

ВИКОРИСТАННЯ ЕЛЕМЕНТІВ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ВИЩІЙ ОСВІТІ

СІНЯЄВА О.В., старший викладач,
Державний біотехнологічний університет, Україна
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5954-2355>
E-mail: masay020488@gmail.com

КРЕКОТ М.М., к.т.н., доцент,
Державний біотехнологічний університет
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3449-3336>
E-mail: krekotsh@gmail.com

СІНЯЄВА О.А., викладач,
Харківський автомобільно-дорожній фаховий коледж
ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-1126-0077>
E-mail: oksanasinaeva5@gmail.com

Інформаційні технології (ІТ), від англійського information technology – (ІТ) – це сукупність методів виробничих процесів, програмно-технічних засобів, інтегрованих з метою збору, обробки, збереження, розповсюдження, відображення та використання інформації в інтересах її користувачів [1].

Використання нових інформаційних технологій у навчально-виховному процесі дозволяє реалізувати переорієнтацію навчання з інформативної форми на розвиток особистості людини, здійснення індивідуально-диференційованого підходу в навчанні і забезпечує ефективність оцінювання навчальних досягнень в освітньому просторі.

Головне завдання педагогів у нашому столітті підготувати молодь до змін, які відбуваються в інформаційному просторі, до швидкого використання і трансформації, яка відбувається в сучасному суспільстві і важливим завданням є постійне оновлення комп'ютерних навчальних програм і сучасного програмного забезпечення. Але потрібно не забувати, що інформаційно-комунікативні технології не повинні повністю виключити з навчально-виховного процесу і традиційне навчання учасників навчально-виховного процесу.

Визначення стратегічних пріоритетів відбувалося у контексті становлення нової освітньої парадигми, що витікає із необхідності реалізації особистісно-зорієнтованої освіти. Це передбачає широкий пошук нових підходів, педагогічних технологій, адекватних динаміці розвитку суспільства, нових інформаційних технологій, комп'ютерну підтримку викладання технічних і суспільно-гуманітарних дисциплін, використання освітніх комп'ютерних програм.

Для прикладу наведемо деякі навчальні платформи необхідні під час навчання в освітньому середовищі, особливо в умовах коли повноцінно забезпечити стаціонарне навчання немає змоги.

- Moodle - навчальна платформа, де навчальний матеріал надається у різних форматах (текст, презентація, відеоматеріал, вебсторінка); проводити експрес тестування з автоматичною перевіркою, виконувати завдання з можливістю пересилати відповідні файли.

- Human - система для ведення електронного документообігу, проведення онлайн-занять, виконання домашніх завдань, їх перевірка, постійний контроль і взаємозв'язок між студентами і викладачами. На платформі є можливість створювати свої онлайн лекції, або практичні і лабораторні заняття.

- Google classroom це вебсервіс, створений Google для закладів освіти, на якому вчителі загальноосвітніх навчальних закладів і викладачі ВНЗ можуть створювати та перевіряти завдання, що зберігаються в окремих папках учнів і студентів на Google-диску.

- Google Doc - програма, що дає змогу використовувати документи як дошку чи зошит для спільної роботи учасників навчального процесу.

У межах викладання технічних і суспільно-гуманітарних дисциплін разом із традиційними технологіями навчання, використовують комп'ютерні технології на основі програмного забезпечення: текстовий редактор MS Word Pad, [4], табличний редактор MS Excel, обробка різномірних даних: Statistika, розв'язування математичних задач: MathCAD, MATLAB, графічний редактор MS Power Point, проектування: AutoCAD,

ArchiCAD, розпізнавання образів, мовний інтерфейс, перевірка орфографії: Speaking Mouse [2].

Останніми роками увагу педагогів і вчених привернули мультимедійні технології. Мультимедіа – (мультимедіа від англ. multi – багато, media – середовище), це сучасна комп'ютерна інформаційна технологія, що дозволяє об'єднувати в одній комп'ютерній програмно-технічній системі текст, звук, відео, графічне зображення. Серед мультимедійних технологій виділимо освітні ігри, (Education Games) де у віртуальному просторі відбувається навчання на основі постановки будь-якої проблеми, її шляхи розв'язання на основі теоретичних і практичних знань.

За допомогою мультимедійних програм відбувається також розв'язання тестових завдань закритого типу: з однією або декількома відповідями, на послідовність відповіді, виконання завдань відкритого типу (творчі завдання), відбувається розв'язання різноманітних задач, проводиться аналіз цих завдань і задач, виставляється бал відповідно до системи оцінювання учасників навчально-виховного процесу. Якщо задача неправильно розв'язана, надається правильна відповідь і поетапне розв'язання навчального завдання [3].

І як видно з ситуації сьогодення різні елементи дистанційної форми навчання стають невідомою частиною сучасної системи освіти.

Бібліографічний список:

1. Кадемія М.Ю., Козяр Т.Є., Рак М.М. *Інформаційно-комунікаційні технології навчання: словник глосарій*. Львів : «СПОЛОМ», 2011. 327 с.
2. Самсонов В.В., Єрохін А.Л. *Методи та засоби Інтернет-технологій: навчальний посібник*. Х. : Компанія СМІТ, 2008. 264 с.
3. Сичов В.Г., Трофимова О.Є. *Лабораторно-практичні роботи з курсу ТЗН і нових інформаційних технологій навчання*. Х. : ХДПУ ім. Г.С. Сковороди, 2003. 128 с.
4. Ярмуш О.В., Редько М.М. *Інформатика і комп'ютерна техніка: навчальний посібник*. К. : Вища освіта, 2006. 359 с.