя до використання інформаційно-комунікаційних технологій у навчальному процесі / М.Жалдак // «Інформатика та інформаційні технології в навчальних закладах», №4-5, 2011. – с. 78.

3. Електронний ресурс. Режим доступу: http://vozkc.narod.ru/documents/4_1.html

4. Електронний ресурс. Режим доступу: http://osvita-mk.org.ua/Yakist_osvitu/ZOSH34/zosh_34.pdf

5. Електронний ресурс. Режим доступу: <http://klasnaocinka.com.ua/uk/article/vprovadzheniya-innovatsiynikh---pedagogichnikh-tek.html>

ВИКОРИСТАННЯ ПЛАТФОРМИ GOOGLE CLASSROOM В ОРГАНІЗАЦІЇ ДИСТАЦІЙНОГО НАВЧАННЯ СТУДЕНТІВ

УДК 377.8:004.42

ЛЕБІДЬ О. В.

викладач педагогічної практики

КЗВО «Вінницький гуманітарно-педагогічний коледж»

Анотація. Розглянуто переваги та недоліки застосування додатка Google Classroom у роботі зі студентами. Розкрито основні можливості, які надає цей сервіс для викладача та студентів. Містяться практичні рекомендації щодо використання додатка як сучасного методу дистанційного навчання. Закцентовано увагу на можливостях візуалізації навчального матеріалу та завдань із курсів, що викладаються, за допомогою розміщення цих матеріалів (або посилань на них) у Google Classroom.

Ключові слова: Google Classroom, інформаційно-комунікаційні технології, компетенції, дистанційна освіта, інтегроване навчання.

Постановка проблеми. З огляду на те, що було оголошено всеукраїнський карантин, перед навчальними закладами постало завдання організувати освітній процес дистанційно. Основною метою дистанційного навчання є надання освітніх послуг високої якості, з використанням сучасних технологій. Дистанційне навчання надало можливість постійного спілкування викладачів та студентів в онлайн-середовищі. Викладачі мають можливість постійно відстежувати навчальних процес та корегувати його, за потреби. Студенти отримали змогу цілодобового доступу до навчальних інформаційних джерел. Для забезпечення організації вивчення дисциплін на відстані застосовуються online платформи. Однією з таких є застосування веб-сервіс Google Classroom.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. У педагогічній та науковій літературі все частіше описується проблема використання інформаційно-

комунікаційних технологій у навчальному процесі. Питання впровадження в освітній процес хмарних технологій розглядали у своїх працях Г.Ю. Маклаков, Ю.Г. Лотюк, Н.В. Морзе, Т.А. Вакалюк, Н.В. Кузьмінська, В.П. Олексюк, С.О. Семеріков, С.Г. Литвинова, В.П. Сергієнко, З.С. Сейдаметова, І.С. Войтович, Н.В. Сороко, В.Ю. Биков.

Метою статті є обґрунтування актуальності використання веб-сервісу Google Classroom у підвищенні ефективності освітнього процесу в умовах неможливості повноцінного його проведення.

Google Classroom – безкоштовний веб-сервіс, що створений Google для використання навчальними закладами з метою спрощення створення, поширення і класифікації завдань електронним шляхом. Основною метою веб-сервісу є прискорення процесу поширення та обміну файлами між викладачами і студентами.