

Список літературних джерел:

1. Зозуляк-Случик Р. В. Формування професійної етики майбутніх соціальних працівників в університетах : монографія. Івано-Франківськ : НАІР, 2019. 460 с.
2. Практикум з психології: психодіагностичні методики для самопізнання / упоряд. І. М. Періг. Тернопіль : СМП «Тайп», 2017. 116 с.

Іщенко С.М., доктор філософії з професійної освіти
(ORCID: 0000-0001-5791-803X)

Симоненко К. П., аспірант (ORCID: 0000-0002-1669-7442)

Національний педагогічний університет імені М.П. Драгоманова, м. Київ

ОГЛЯД ОНЛАЙН СЕРЕДОВИЩ ДЛЯ НАВЧАННЯ КОМП'ЮТЕРНОГО ДИЗАЙНУ МАЙБУТНІМИ ПЕДАГОГАМИ ПРОФЕСІЙНОГО НАВЧАННЯ

На сучасному етапі розвитку пріоритетним в освіті вважають впровадження дистанційного навчання. Дистанційне навчання – це форма організації і реалізації навчально-виховного процесу, за якою його учасники (об'єкт і суб'єкт навчання) здійснюють навчальну взаємодію на відстані [2].

Для забезпечення навчального процесу в умовах дистанційного навчання доцільно, зручно та ефективно використовувати онлайн середовища, адже вони мають ряд переваг: всі середовища розміщені у вільному доступі (це дозволяє використовувати їх у зручний час та з будь-якої точки світу); використання онлайн середовищ не потребує особливих характеристик персонального комп'ютера, а потребує лише підключення до мережі інтернет; при використанні потребують лише разової реєстрації; в мережі інтернет розміщена велика різноманітність онлайн середовищ з врахуванням вікових особливостей [2].

Використання онлайн середовищ в освітній сфері часто називають окремим механізмом, використання якого суттєво змінює процес роботи, а саме дозволяє значно урізноманітнити та ефективно організувати навчальний процес дистанційно, завдяки цьому можна значно підвищити інтерес студентів до навчання. Тому в ході даного дослідження ми розглянемо кілька онлайн середовищ для вивчення комп'ютерного дизайну [1].

Середовища для створення універсального дизайну на поліграфічній продукції: ImageBot – є універсальним редактором, в якому можна працювати як з векторною, так і з растровою графікою. Одною з особливостей є те, що в ньому вбудована колекція ефектів для тексту, за допомогою якої ви можете легко створювати нові та дуже яскраві логотипи всього в декілька кліків. Також під час роботи з цим середовищем можна використовувати бібліотеку тематичних векторних зображень, колекцію ефектів і фігур.

Postermuwall – онлайн середовище-конструктор для створення плакатів чи анімованих листівок. Середовище безкоштовне, містить велику кількість

вбудованих шаблонів, які можна редагувати та формувати. Особливістю є те, що доступна можливість змінювати відтінки та насиченість кольорів, регулювати накладену анімацію, звуки, тощо.

Crello – онлайн середовище, в якому розміщена велика кількість вже готових шаблонів в різних категоріях, які можна редагувати та формувати. За допомогою використання цього середовища можна створювати плакати, публікації, анімовані ролики, обкладинки, логотипи, тощо.

Функціональним та безкоштовним є середовище Planner5d. Це онлайн середовище, за допомогою якого можна самостійно спроектувати власну квартиру чи будинок та спробувати себе в ролі архітектора і дизайнера. Середовище є безкоштовним, але деякі можливості використання обмежені. Інтерфейс зручний, щоправда за замовчуванням англомовний, але є можливість змінити мову. В середовищі можна працювати з 2D і 3D графікою, це надає можливість візуально побачити неточності, або краще продумати та спроектувати квартиру, або будинок [4].

Подібним середовищем є онлайн середовище Sketchup — це багатofункціональне онлайн середовище для моделювання відносно простих тривимірних об'єктів - будівель, меблів, інтер'єру. Середовище є безкоштовним, але потребує реєстрації за допомогою поштової скриньки. Інтерфейс програми зручний та російськомовний, має багато функціональних можливостей. Перевагою є те, що в середовищі вбудована можливість огляду спроектованої будівлі з середини, є можливість безкоштовно додавати елементи інтер'єру та навіть створити власний елемент інтер'єру та додати його [3].

Недоліком є те, що всі елементи для інтер'єру після того, як ви обрали необхідні потрібно спочатку завантажити, а потім тільки додати. На сьогоднішній день розроблено достатню кількість онлайн середовищ для створення різних видів дизайну, всі вони є дещо схожими між собою, але всі переслідують різну мету. При переході для роботи з онлайн середовищами потрібно чітко розуміти вид дизайну та власне предмет, який ви хочете отримати в результаті. А власне під час роботи нам потрібне підключення до мережі інтернет, оволодіння початковими навичками роботи з комп'ютером, креатив, фантазія та враховуючи призначення онлайн середовищ та сферу використання іноді потрібні знання англійської мови [2].

Використовуючи подібні онлайн середовища в навчальному процесі, помітно, що це допоможе значно урізноманітнити та удосконалити навчальний процес, доступність та ефективність освіти, підготовку педагогів професійного навчання до життєдіяльності в інформаційному суспільстві [1].

Список літературних джерел:

1. Комп'ютерний дизайн. URL: <https://sites.google.com/site/dizajner24/> / istoria-vozniknovenia-dizajna (дата звернення 09.11.2021).
2. Промисловий дизайн / URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Промисловий_дизайн (дата звернення 09.11.2021) .

3. Технології комп'ютерного дизайну. URL: https://pns.hneu.edu.ua/pluginfile.php/112721/mod_resource/content/2/%D1%821.pdf (дата звернення 09.11.2021).

4. Кухаренко В. М., Сиротинко Н. Г., Рибалко О. В., Богачков Ю. М. Технологія розробки дистанційного курсу : навч. посіб.; за ред. В. Ю. Бикова. К. : Міленіум, 2008. 24 с.

Каленський А. А., д.п.н., професор (ORCID: 0000-0001-9034-5042)
Інститут професійно-технічної освіти НАПН України, м. Київ

ОБ'ЄКТИВНІСТЬ, НАДІЙНІСТЬ І ВАЛІДНІСТЬ РЕЗУЛЬТАТІВ ПЕДАГОГІЧНИХ ВИМІРЮВАНЬ НАВЧАЛЬНИХ ДОСЯГНЕНЬ СТУДЕНТІВ

Закон України «Про фахову передвищу освіту» зазначає, що система забезпечення якості освітньої діяльності (внутрішня система забезпечення якості освіти) включає забезпечення релевантності, надійності, прозорості та об'єктивності оцінювання, що здійснюється у межах освітнього процесу. За законом України «Про освіту»: результати навчання – знання, уміння, навички, способи мислення, погляди, цінності, інші особисті якості, набуті у процесі навчання, виховання та розвитку, які можна ідентифікувати, спланувати, оцінити і виміряти та які особа здатна продемонструвати після завершення освітньої програми або окремих освітніх компонентів. За Національним освітнім глосарієм: вища освіта (Україна) – результати навчання – сукупність компетентностей, що виражають знання, розуміння, уміння, цінності, інші особисті якості, які набув студент після завершення [1].

Національна рамка кваліфікацій (затверджена Постановою Кабінету Міністрів України від 23 листопада 2011 р. № 1341, із змінами (ПКМУ № 519 від 25.06.2020) відповідає Європейській рамці кваліфікацій для навчання впродовж життя та Рамці кваліфікацій Європейського простору вищої освіти й складається з восьми кваліфікаційних рівнів, кожен з яких описаний через чотири дескриптори: (1) знання – осмислена та засвоєна суб'єктом інформація, що є основою його усвідомленої, цілеспрямованої діяльності. Знання поділяються на емпіричні (знання фактів та уявлення) і теоретичні (концептуальні, методологічні); (2) уміння/навички – здатність застосовувати знання для виконання завдань та розв'язання проблем. Уміння/навички поділяються на когнітивні (що включають логічне, інтуїтивне та творче мислення) і практичні (що включають ручну вправність, застосування практичних способів (методів), матеріалів, знарядь та інструментів, комунікацію); (3) комунікація – взаємодія осіб з метою передавання інформації, узгодження дій, спільної діяльності; (4) відповідальність і автономія – здатність особи застосовувати знання та навички самостійно та відповідально [3].