

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ  
Факультет індустрії моди  
Кафедра професійної освіти в сфері технологій та дизайну

*Дипломна магістерська робота*

на тему **Використання тестової оболонки LearningApps при підготовці фахівців  
з професійної освіти**

Виконала: студентка групи МгЗПТ-20  
спеціальності 015.36 Професійна освіта  
(Технологія виробів легкої промисловості)  
освітньої програми Професійна освіта  
(Технологія виробів легкої промисловості)

Євгенія ПАШКОВИЧ


Керівник д.пед.н., проф. Тетяна ДЕРКАЧ

Рецензент д.пед.н., доц. Марія БІЛЯНСЬКА

Київ 2021

КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ  
Факультет індустрії моди  
Кафедра професійної освіти в сфері технологій та дизайну  
Спеціальність 015.36 Професійна освіта (Технологія виробів легкої промисловості)  
Освітня програма Професійна освіта (Технологія виробів легкої промисловості)

**ЗАТВЕРДЖУЮ**

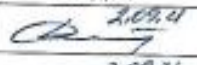
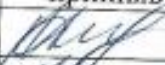
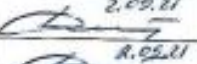


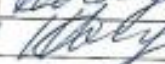


Завідувачка кафедри професійної освіти  
в сфері технологій та дизайну  
Тетяна ДЕРКАЧ  
«04» жовтня 2021 року

**ЗАВДАННЯ**  
**НА ДИПЛОМНУ МАГІСТЕРСЬКУ РОБОТУ СТУДЕНТЦІ**  
**Пашкович Євгенії Василівні**

---




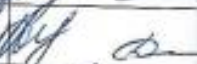

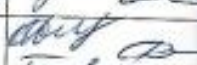

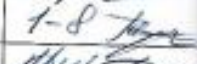
1. Тема роботи: «**Використання тестової оболонки LearningApps при підготовці фахівців з професійної освіти**»  
Науковий керівник роботи Деркач Тетяна Михайлівна, д.пед.н., професор  
затверджені наказом вищого навчального закладу від 04.10 2021р. №286.
2. Строк подання студентом дипломної магістерської роботи 14 грудня 2021 р.
3. Вихідні дані до роботи: *Тестова оболонка LearningApps; документація, що регламентує підготовку фахівців з професійної освіти в Київському національному університеті технологій та дизайну.*
4. Зміст дипломного проєкту (перелік питань, які потрібно розробити):  
*Теоретичний розділ – підготовка інформації щодо використання тестових оболонок в освітніх закладах;  
методологічний розділ – методичні вказівки з використання тестової оболонки LearningApps; загальні висновки; список використаних джерел; графічний матеріал та додатки.*

**5. Консультанти розділів дипломної магістерської роботи**

Розділ	Ім'я, прізвище та посада консультанта	Підпис, дата	
		Завдання видав	Завдання прийняв
Вступ	Тетяна ДЕРКАЧ, д.пед.н., проф.	 2.09.21	
Розділ 1	Тетяна ДЕРКАЧ, д.пед.н., проф.	 2.09.21	
Розділ 2	Тетяна ДЕРКАЧ, д.пед.н., проф.	 2.09.21	
Висновки	Тетяна ДЕРКАЧ, д.пед.н., проф.	 2.09.21	

6. Дата видачі завдання 02 вересня 2021 р.

**КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН**

№ п/п	Назва етапів дипломної магістерської роботи	Термін виконання етапів	Примітка про виконання
1.	Вступ	10.08.– 31.08.2021	
2.	Розділ 1. Теоретичний	02.09. – 26.10.2021	
3.	Розділ 2. Методичний	26.10. – 23.11.2021	
4.	Висновки	23.11. – 30.11.2021	
5.	Оформлення дипломної магістерської роботи (чистовий варіант)	02.12. – 10.12.2021	
6.	Здача дипломної магістерської роботи на кафедру для рецензування	11.12.2021	
7.	Перевірка дипломної магістерської роботи на наявність ознак плагіату	13.12.2021	 1-8
8.	Подання дипломної магістерської роботи на затвердження завідувачу кафедри	14.12.2021	

Студент

  
(підпис)

Євгенія ПАШКОВИЧ

Науковий керівник роботи

  
(підпис)

Тетяна ДЕРКАЧ

Директор НМЦУПФ

  
(підпис)

Олена ГРИГОРЕВСЬКА

## **Анотація**

Пашкович О. В. Використання тестової оболонки LearningApps для підготовки фахівців професійної освіти.

Дипломна магістерська робота зі спеціальності 015.36 Професійна освіта (Технологія виробів легкої промисловості). Київський національний університет технологій та дизайну. Київ, 2021 рік.

Дипломна магістерська робота присвячена вивченню використання тестових оболонок в освітніх закладах, у тому числі під час підготовки фахівців професійної освіти. Робота описує застосування тестової оболонки LearningApps та формулює методичні рекомендації щодо користування цим сервісом.

Розроблено варіанти завдань для тестування. Визначено потенційні види застосування сервісу LearningApps у професійній освіті. Сформульовані методичні рекомендації мають практичне значення для впровадження у навчальний процес.

Ключові слова: тестова оболонка, підготовка спеціалістів, кваліфіковані кадри, професійна освіта, професійна підготовка.

## **Аннотация**

Пашкович Е. В. Использование тестовой оболочки LearningApps при подготовке специалистов по профессиональному образованию.

Дипломная магистерская работа по специальности 015.36 Профессиональное образование (Технология изделий легкой промышленности). Киевский национальный университет технологий и дизайна. Киев, 2021 год.

Дипломная магистерская работа посвящена изучению вопроса использования тестовых оболочек в образовательных учреждениях и, непосредственно, при подготовке специалистов по профессиональному образованию; изучению особенностей работы тестовой оболочки LearningApps и созданию методических указаний по пользованию этим сервисом.

Разработаны методические указания по использованию тестовой оболочки LearningApps. Предложены основные направления усовершенствования системы подготовки специалистов по профессиональному образованию посредством использования сервиса LearningApps в учебном процессе.

Ключевые слова: тестовая оболочка, подготовка специалистов, квалифицированные кадры, профессиональное образование, профессиональная подготовка.

## Summary

E. V. Pashkovich. Using the LearningApps test shell in training vocational education specialists.

A master's thesis in the speciality 015.36 Vocational education (Technology of light industry products). Kyiv National University of Technology and Design. Kyiv, 2021.

The master's thesis is devoted to studying the use of test shells in educational institutions, including in the preparation of vocational education specialists.

The work describes the application of the LearningApps test shell and formulates methodological recommendations for using this service.

Variants of tasks for testing were developed. Potential uses of the LearningApps service in vocational education were identified. The formulated methodological recommendations are of practical importance for implementation in the educational process.

Keywords: test shell, training of specialists, qualified personnel, vocational education, vocational training.

## Зміст

<b>Вступ</b> .....	8
<b>РОЗДІЛ I. АНАЛІЗ ЛІТЕРАТУРИ ІЗ ВИКОРИСТАННЯ ТЕСТОВИХ ОБОЛОНОК В ЗАКЛАДАХ ОСВІТИ ТА ПІДГОТОВКИ ФАХІВЦІВ ІЗ ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ</b> .....	12
1.1. Використання тестових оболонок в закладах освіти .....	12
1.2. Вимоги до підготовки фахівців з професійної освіти .....	17
1.3. Порівняльний аналіз тестових оболонок.....	21
<b>РОЗДІЛ II. ОЗНАЙОМЛЕННЯ ІЗ ОСОБЛИВОСТЯМИ РОБОТИ СЕРВІСУ LEARNINGAPPS</b> .....	26
2.1. Ознайомлення із сервісом LearningApps .....	26
2.2. Ознайомлення та розбір інтерфейсу .....	29
2.3. Особливості створення вправ .....	36
2.4. Створення інтерактивних вправ .....	44
2.5. Робота в особистому кабінеті .....	58
<b>РОЗДІЛ III. ВИКОРИСТАННЯ ТЕСТОВОЇ ОБОЛОНКИ LEARNINGAPPS ПРИ ПІДГОТОВЦІ ФАХІВЦІВ ІЗ ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ</b> .....	63
3.1. Передумови до використання сервісу LearningApps при підготовці фахівців із професійної освіти.....	63
3.2. Розробка методичних вказівок з користування тестовою оболонкою LearningApps .....	65
<b>Висновки</b> .....	67
<b>Список використаних джерел</b> .....	70
<b>Додатки</b> .....	73

## Вступ

Соціально-економічні зміни, інноваційні процеси та модернізація виробництва вимагають наявності кваліфікованих робочих кадрів та фахівців, які можуть адаптуватися до нових умов праці. Сучасне виробництво підвищує вимоги до рівня кваліфікації, а також до розширення професійного поля спеціаліста. Швидко збільшується обсяг інформації, необхідної в галузі професійної діяльності працівника, що передбачає формування його здатності до постійної самоосвіти, уміння знаходити та використовувати нові прийоми та технології праці, вільне володіння комп'ютерними технологіями.

Підвищення вимог до працівників виробництва створює передумови для змін у професійній підготовці кваліфікованих робітників. Станом на сьогодні якісна підготовка потенційного співробітника є дуже важливою для отримання грамотного, думаючого та перспективного спеціаліста у своїй справі, здатного приймати правильні рішення з професійної точки зору. Для цього постає необхідність сформувати в майбутнього фахівця базу знань, розвинути вміння логічно та стратегічно мислити, грамотно працювати з різноманітними даними та відомостями [15].

Від якісної організації навчання фахівців із професійної освіти залежить не лише подальше функціонування системи освіти, а й підготовка кваліфікованих кадрів з певної професії [15].

Розвиток освіти багато в чому визначає стан майбутнього суспільства, культури та особистості. «Освіта формує людину, озброює її знаннями, виховує громадянські якості, вміння думати й працювати, спілкуватись і відпочивати, жити суспільним чином і водночас бути індивідуально неповторною особистістю» [9, с. 11].

Наразі через великий обсяг інформаційних потоків та стрімкі темпи впровадження новітніх технологій змінюється вплив вищої освіти і, відповідно, підвищуються вимоги до випускників. Саме через це відчувається нагальна потреба у



фахівцях, які володіють інноваційним мисленням, можуть приймати рішення в нестандартних ситуаціях та ефективно комунікувати [14].

Встановити особливості використання різноманітних інноваційних методів, форм та засобів навчання при підготовці фахівців із професійної освіти є однією з актуальних потреб освітніх закладів та промислових підприємств, що несе в собі за мету корекцію процесу підготовки фахівців, розвитку і формування в них професійно важливих знань, вмінь і навичок.

Актуальною та важливою темою є вдосконалення навчальних технологій, що використовують у закладах освіти. На сучасному етапі розвитку освітніх технологій на зміну традиційним формам формування та контролю знань приходять нові, побудовані на застосуванні комп'ютерних технологій: автоматизовані системи тестування, інтерактивні практичні роботи, доповіді та реферати, виконані з використанням технології презентацій та ін.

Враховуючи невелику кількість методик тестування, розробляються комп'ютерні програми, які дозволяють викладачам різних предметних областей створювати свої бази даних та швидко отримувати контрольні завдання зі свого предмета. На ринку освітніх продуктів пропонується багато подібних програм: контролюючі програми, інтегровані з електронними підручниками та енциклопедіями, програми-оболонки для розробки та проведення тестового контролю, тести та опитувальники, розроблені засобами офісних програм та ін.

Наше дослідження спрямоване на розв'язання науково-педагогічного завдання пошуку ефективних засобів професійного навчання майбутніх фахівців, які сприяють підвищенню якості їх професійної підготовки.

Педагогічна наука давно шукає шляхи досягнення високого та стабільного результату у педагогічному процесі професійної школи. Реагуючи на всі зміни соціальних умов та вимог, професійна педагогіка прагне створювати нові підходи, методи та форми. Саме через це виникає потреба в розробці та впровадженні

в педагогічну практику інноваційних технологій, які здатні вивести систему освіти на якісно новий рівень відповідно до світових стандартів.

Маловивченою проблемою є застосування інноваційних технологій під час освітнього процесу та їх вплив на підготовку фахівців. До теми використання тестових форм контролю якості знань в різні часи звертались М. М. Фіцула [20], А.Н. Майоров [11], К. В. Чурина [22]; В. М. Гапонова. [4], Т.О. Лукіна [10], Л. І. Гладка [5] та інші; проте праці з питання використання тестових оболонок під час підготовки фахівців немає. Актуальність теми обумовлена недостатністю знань про вплив використання тестових оболонок на підготовку фахівців із професійної освіти.

**Мета роботи** полягає в тому, щоб виявити та проаналізувати ‘особливості використання тестових оболонок під час підготовки фахівців із професійної освіти та розробити методичні вказівки з використання тестової оболонки LearningApps.

**Об’єкт дослідження** – тестова оболонка LearningApps.

**Предмет дослідження** – використання тестової оболонки LearningApps при підготовці фахівців із професійної освіти.

**Гіпотеза дослідження** – якість підготовки майбутніх педагогів професійної освіти можна покращити за рахунок використання в освітньому процесі сервісів для розробки тестових завдань та інтерактивних вправ.

Для досягнення мети нами були поставлені наступні **завдання**:

- зібрати та проаналізувати інформацію щодо використання тестових оболонок в освітньому процесі;
- проаналізувати документацію, що регламентує підготовку фахівців з професійної освіти;
- виокремити вимоги до підготовки фахівців із професійної освіти;
- розробити методичні вказівки з використання тестової оболонки LearningApps.

**Методи дослідження:** теоретичні (аналіз та узагальнення літератури з проблеми дослідження, порівняння), емпіричні (опис) методи наукового пізнання, опитування, практичний метод.

**Новизна** роботи полягає в аналізі функціонування, визначення особливостей користування тестовою оболонкою LearningApps для вирішення завдань підготовки майбутніх фахівців професійної освіти, а також розробці методичних вказівок з використання тестової оболонки в освітньому процесі.

**Теоретична значущість результатів дослідження для педагогічної науки** полягає в виокремленні та проведенні аналізу конкретних, характерних особливостей роботи тестової оболонки LearningApps при розробці завдань для підготовки фахівців із професійної освіти.

**Практичне значення дослідження** полягає у розробці методичних вказівок з використання тестової оболонки LearningApps; визначенні та вивченні особливостей її використання під час підготовки фахівців із професійної освіти і, у відповідності до цього, можливості в подальшому коригувати навчальний процес.

# **РОЗДІЛ І. АНАЛІЗ ЛІТЕРАТУРИ ІЗ ВИКОРИСТАННЯ ТЕСТОВИХ ОБОЛОНОК В ЗАКЛАДАХ ОСВІТИ ТА ПІДГОТОВКИ ФАХІВЦІВ ІЗ ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ**

## **1.1. Використання тестових оболонок в закладах освіти**

Для того щоб підготувати висококваліфікованого фахівця, який відповідатиме вимогам, що висувають роботодавці, необхідно сформувати у студента базу знань, прищепити вміння логічно та стратегічно мислити та працювати з інформацією.

Впровадження у навчальний процес нових педагогічних технологій дозволяє приділяти більше уваги не лише механізму передачі знань і умінь, а й методам контролю знань.

Оцінити отримані знання за підсумками вивчення курсу, дисципліни можливо при проведенні контрольного зрізу чи підсумкової атестації.

Під час освітнього процесу особлива увага приділяється контролю засвоєного учнями матеріалу.

Контроль знань є важливою умовою підвищення ефективності навчально-пізнавальної діяльності студентів. Він є інструментом для визначення обсягу, рівня та якості засвоєння навчального матеріалу, виявлення успіхів у навчанні, недостатності знань для коригування педагогічного процесу та подальшого вдосконалення його змісту, прийомів, засобів та форм [15]. Він є складовою частиною процесу професійної підготовки фахівців.

Однією з форм контролю під час вивчення дисциплін є тестова система оцінки знань учнів. Від традиційних форм контролю знань перевірка у тестовій формі вигідно відрізняється тим, що вона природно вписується в сучасні педагогічні концепції [15].

У книзі О.М. Майорова «Теорія та практика створення тестів для системи освіти (як вибирати, створювати та використовувати тести для цілей в освіті)» зазначається, що «у вузькому сенсі тестування в педагогіці означає використання стандартизованих

педагогічних тестів для вимірювання та оцінки результатів навчання. У широкому сенсі тестування – це будь-яке випробування з метою вимірювання досягнення учня» [11].

Тест (від англ. слова test - перевірка, завдання) – система завдань, що дозволяють виміряти рівень знань, рівень розвитку певних психологічних якостей, здібностей. Це стандартизоване випробування, яке дозволяє кількісно висловити оцінку тих чи інших результатів навчальної діяльності студентів. Тестові завдання можуть мати різноманітні форми. Наприклад, вибрати правильну відповідь із 4-5 запропонованих варіантів, або знайти свідомо неправильну [16].

Тест - це набір перевірочних завдань, складених за певними правилами які мають вузьку спрямованість. Існують також і інші підходи до цього питання. Наприклад, Аванесов В. С. [1] вважає, що поняття тесту зводиться до педагогічної діяльності зі створення завдань, які можуть застосовуватися як для контролю, так і для навчання [15].

На сучасному етапі розвитку освітніх технологій на зміну традиційним формам контролю знань приходять нові, побудовані на застосуванні комп'ютерних технологій: автоматизовані системи тестування, інтерактивні практичні роботи, доповіді та реферати, виконані з використанням технології презентацій та ін.

Для всіх видів контролю широко застосовується комп'ютерне тестування, яке пов'язується із застосуванням комп'ютерних технологій як автоматизованих систем тестування.

В сучасній освіті тестування, як вид контролю знань, відіграє провідну роль, а використання тестових оболонок є невід'ємною частиною розробки контролю для перевірки та актуалізації знань студентів. Під час проходження тестування за допомогою комп'ютерних програм підвищується мотивація пізнавальної діяльності студентів, що позитивно відображається на підготовці висококваліфікованих спеціалістів [15].

Сьогодні немає жодного вищого навчального закладу, який би в тій чи іншій мірі не застосовував тестові методики для визначення рівня знань студента. З цією метою використовують спеціальне програмне забезпечення, що містить модуль для комп'ютерного тестування [5].

Комп'ютерне тестування є одним з найоптимальніших засобів контролю, який задовольняє вимоги щодо об'єктивності отриманої оцінки, якості процесу контролю та має позитивний вплив на мотивацію, зацікавленість тих, кого тестують, до процесу навчання в цілому. Але, не зважаючи на вагомі переваги, воно має і свої недоліки (наприклад: наявність випадкових, несистематичних помилок вимірів; відсутність чітких математичних критеріїв оцінки, неякісні тестові матеріали) [20].

Комп'ютерне тестування вимагає від викладача творчого підходу до складання тестових завдань для того, щоб можна було впевнитись в об'єктивності та достовірності отриманої оцінки студентом. Але, на жаль, є проблема відсутності підручників зорієнтованих на тестову форму контролю знань, на значні обсяги часу, необхідного для первинної підготовки якісних тестів [6].

Широке поширення нині набувають інструментальні авторські системи зі створення педагогічних засобів: навчальних програм, електронних підручників, комп'ютерних тестів тощо. Особливу актуальність для викладачів закладів вищої та професійної освіти набувають програми для створення комп'ютерних тестів – тестові оболонки.

Тестова оболонка - це комп'ютерна програма, а точніше набір декількох комп'ютерних додатків, що мають усі необхідні інструменти для створення стандартизованих завдань викладачем. Тестова оболонка дозволяє працювати в режимі конструктора та редактора тестових завдань та тестів, а також в режимі перевірки знань та в режимі навчання, коли в учнів є можливість дізнатися правильну відповідь на кожне запитання.

Подібних програмних засобів існує безліч, і програмісти-розробники готові будувати нові варіанти для задоволення потреб. Однак широке поширення цих

програмних засобів стримується відсутністю простих та нетрудомістких методик складання тестових завдань. Впровадження дасть позитивний результат, коли тести, що створюються із залученням комп'ютерних технологій, будуть максимально прості у використанні, і не вимагатимуть спеціальної підготовки до роботи на комп'ютері.

Проаналізувавши літературу з цього питання можна зазначити, що тест – це не просто набір випробувань, для визначення рівня засвоєння знань, а важливий елемент у навчанні, який повинен містити в собі такі складові як система завдань, система пред'явлення завдань, система перевірки та обробки результатів, система аналізу результатів [15].

Програми для тестування або тестові оболонки повинні:

1. надавати можливість застосування мультимедійних технологій під час тестування;
2. передбачати можливість використання різних типів питань, зокрема і нестандартних;
3. дозволяти створення підсумкових форм за результатами тесту;
4. забезпечувати проведення комп'ютерного тестування у мережевому варіанті;
5. мати інтуїтивно зрозумілий інтерфейс користувача;
6. характеризуватися простотою підготовки тестових матеріалів, щоб не виникало запитань, як робити тест;
7. забезпечувати збереження та можливість аналізу результатів тестування.

Тести як системи контролю у сучасній освіті використовуються вже давно. На сьогоднішній день існує достатньо багато варіантів тестів, розроблених з різних предметів, як в електронному вигляді, так і в спеціальних збірниках. Доступність таких систем спрощує можливість використання тестів у системі контролю знань.

Система тестового контролю забезпечує оперативну, одночасну перевірку знань студентів усієї групи та стимулює їх для підготовки до кожного заняття, дисциплінує їх. Тестовий контроль рівня знань під час підготовки фахівців з професійної освіти, в

свою чергу, виконує контролюючу, діагностуючу, виховну, навчальну, мотивуючу та інші функції [15].

За допомогою використання тестових оболонок, під час розробки завдань для контролю та перевірки якості знань, викладач створює цілу систему тестового контролю.

Особливу роль в тестовому контролі відіграє можливість використання інформаційно-комунікаційних технологій, за допомогою яких спрощуються та покращуються етапи створення, збереження, передачі, обробки та управління інформації [15].

Використання інтерактивних тестів під час навчання сприяє підвищенню рівня інформаційної та комунікативної грамотності викладача та учнів, а також спрямоване на вирішення найважливішого завдання освіти – навчити майбутнього випускника ефективно працювати у світі глобальної інформатизації.

Застосування інтерактивних тестів спрямоване на формування навчально-пізнавальних, ціннісно-сміслових, інформаційних та комунікативних компетенцій.

Завдяки використанню тестових оболонок створюються умови, які дозволяють розвивати в учнів вміння відповідати на поставлені запитання, формувати та ставити перед собою цілі та мету, приймати рішення. Також проявляється компетенція особистісного самовдосконалення у аспекті інтелектуального саморозвитку, емоційної саморегуляції, самостійності та самооцінки.

Таким чином, застосування тестів, розроблених для перевірки та оцінки рівня засвоєння знань за допомогою тестових оболонок, є об'єктивною необхідністю, у освітніх закладах, але можливе лише у поєднанні з традиційними формами та методами перевірки.



## **1.2. Вимоги до підготовки фахівців з професійної освіти**

Сьогодні, коли нові технології впроваджено у всі сфери діяльності, особливо помітний їх вплив на систему професійної освіти, оскільки вона є головним постачальником висококваліфікованих робочих кадрів для сучасного виробництва. Якість підготовки робітників безпосередньо пов'язана з рівнем підготовки фахівця із професійного освіти.

Підготовка сучасного педагога з професійної освіти є складною науково-практичною проблемою, що зумовлена інтегрованою структурою його діяльності. Діяльність педагога професійного навчання – це взаємодія праці інженерної та педагогічної. По суті, педагог професійної освіти - це фахівець із вищою освітою, який здійснює педагогічну, навчально-виробничу та організаційно-методичну діяльність з професійної підготовки учнів у системі професійної освіти.

Професійна освіта- це такий різновид освіти, що готує людину до виконання певних соціально-диференційованих функцій [12 с. 43].

С. Я. Батищев зазначає, що професійна освіта – це процес формування та збагачення знань, умінь та навичок, необхідних для заняття певним видом оплачуваної діяльності. Для набуття людиною певної професійної кваліфікації, яка буде визначати її місце у суспільстві, необхідна професійна підготовка, яка є основним компонентом професійної освіти і визначається як «сукупність спеціальних знань, навичок та умінь, якостей, трудового досвіду та норм поведінки, які забезпечують можливість успішної роботи з певної професії» [23].

Під професійною підготовкою ми розуміємо систему організаційних та педагогічних заходів, що забезпечує формування професійної спрямованості особистості майбутнього працівника, знань, навичок, умінь та професійної готовності до професії, що освоюється.

Безумовно, без чітко сформульованих вимог до майбутніх спеціалістів, без всебічно продуманого відбору змісту навчального матеріалу на основі наступності,

послідовності, логічності та безперервності неможливо досягти кінцевої мети – підготовки висококваліфікованого спеціаліста.

З цієї причини до підготовки фахівців із професійної освіти висувається низка вимог. Виконання їх у повному обсязі сприятиме підвищенню якості підготовки майбутніх фахівців. Однією з основних вимог є систематичне оволодіння (з урахуванням контингенту учнів), новими методами навчання, інноваційними та педагогічними технологіями, які забезпечують отримання необхідних та достатніх знань для подальшої професійної діяльності, а також вбирають систему даних, необхідних для підготовки спеціаліста, що відповідає сучасним вимогам держави, суспільства та ринку праці.

Вибираючи та застосовуючи методи та прийоми навчання, педагогічний працівник прагне знайти найбільш ефективні методи навчання, які б забезпечували високу якість знань, вмінь та практичного досвіду у певній галузі професійної діяльності студентів [14].

Тому підготовку фахівців необхідно здійснювати з урахуванням коригування методичних та технологічних аспектів освіти, об'єктивного перегляду існуючих цінностей, цільових установок та педагогічних засобів, заснованих на знаннях, вміннях та досвіді учнів.

Впровадження освітніх технологій забезпечує спрямування на індивідуальний розвиток особистості майбутнього фахівця та громадянина. Фахівця, орієнтованого на самостійність, творчість, конкурентоспроможність, професійну мобільність, що, безумовно, потребує нового підходу у підготовці майбутнього професіонала [14].

У нових вимогах до результатів оволодіння основною професійною освітньою програмою (ОП) пріоритетна увага приділяється формуванню загальних та професійних компетенцій, що характеризують майбутню професійну діяльність випускників вищих навчальних закладів.

Компетенція (від лат. *competere* - відповідати, підходити) розуміється, як здатність застосовувати знання та вміння, успішно діяти на основі практичного досвіду при вирішенні завдань загального роду, а також у певній широкій області.

При формуванні загальних і професійних компетенцій велике значення в навчальному процесі набувають творчі здібності студентів (сукупність розумових і особистісних якостей, досягнутих за рахунок спеціальних методів навчання, які характеризують потенційні можливості випускника ОП до нестандартного вирішення навчальних завдань) [14].

У майбутніх фахівців необхідно формувати та розвивати вміння та навички швидко пристосовуватись до нових вимог та ситуації, що змінюється на ринку праці. Тут розкривається відмінність компетентного фахівця від кваліфікованого, адже він не лише володіє конкретними знаннями, вміннями та навичками, а й вміє застосовувати їх у своїй роботі.

Використання компетентнісного підходу у навчанні полягає в поєднанні традиційних форм (лекції, семінари) з сучасними активними методами навчання (кейс-практики, ділові ігри, майстер-класи, стажування, презентації проєктів). Саме така підготовка і робота над проєктами в групах сприяють застосуванню методів моделювання та прогнозування в професійній діяльності, розробці інших способів вирішення проблем і таке інше. Наприклад, в рамках вивчення дисципліни «Управління персоналом організації» проводиться практичне заняття зі складання посадових інструкцій персоналу [2, с. 63].

Важливим структурним елементом у педагогічній діяльності викладача є знаряддя його праці - знання та вміння. До майбутніх педагогів з професійної освіти висуваються вимоги відповідності їх знань певній системі, яка включає спеціальні інженерно-технологічні, педагогічні, психологічні та методичні знання.

Спеціальні інженерно-технологічні знання поділяються на знання теорії науки та практичні знання особливостей виробництва.

Педагогічні знання припускають знання особливостей діяльності педагогічної системи, чітке усвідомлення кінцевої мети навчання та виховання учня.

Система психологічних знань включає знання закономірностей навчання та виховання в середній професійно-технічній освіті з урахуванням особливостей учнів та характеру взаємодії структурних елементів педагогічної системи професійної школи. Важливим структурним елементом психологічних знань викладача є знання їм індивідуальних та типологічних особливостей своєї особистості та у зв'язку з цим знання психологічних особливостей перебігу його діяльності як педагога та як вченого.

У структуру методичних знань входить знання методів та методичних прийомів викладання з урахуванням специфіки свого предмета та методів виховання, рівня вихованості учнів різних курсів та різних відділень. Особливої актуальності нині набуває знання сутності сучасних педагогічних технологій, умов їх застосування у педагогічному процесі.

Вимоги до підготовки фахівців із професійної освіти зумовлені вдосконаленням навчального процесу в освітніх закладах

Таким чином, вдосконалення навчання пов'язане з розробкою якісно нових підходів до вирішення завдань управління цим процесом. Щоб ефективно управляти процесом підготовки фахівця у вищому навчальному закладі, потрібно чітко бачити орієнтир та кінцеву мету такої підготовки. Зазвичай орієнтиром виступає кваліфікаційна характеристика фахівця з тієї чи іншої спеціальності [7, с. 48].

Дотримання та виконання вимог до підготовки фахівців із професійної освіти вплинуть на пізнавальну активність майбутніх спеціалістів, їх навчально-професійну мотивацію, індивідуалізацію та технологізацію педагогічного процесу і, зрештою, на підвищення якості підготовки майбутніх спеціалістів у технічній та професійній освіті, а також на модернізацію цього рівня освіти.

### 1.3. Порівняльний аналіз тестових оболонок

Наразі публікацій про технологію розробки та створення тестів, автоматизацію цього процесу та використання таких тестових оболонок не так багато. Автори літератури, яка містить готові шаблони та комплекти тестових завдань використовують, переважно, лише питання одного типу – з вибірковими відповідями. Такі тестові завдання мають недоліки. Більшості цих недоліків можна позбавитись, за допомогою використання завдань із різними композиційними структурами (наприклад, завдання на встановлення послідовності або відповідності, ранжирування, доповнення і т. ін.), які дозволяють встановити рівень засвоєності знань учнями та знизити вірогідність випадкового вибору відповіді.

Літератури, що містить в собі варіанти таких завдань для перевірки знань з фахових дисциплін швейної галузі або галузі дизайну, дуже мало. Через це викладачі повинні вміти розробляти тести самостійно.

Для того, щоб полегшити процес складання тестів розробляються спеціальні пакети комп'ютерних програм, які мають назву «тестові оболонки» та класифікуються за функціональними можливостями. Деякі з цих програм є вільно поширюваними (Freeware) і їх можна знайти за допомогою мережі Інтернет. На сайтах деяких фірм-розробників програмного забезпечення надається можливість безкоштовно „завантажити” попередні версії популярних оболонок або використовувати їх в режимі «online».

В сучасних закладах освіти використовують різні тестові оболонки. Ми розглянули та провели аналіз роботи та використання декількох тестових оболонок. Після цього ми обрали три найбільш зручні, на нашу думку, сервіси (LearningApprs [17], Online Test Pad [18], Quizz [19]), для розробки завдань для перевірки знань з фахових дисциплін швейної галузі та галузі дизайну, та провели порівняльний аналіз (Табл. 1).

Таблиця 1 – Порівняльний аналіз тестових оболонок LearningApps, Online Test Pad та Quizizz

	<b>LEARNINGAPPS</b>	<b>ONLINE TEST PAD</b>	<b>QUIZIZZ</b>
<b>Мови</b>	Велика можливість вибору мов інтерфейсу. В тому числі англійська, російська, українська.	Інтерфейс представлений декількома мовами, в тому числі й українською.	Інтерфейс представлений англійською та російською мовами.
<b>Особливості</b>	Є можливість обирати складність завдань. Викладач може обирати необхідні предметні та вікові категорії.	Викладач може вибирати необхідні предметні категорії.	Викладач може вибирати необхідні предметні категорії.
<b>Як спробувати сервіс</b>	Безкоштовний онлайн сервіс. Щоб розробити тестове завдання необхідно зареєструватись(щоб завдання було збереженим).	Безкоштовний онлайн сервіс. Щоб створити тестове завдання необхідно зареєструватись.	Безкоштовний онлайн сервіс. Щоб створити тестове завдання необхідно зареєструватись.
<b>Управління користувачами</b>	Для того щоб учні могли пройти тестове завдання та результат відобразився у викладача, їм також необхідно створити особистий кабінет, щоб викладач доєднав їх до свого класу. Також відкриті завдання можна проходити без реєстрації.	Учень повинен мати акаунт. Додавати користувачів до курсу викладач може самостійно, вбиваючи вручну або відправити запрошення на email вже зареєстрованим користувачам.	Учень повинен мати Google акаунт. Запросити учнів можна через лист надісланий на email або додати клас з Google Classroom.

<b>Розміщення/ розсилка завдань</b>	Посилання на тести можна відправляти як QR-код або вбудоване посилання.	Учитель отримує спеціальний html-код, який дозволяє розмістити те чи інше завдання на власному сайті, блозі.	Розміщення завдань відбувається в створеному «класі» та відправляється на Google пошту.
<b>Кількість можливих різновидів</b>	22 форми завдань. Оболонки можна використовувати як окремі завдання так і об'єднувати в цілісні тестові завдання.	Формат включає декілька видів опитувань в кількості 17 форм завдань. Додатково є 5 форм конструктору кросвордів.	Формат включає близько 20 форм тестових завдань та вікторин.
<b>Особливості створення завдань</b>	Легкий та зрозумілий інтерфейс. При створенні завдань з'являються підказки, щодо використання сервісу. Можливість вибору мови вправ. Можливість завантаження відео, аудіо файлів та зображень з власного ПК, з мережі інтернет та обирати з доступних на даному сервісі. Можливість створювати підказки для учнів, які з'являтимуться під час виконання вправ. Можливість збереження вправ у закритому (обмеженому) або відкритому (загальному, із можливістю пошуку за категоріями та тегами) доступі.	Легкий та зрозумілий інтерфейс. Можливість вибору мови вправ. Можливість завантаження Youtube-відео або аудіо файлів.	Легкий та зрозумілий інтерфейс. Є можливість завантажувати формули і рівняння, зображення і аудіо файли

<b>Систем а звітност</b>	Результати проходження завдань відображаються як викладачу так і учню.	Результати проходження завдань відображаються як викладачу так і учню.	Результати проходження завдань відображаються як викладачу так і учню.
<b>Доступ до завдань інших користувачів</b>	Завдання будь-якого типу можна опублікувати для загального доступу на сайті. Розроблені завдання можна зробити відкритими або закритими.	Завдання будь-якого типу можна опублікувати для загального доступу на сайті.	Завдання будь-якого типу можна опублікувати для загального доступу на сайті або лише для свого класу.
<b>Додаткові переваги</b>	Учні можуть проходити тести в режимі реального часу (на уроці) або як домашнє завдання, а також виконувати вправи, незалежно від завдань викладача, з власної ініціативи. Учні можуть проходити тести створені їх викладачем, або будь-яким іншим користувачем даного сервісу. Також вправи можуть створювати і самі учні. Можливість редагування завдань після їх створення.	Учні можуть проходити тести створені їх викладачем в режимі реального часу (на уроці) або як домашнє завдання. Учні можуть проходити тести створені їх викладачем, або будь-яким іншим користувачем даного сервісу.	Учні можуть проходити тести створені їх викладачем в режимі реального часу (на уроці) або як домашнє завдання. Під час проходження вправ на уроці викладач має змогу відстежувати проходження тесту зі свого ПК. Є можливість обмежувати час на проходження завдань.

Після проведеного порівняльного аналізу даних тестових оболонок ми можемо зазначити, що саме сервіс LearningApprs є найбільш зручним для розробки тестових завдань та інтерактивних вправ для підготовки фахівців швейної галузі та галузі дизайну.



Цей сервіс зручний як під час створення вправ (адже має зрозумілий інтерфейс та підказки щодо створення вправ; можливість редагувати та оновлювати застарілі дані в вже існуючих вправах; зберігати вправи із можливістю швидко їх знайти за тегами та/або категоріями), так і під час виконання завдань (завдяки легким у сприйнятті видам вправ, підказкам щодо виконання завдань та можливості проходити тестування поза межами аудиторії та заняття).

Можливість вибору мови інтерфейсу та вправ, є однією з переваг і дає змогу навчати студентів, які спілкуються іншими мовами. Крім того, це дає можливість створювати завдання відповідно до мови, на якій написані ГОСТи, ДСТУ та ISO, адже не всі терміни та позначення мають переклад.

Найбільшою перевагою сервісу LearningApps є можливість використовувати зображення, аудіо та відео файли під час розробки завдань. Адже при підготовці фахівців швейної галузі та галузі дизайну найважливішим компонентом є використання наочних матеріалів (наприклад, зображення перерізів вузлів, зображення технологічної послідовності виготовлення вибору, відеопоказ послідовності ниткових з'єднань і т ін).

В сучасному світі застосування інноваційних технологій є важливим та невід'ємним компонентом при вивченні, закріпленні та перевірці засвоєності нового матеріалу з будь-якої дисципліни. Адже використовувані звичні методи працюють недостатньо ефективно стосовно нового покоління учнів. Стандартизоване навчання не враховує індивідуальних якостей дитини та необхідності творчого зростання.

Саме використання інноваційних технологій на заняттях задовольняє потреби сучасного покоління, допомагає привернути увагу учнів, активізувати їх центри сприйняття інформації, полегшити запам'ятовування і, найголовніше, зробити процес навчання цікавим. І варто зауважити, що учні готові та здатні до сприйняття і, здебільшого, з радістю приймають щось нове, цікаве, незвичайне.

## РОЗДІЛ II. ОЗНАЙОМЛЕННЯ ІЗ ОСОБЛИВОСТЯМИ РОБОТИ SERVICU LEARNINGAPPS

### 2.1. Ознайомлення із сервісом LearningApps

LearningApps – це сервіс для розробки електронних навчальних ресурсів, за допомогою якого можна створювати різноманітні тестові завдання [17].

LearningApps.org являється сервісом для підтримки процесів навчання та викладання за допомогою інтерактивних модулів. Ці модулі можуть використовуватись як навчальні ресурси або для самостійної роботи. Розробники сервісу мали за мету створення загальнодоступної бібліотеки незалежних блоків, придатних для неодноразового використання та змін. Блоки (вони називаються Вправами) не включені в жодні конкретні сценарії чи програми, тому і не розглядаються як цілісні уроки чи завдання, натомість їх можна використати у будь-якому доречному методичному сценарії.

Безкоштовна платформа Web 2.0 LearningApps.org дозволяє викладачам, а також учням створювати та керувати мультимедійними навчальними модулями в Інтернеті, не докладаючи зусиль. На додаток до загальних типів завдань, таких як вправи та завдання або кросворди, інструмент для розробки пропонує близько двадцяти інших форматів завдань, які розробники постійно розширюють.

Сервіс Web 2.0 LearningApps.org був створений у Швейцарії в рамках дослідницького проєкту Бернського університету освіти у співпраці з Університетом Йоганнеса Гутенберга в Майнці та Університетом Цітгау / Герліц та у тісній співпраці з близько десятка викладачів. Метою LearningApps.org є використання дедалі більше аудіо- та відеоконтенту на додаток до медіатексту та зображень, які широко поширені в класі. Сьогодні в Інтернеті багато якісного мультимедійного контенту, але він використовується лише обережно в класі. На основі принципу YouTube, створені

навчальні модулі можуть бути опубліковані на LearningApps.org та адаптовані іншими людьми до власних потреб.

Завдяки інтуїтивній процедурі створення навчальних модулів, LearningApps.org також можуть використовувати самі студенти. У дусі конструктивістських сценаріїв навчання учні можуть створювати власні завдання для закріплення та повторення теми в класі.

На додаток до вправ із призначенням, існують також інші формати завдань, які добре відомі з таких інструментів, як HotPotatoes або JClіc, такі як тести з множинним вибором, кросворди, розташування об'єктів на часовій шкалі, але всі вони дозволяють використовувати різні носії форматів на LearningApps.org.

Окрім використання простих шаблонів формату та розробки власних типів завдань, LearningApps.org пропонує шість інших корисних інструментів, які можна використовувати як окремо, так і інтегрувати в існуючий веб-сайт, вікі чи навчальну платформу. Сюди входить дошка для контактів, на якій можна розміщувати текст та зображення, аудіо та відео, або інструмент для створення розумових карт.

Існують також абсолютно нові формати завдань, які послідовно використовують існуючі служби Web 2.0. Наприклад, культурні цінності можна віднести до окремих місць на карті, інтегрованої за допомогою GoogleMaps. Або фільми можуть бути перервані в будь-який момент, а запитання або навіть цілі завдання можуть бути переплетені для того, щоб учні могли працювати над ними. Таким чином, ми підтримуємо активну участь студентів у змісті фільму.

Навчальні модулі йдуть на крок далі, коли різні учні в ігровій формі вирішують завдання разом або в змаганні. Вчитель музики створив невелике навчальне середовище для мажору та мінору, використовуючи систему, що надається LearningApps.org. До п'яти учнів можуть імітувати віртуальний діапазон, що складається з п'яти інструментів. Для кожного інструменту доступні різні композиції (мажор, мінор, соло) La Vamba. Доріжки можна динамічно змінювати і чути всім, хто грає одночасно.

Навчальними модулями можна керувати або використовувати їх приватно або як частину заняття, але вони також можуть бути опубліковані на платформі і таким чином доступні для інших викладачів. Спектр типів використання програм дуже широкий і враховує методологічні та дидактичні вимоги до навчальних ресурсів у Web 2.0: використання на мобільних пристроях, простий обмін та можливість вбудовування в існуючі платформи. Індивідуальні навчальні модулі можна викликати безпосередньо через веб-посилання або інтегрувати в навчальні платформи або цифрові навчальні посібники.

Безкоштовний авторський інструмент доступний для шкіл у формі LearningApps.org. Простота використання створює стимули для все більшого використання мультимедійного потенціалу Web 2.0 у вашому власному навчанні. Наріжним каменем успіху LearningApps.org є взаємодія інноваційних розробників програмного забезпечення та досвідчених викладачів, відкритих для нових ідей; це є черговим кроком до поліпшення культури навчання

Сервіс LearningApps є додатком Web 2.0 для підтримки освітніх процесів у навчальних закладах різних типів. Конструктор LearningApps призначений для розробки, зберігання інтерактивних завдань з різних предметних дисциплін, за допомогою яких учні можуть перевірити і закріпити свої знання в ігровій формі, що сприяє формуванню їх пізнавального інтересу. Сервіс LearningApps надає можливість отримання коду для того, щоб інтерактивні завдання були розміщені на сторінки сайтів або блогів викладачів і учнів.

Сервіс працює з використанням декількох мов. Зараз українську мову додано до переліку мов інтерфейсу сервісу: перекладені загальні текстові рядки та всі рядки, що стосуються різноманітних вправ. Вправу можна запозичити з будь-якого мовного середовища і переробити під український варіант або ж використовувати мовою оригінала.

Кожен із ресурсів можна використати на своєму занятті, змінити під власні потреби, розробити схожий чи зовсім інший навчальний модуль, його можна

зберігати у власному «кабінеті», створивши свій акаунт в даному онлайнному середовищі.

## 2.2. Ознайомлення та розбір інтерфейсу

### ✚ Загальне ознайомлення з основним вікном сервісу

Коли Ви заходите на сервіс LearningApps перед Вами відкривається головне вікно програми (Рис. 2.1). Воно представляє собою дошку на якій закріплені різні посилання на вправи, інструкції що до користування сервісом та відеоролик із анімаційною розповіддю про основну мету даного сервісу.



Рисунок 2.1. Вигляд головного вікна сервісу LearningApps

### ✚ Вибір мови сторінки

На головній сторінці сервісу в правому верхньому куті знаходяться зображення прапорів різних країн. Натиснувши на той чи інший прапор Ви можете обрати мову сторінки відповідно. Якщо зображення необхідного Вам прапору відсутнє, то змінити мову можливо натиснувши на стрілочку, що знаходиться ліворуч від зображень, після чого відкриється перелік доступних мов. (Рис. 2.2).

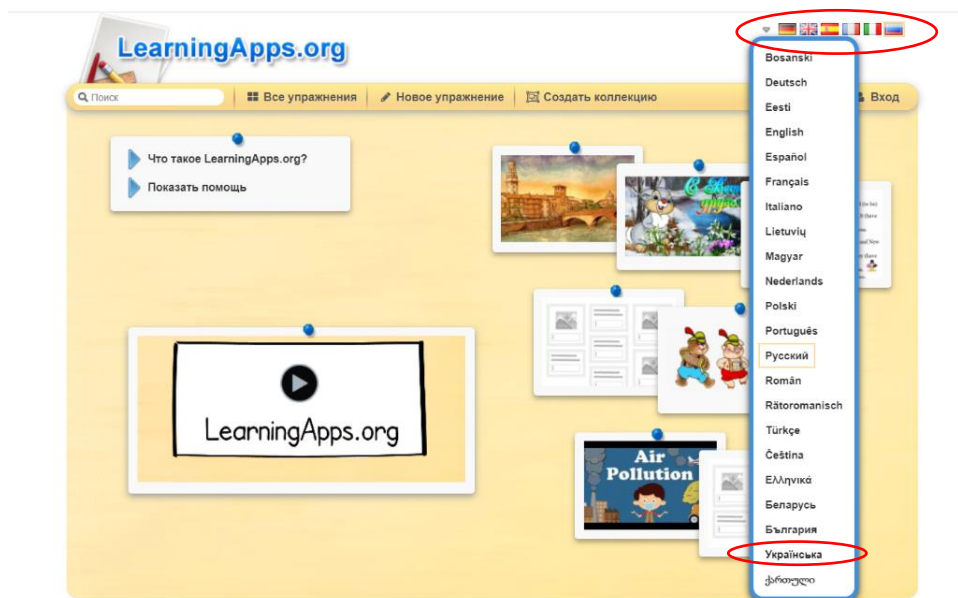
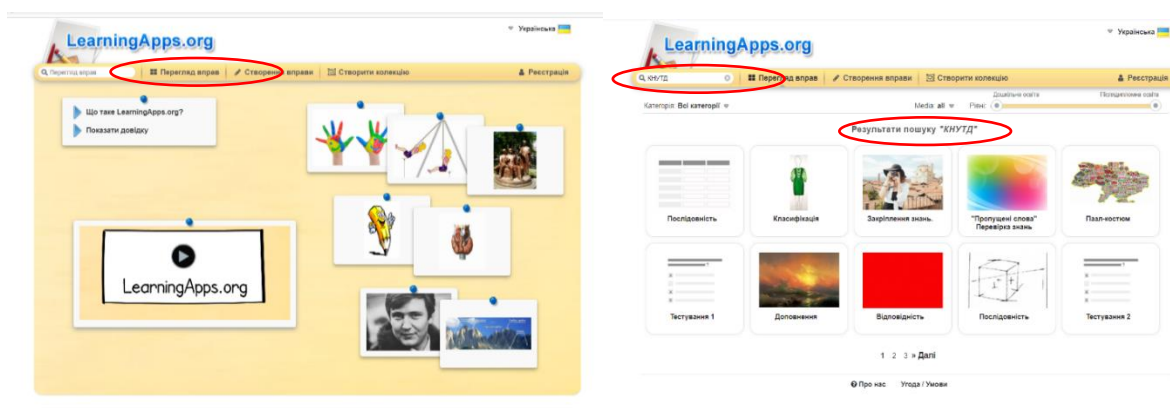


Рисунок 3.2. Налаштування мови сторінки сервісу

### ✚ Користування пошуковою строчкою

Після того як Ви обрали мову можна вивчити панель для користування сервісом. В лівому верхньому куті на панелі завдань є вікно «Перегляд вправ» в якому Ви можете вводити прізвище автора, назву, ключові слова або теги для пошуку вправ за ними, після чого перед Вами відкриються всі розроблені завдання, які є на сервісі у відкритому доступі, відповідно до введеного пошукового запиту (Рис. 2.3). Щоб переглянути або пройти вправу необхідно клацнути по її назві.



а)

б)

Рисунок 2.3. Користування пошуковою строчкою

а) – місце знаходження вікна «Перегляд вправ»; б) – приклад використання пошукової строчки за тегом

## 📌 Ознайомлення із функціями та особливостями розділу «Перегляд вправ»

Праворуч від пошукової строки знаходиться кнопка «Перегляд вправ». При натисканні на неї Ви дізнаєтесь які вправи існують. Перед Вами відкриється повний перелік створених вправ із відкритим доступом (Рис. 2.4).

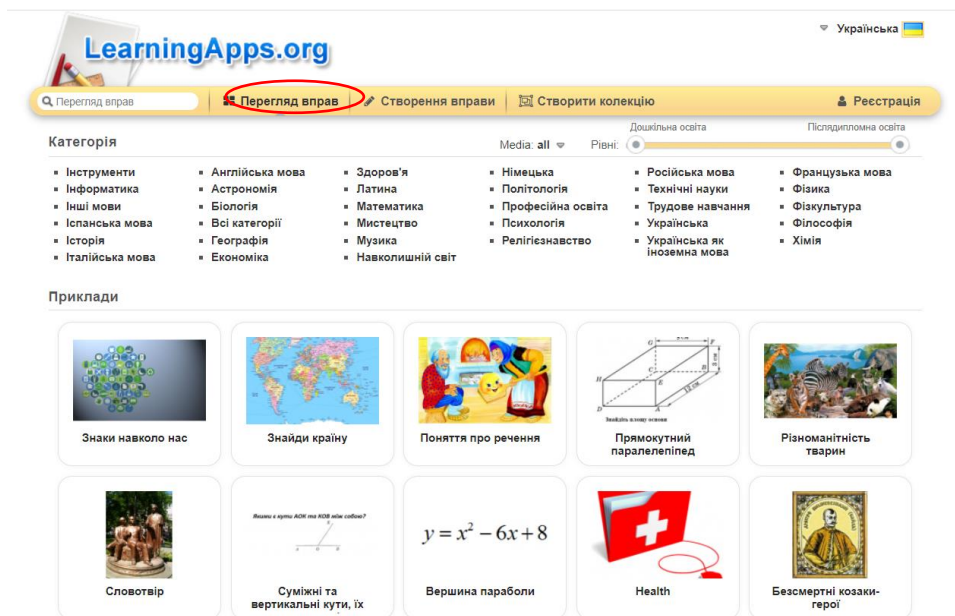
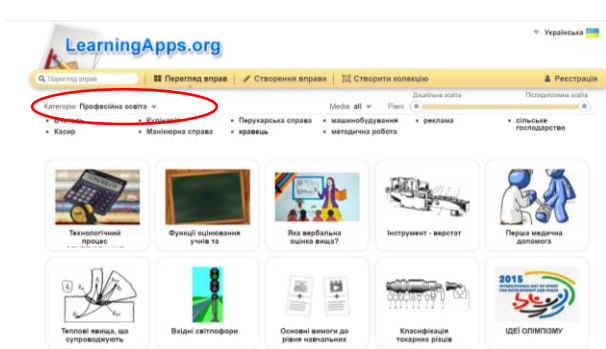
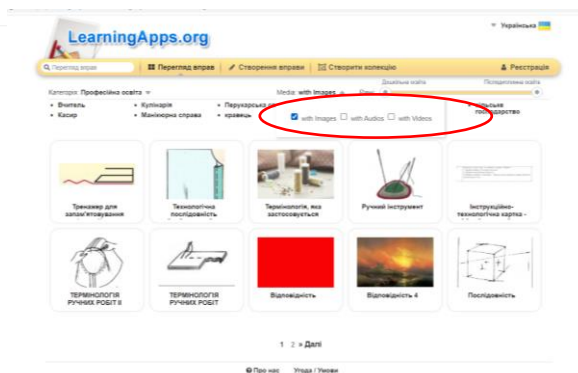


Рисунок 2.4. Вигляд вікна «Перегляд вправ»

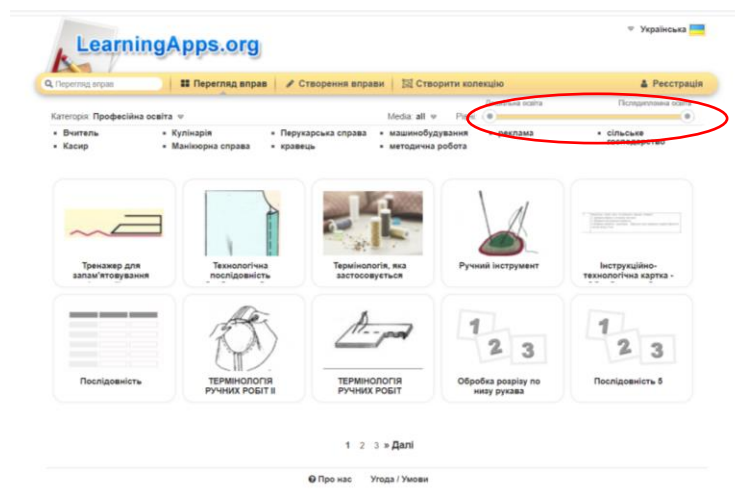
Пошук потрібної вправи у цьому вікні можна звузити за допомогою виставлення фільтрів обравши категорію необхідної предметної галузі із запропонованих (трудове навчання, фізика, професійна освіта, іноземна мова та ін.) (Рис. 2.5. а), використання медіа( зображення, відео файл, аудіо файл, або все разом) у вправі, обираючи зі списку (Рис. 2.5. б), та рівень складності завдання за допомогою переміщення бігунка (дошкільна освіта, початкова, середня та старша школа, післядипломна освіта) (Рис. 2.5. в).



а)



б)



в)

Рисунок 2.5. Швидкий пошук вправ за допомогою фільтрів в розділі «Перегляд вправ»

а) використання фільтру «Категорія»; б) використання фільтру «Медіа»; в) використання фільтру «Рівні»

### Режим «Створення вправи»

Далі на панелі задач знаходиться кнопка вибору «Створення вправи». Коли Ви обираєте цей режим, то перед Вами з'являються всі форми вправ, які можливо розробити за допомогою даного сервісу (Рис. 2.6).



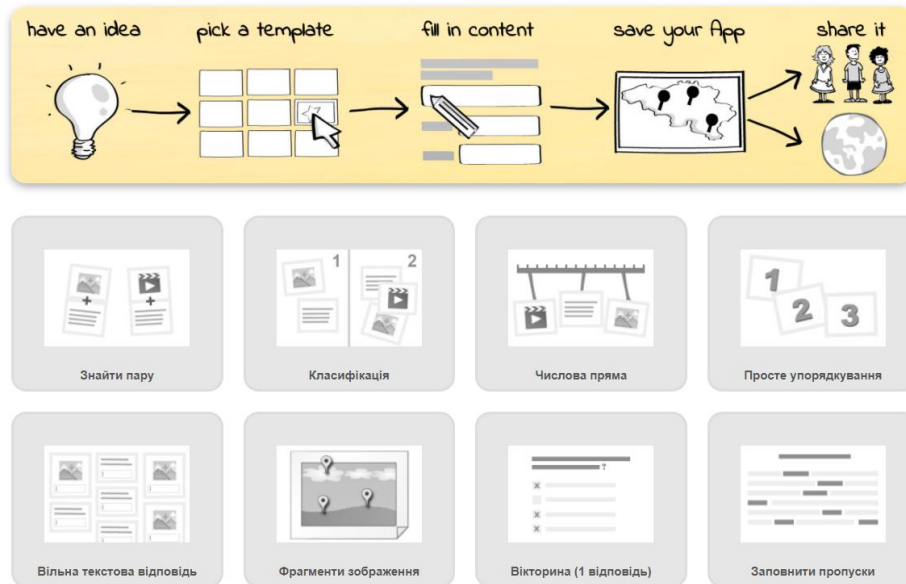


Рисунок 2.6. Вигляд вікна «Створення вправи»

Визначивши яку саме вправу ви хочете розробити натискаєте на зображення що її позначає. На вашому екрані відкриється вікно із трьома прикладами вправ (Рис. 2.7). Також Ви побачите посилання із трикрапкою. Воно дає можливість переглянути всі вправи обраної категорії.

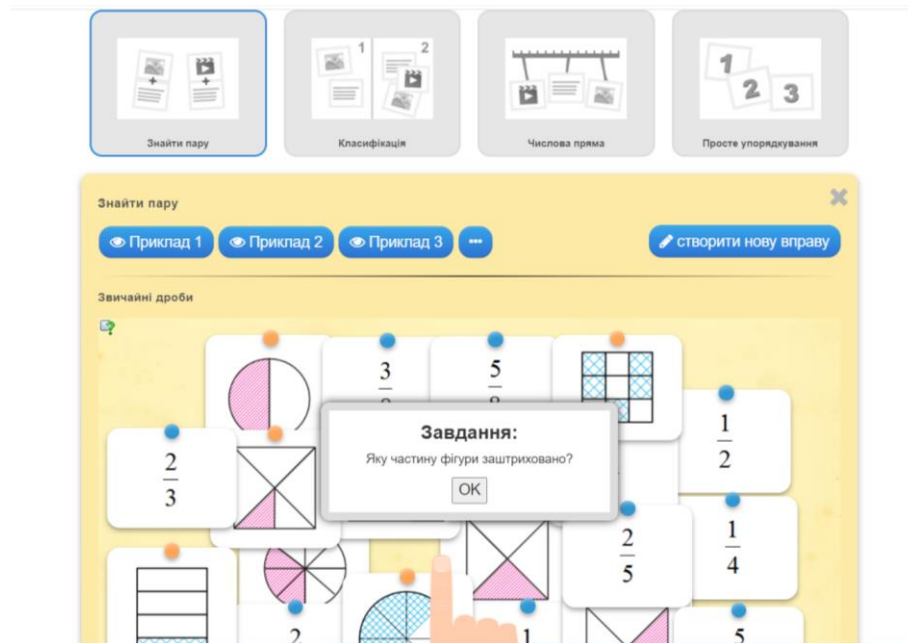


Рисунок 2.7. Вигляд вікна «Створення вправи» під час вибору вправи

Після перегляду можна створити власну вправу. Для цього необхідно на кнопку «створити нову вправу». та заповнити форму шаблону, обираючи та вводячи потрібні елементи: текстові, аудіо, *відео файли* та зображення. Далі необхідно завершити створення та переглянути вправу і якщо вона Вас повністю влаштовує – зберегти.

### Використання інструменту «Створити колекцію»

Наступна кнопка на панелі задач - «Створити колекцію». За допомогою цієї функції, після авторизації та розробки декількох вправ, є можливість об'єднати створені раніше вправи в колекцію, для зручного використання. При натисканні на цю кнопку перед Вами відкриється вікно з двома посиланнями: перше- на сторінку для вивчення матеріалу «Що таке колекція вправ» і друге-безпосередньо на створення цієї колекції (Рис. 2.8).



Рисунок 2.8. Видяг вікна «Створити колекцію»

### Реєстрація/Вхід

В правому куті на панелі задач знаходиться кнопка «Реєстрація» (Рис. 2.9). Коли Ви натиснете на неї відкриється вікно для входу в кабінет.



Рисунок 2.9. Місце знаходження кнопки «Регістрація»

Якщо ж Ви новий користувач, то під полем для введення даних Ви знайдете посилання для створення нового облікового запису (Рис. 2.10). Далі Вам потрібно лише додати необхідні данні.

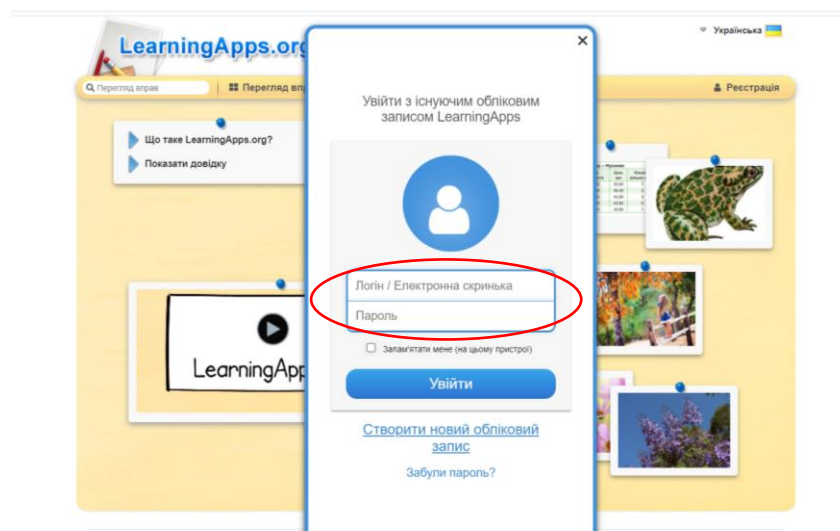


Рисунок 2.10. Вигляд вікна «Регістрація»

*Примітка:* Якщо Ви новий користувач сервісу, то Ви можете скористатись інструкцією по користуванню програмою. Для цього Вам необхідно на головній сторінці сервісу натиснути на вікно, розташоване у лівому верхньому куті «Що таке LearningApps.org? Показати довідку» (Рис. 2.11). Після цього програма автоматизовано розпочне навчання, для ознайомлення зі структурою сайту,

послідовністю розробки завдань, пошуку вправ і т. ін. Ви ж, в свою чергу, керуєте процесом навчання за допомогою вибору тих чи інших команд (Рис. 2.12)

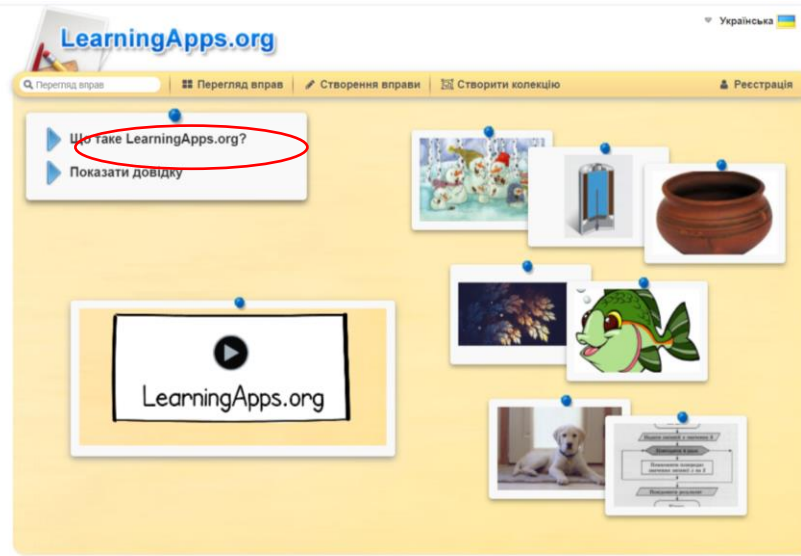


Рисунок 2.11. Довідка для нових користувачів сервісу

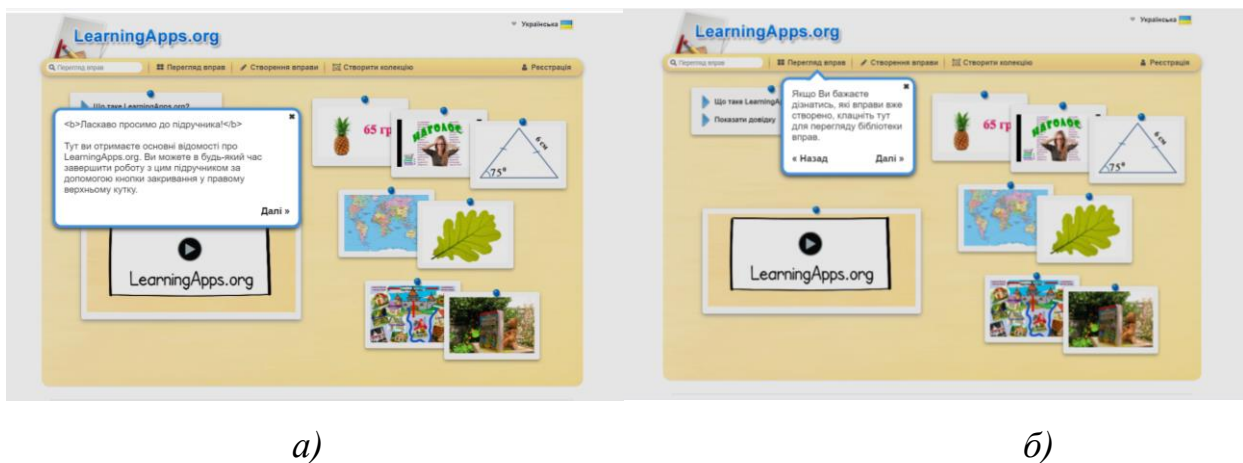


Рисунок 2.12. Перегляд довідки

а) – вступна частина довідки; б) - керування довідкою

## 2.3. Особливості створення вправ

### ✚ Початок роботи зі створення вправ

Для того щоб створити та зберегти вправи користувачу необхідно авторизуватись. Є два варіанти щоб розпочати створення вправ:

1. Під час перегляду або проходження у розділі «Перегляд вправ» будь-якої вправи, яка привернула Вашу увагу, натиснути на кнопку «Створити схожу вправу» в лівому нижньому кутку (Рис. 2.13).

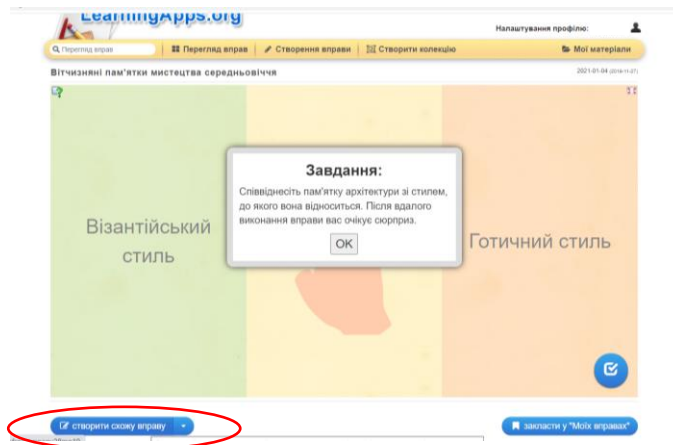


Рисунок 2.13. Створення нової вправи за допомогою розділу «Перегляд вправ»

2. Перейти в режим «Створення вправи», обрати тип вправи який Вам подобається, перейти за посиланням «Створити нову вправу» (Рис. 2. 2).

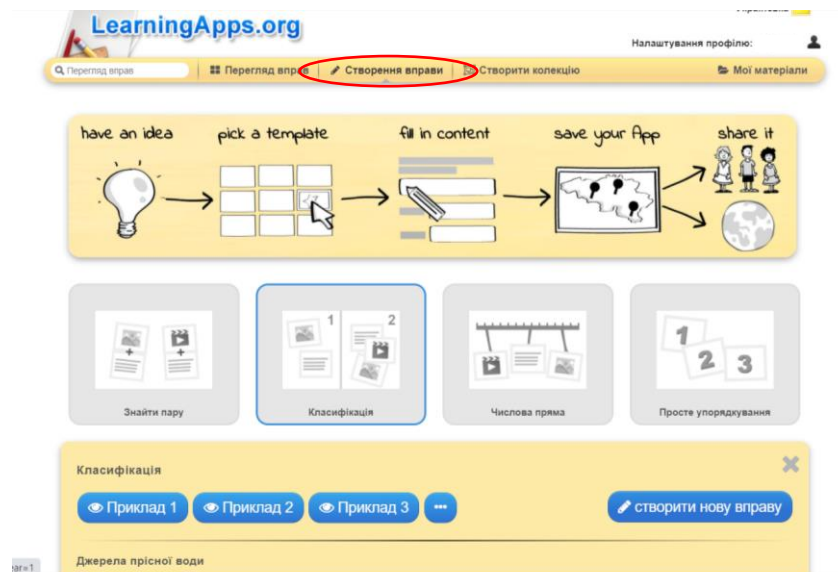


Рисунок 2.14. Створення нової вправи за допомогою розділу «Створення вправи»

Після цього Ви повинні заповнити шаблон обраної вправи відповідно до потреб. Під час заповнення шаблону Ви повинні вказати назву вправи, за бажанням, можете

описати завдання яке необхідно виконати. Наприкінці варто написати текст зворотного зв'язку, а також, за потреби розробити підказки.

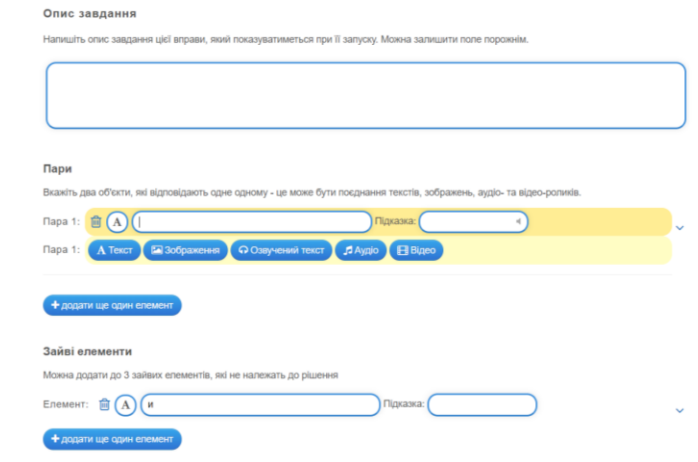
### **✚ Використання зображень, аудіо та відео файлів під час створення вправ**

Під час створення тої чи іншої вправи Ви можете додавати до завдань або варіантів відповідей не лише тексти, а й зображення, аудіо- та відео-ролики. Для цього Вам потрібно вибрати необхідну функцію з можливого списку (текст, зображення, озвучений текст, аудіо, відео) (Рис. 2.15).

The screenshot shows the LearningApps.org interface for creating an exercise. At the top, there is a navigation bar with the LearningApps.org logo, a search bar, and several menu items: 'Перегляд вправ', 'Перегляд вправ', 'Створення вправи', 'Створити колекцію', and 'Мої матеріали'. The language is set to 'Українська'. Below the navigation bar, there is a section for 'Назва вправи' (Exercise name) with a text input field containing 'Не вказано назву' and a language selection dropdown. The 'Опис завдання' (Exercise description) section has a text area with the instruction 'Напишіть опис завдання цієї вправи, який показуватиметься при її запуску. Можна залишити поле порожнім.' Below this, the 'Пари' (Pairs) section allows selecting two objects for a pair. It shows two pairs, each with five options: 'Текст', 'Зображення', 'Озвучений текст', 'Аудіо', and 'Відео'. At the bottom, there is a button '+ додати ще один елемент' (Add another element).

*Рисунок 2.15. Шаблон створення вправи із можливістю використання різних елементів*

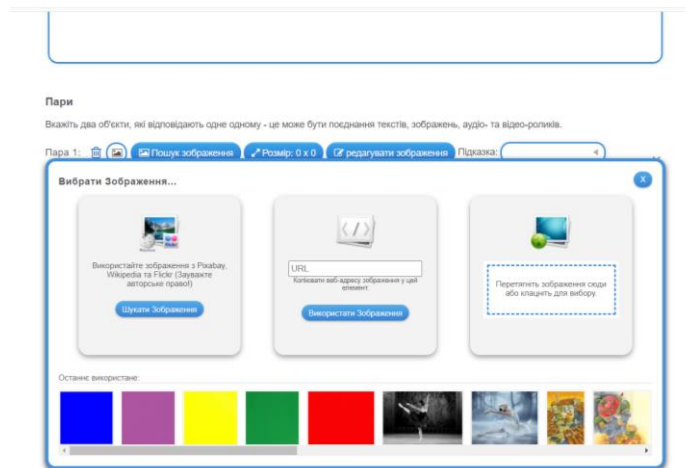
Якщо Ви обрали варіант текстового завдання, то Вам необхідно натиснути на цей варіант після чого з'явиться спеціальне вікно в яке необхідно ввести обраний Вами текст (Рис. 2.16).



*Рисунок 2.16. Поле для додавання текстового елемента до шаблону вправи*

Якщо Ви обрали варіант завдання у вигляді зображення, то натиснувши на нього, побачите вікно за допомогою якого Ви можете:

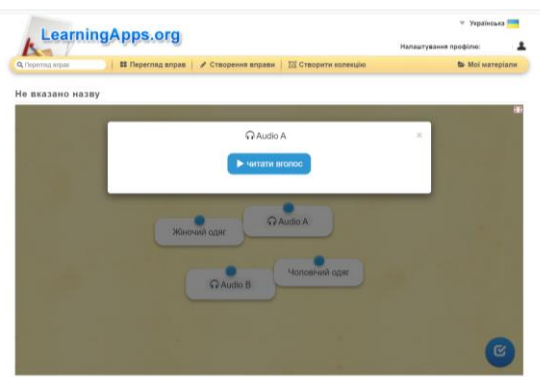
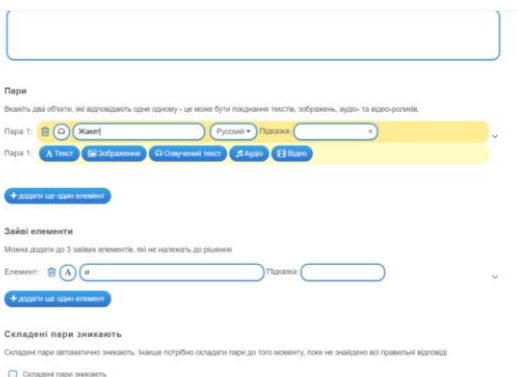
- знайти та використати зображення з Pixabay, Wikipedia та Flickr,;
- вставити зображення за допомогою URL;
- додати зображення з власного ПК;
- обрати серед зображень завантажених на сервіс (Рис. 2.17).



*Рисунок 2.17. Поле для додавання нового елемента «Зображення» до шаблону вправи*

Якщо ж Ви обрали варіант завдання «озвучений текст», то у вікні завдання необхідно вписати текст, який в ході виконання вправи при натисканні на нього буде озвучений як голосовий аудіо запис (Рис. 2.18).





а)

б)

*Рисунок 2.18. Додавання елемента «Озвучений текст» до шаблону вправи*

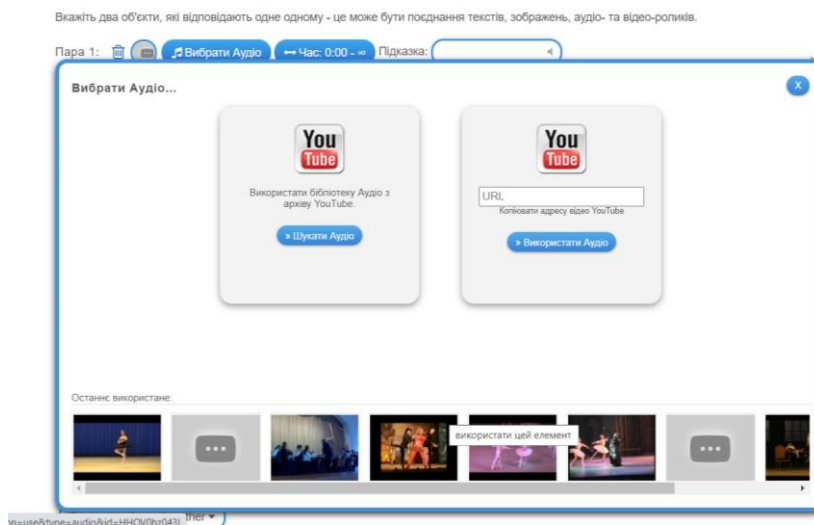
*а) – поле для нового елемента «Озвучений текст» у шаблоні вправи;*

*б) – вигляд елемента «Озвучений текст» в готовій вправі*

Якщо Вам необхідно зробити вправу із використанням аудіо чи відео файлу, то натиснувши на потрібний варіант Ви можете обрати:

- використати бібліотеку аудіо або відео з архіву YouTube;
- вставити аудіо або відео за допомогою URL;
- обрати серед аудіо та відео файлів завантажених на сервіс

*(Рис. 2.19).*



*Рисунок 2.19. Поле для додавання нового елемента «Відео» або «Аудіо» до шаблону вправи*



## Збереження розроблених вправ

Коли Ви заповнили шаблон необхідно завершити редагування та переглянути вправу (Рис. 2.20. а) ). Якщо є якісь недоліки то можна повернутись на крок назад і виправити їх. Коли вправа Повністю буде Вас влаштовувати необхідно «Зберегти вправу» (якщо ви авторизовані, то вправа автоматично збережеться у вашому "кабінеті" в розділі "Мої вправи") (Рис. 3.20. б) ).

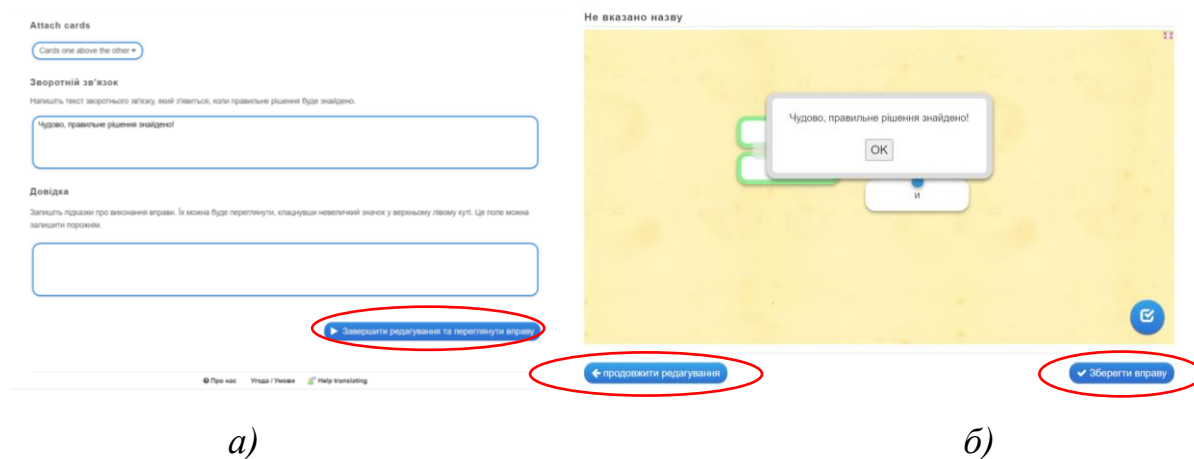
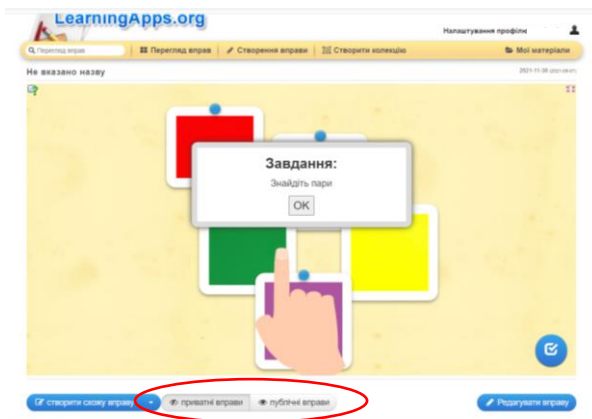


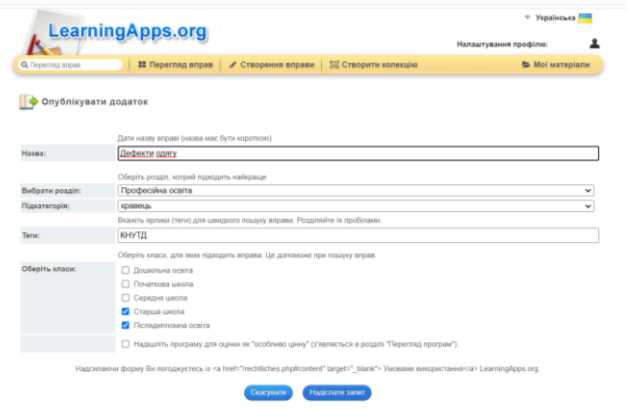
Рисунок 2.20. Збереження створеної вправи

а) – вигляд шалону вправи на етапі завершення редагування та перегляд вправи; б) – вигляд вправи на етапі перегляду вправи

При завершенні Ваша вправа зберігається в закритому доступі, тобто її можете бачити тільки Ви і ті, кому Ви надали доступ у вигляді посилання (Рис. 2.21. а) ). Для того щоб зробити вправу відкритою Вам необхідно натиснути на знак відкритого ока. Після цієї операції Перед Вами відкриється вікно в якому Ви можете вказати назву вправи, вибрати розділ, підкатегорію, створити теги та обрати класи, після чого надіслати запит на опублікування Вашої вправи на даному сервісі (Рис. 2.21. б)).



а)



б)

Рисунок 2.21. Надання доступу для створеної вправи

а) – вигляд вправи в завершеному вигляді (закритий доступ); б) – шаблон збереження вправи для загального доступу

### ✚ Використання посилань, вбудовування вправи в онлайн-середовища

Після того як Ви зберегли створену вправу у власному кабінеті з'являється вікно із повідомленням про можливість використання Вашої вправи (Рис. 2.22).

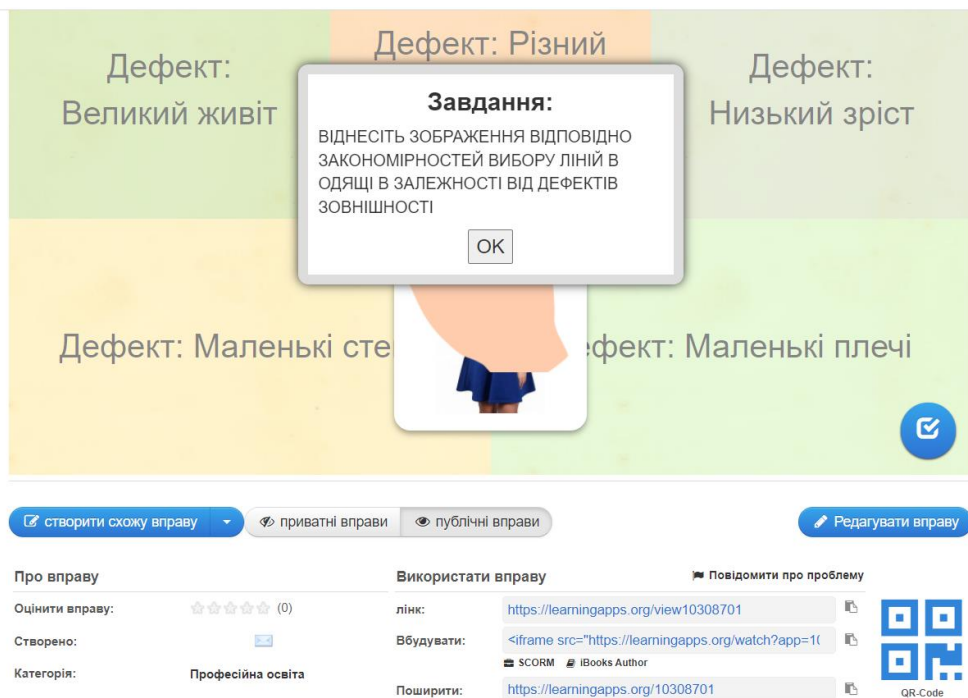


Рисунок 2.22. Вигляд збереженої вправи у відкритому доступі

В розділі «Використати вправу», який знаходиться під вікном із відкритим завданням, для Вас є строки із електронними посиланнями та QR-кодом які надають доступ до даної вправи (Рис. 2.23). За допомогою цих посилань Ви можете розсилати вправу, та вбудовувати її на свої сайти та курси.

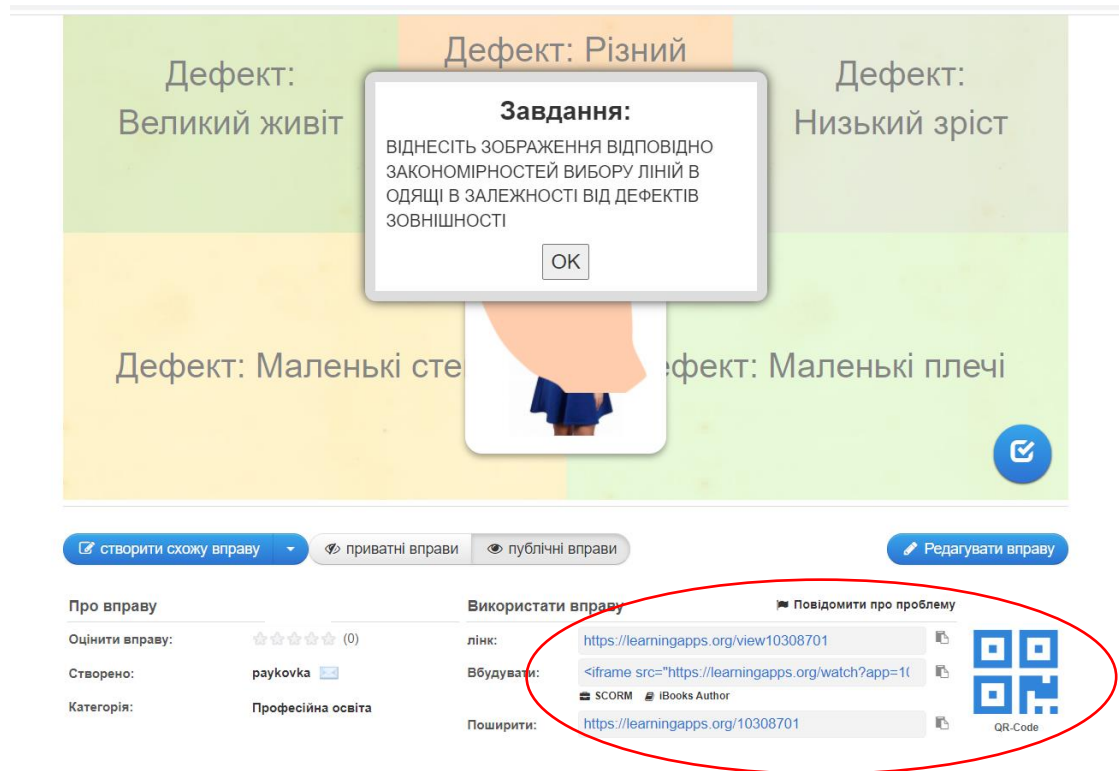


Рисунок 2.23. Електронні посилання та QR-код для доступу виконаної вправи

Посилання на демонстрацію вправи можна подавати у двох режимах: звичайному (з відображенням вікна LearningApps) та у повноекранному режимі (вікно вправи розгортається на весь екран автоматично), копіюючи посилання із відповідного поля.

Для того щоб вбудувати вправу в будь-який інший онлайн сервіс Вам необхідно скопіювати її HTML-код, який подається у полі "Вбудувати". Після цього Ви повинні перейти в потрібний сервіс (наприклад, сайт або блог), в налаштуваннях обрати режим роботи з HTML-кодами сторінки і вставити скопійований Вами раніше код в зазначене місце.

## 2.4. Створення інтерактивних вправ

### ✚ Створення інтерактивних вправ

Сервіс LearningApps має 8 основних шаблонів вправ (Рис 2.24). Це вправи «Знайти пару», «Класифікація», «Числова пряма», «Просте упорядкування», «Вільна текстова відповідь», «Фрагменти зображення», «Вікторина (1 відповідь)» та «Заповнити пропуски». Саме ці вправи є відповідними до складових тестових завдань (наприклад вправа «Знайти пару» відповідає завданню на встановлення відповідності; «Числова пряма» - завдання на встановлення послідовності і т. д.). Коли Ви обрали ту чи іншу вправу для її створення, перед Вами відкривається відповідний шаблон. Вам необхідно лише заповнити його за інструкцією-підказками відповідно до вимог.

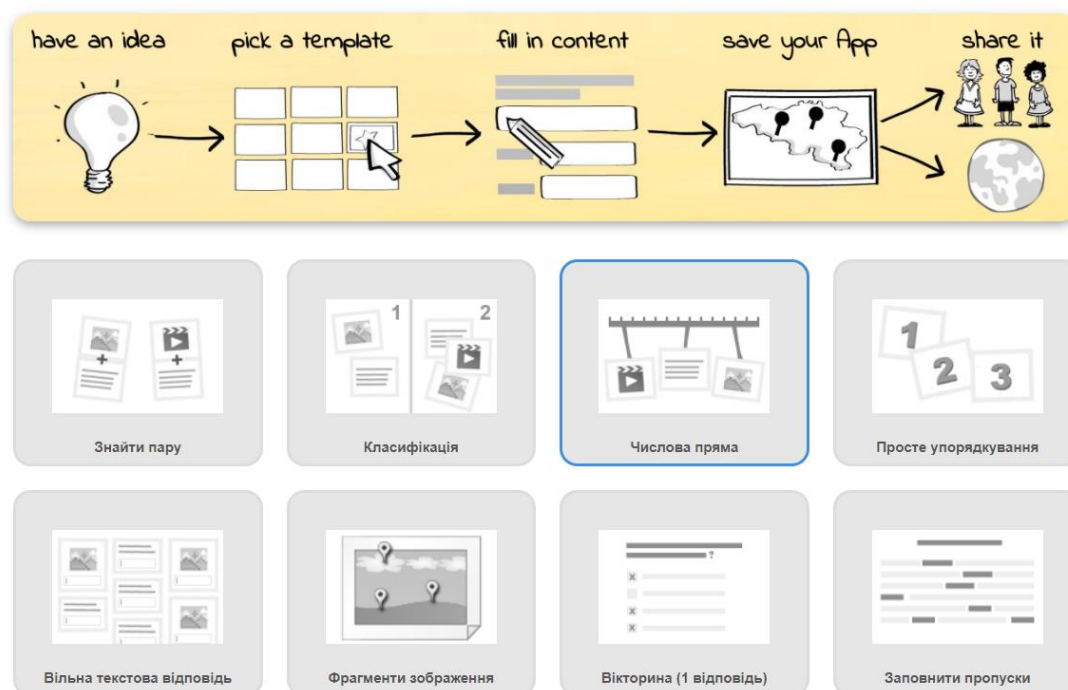


Рисунок 2.24. Шаблони основних вправ сервісу LearningApps



## Створення вправи за шаблоном «Знайди пару»



Рисунок 2.25. Вигляд вправи створеної за шаблоном «Знайди пару»

Коли Ви обрали вправу, за допомогою будь-якого способу описаного в попередньому розділі, та перейшли за посиланням для розробки вправи перед вами відкриється сторінка із шаблоном для створення завдання (Рис. 2.26).

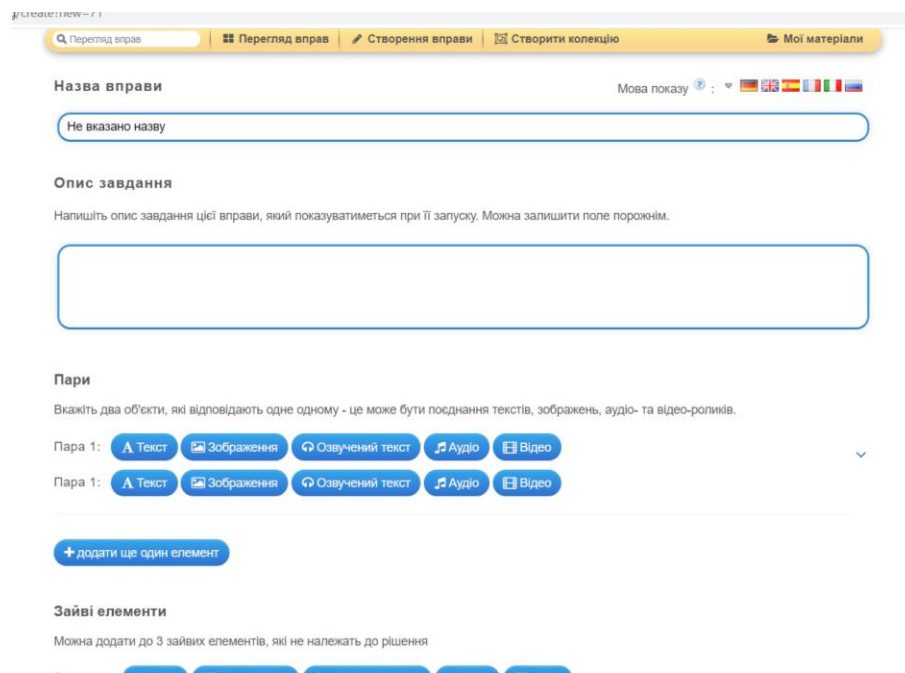


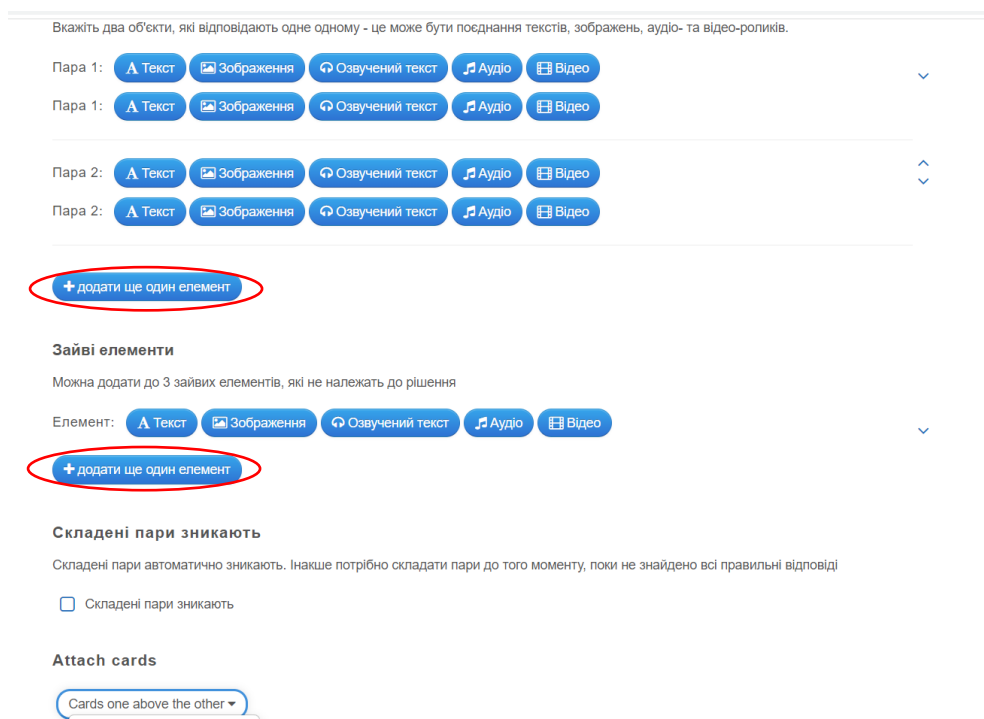
Рисунок 2.26. Вигляд шаблону для створення вправи «Знайди пару»

Поля для заповнення даної вправи автоматично подаються парами. Для того щоб створити пару Вам необхідно навпроти строки тої чи іншої пари обрати як буде подаватись інформація яку необхідно поєднати: у вигляді тексту, зображення, озвученого тексту, аудіо чи відео файлу.

*Примітка: Пара не обов'язково повинна складатись із завдань лише одного виду подачі (лише відео, або лише текст), це можуть бути поєднання різних форматів подачі інформації (наприклад, текст та зображення, або текст та озвучений текст і т. д.).*

Ви можете самостійно регулювати кількість створюваних пар за допомогою команди «Додати ще один елемент» (Рис. 2.27).

Для того щоб зробити завдання з вищим рівнем складності Ви можете додати, за бажанням, зайві елементи. Для цього необхідно лише додати сам елемент, у будь-якій можливій формі подачі. Кількість елементів також можна змінювати, на Ваш розсуд, за допомогою команди «Додати ще один елемент» в розділі «Зайві елементи» (Рис. 2.27).



*Рисунок 2.27. Продовження шаблону вправи (для додавання елементів)*

На наступному етапі Вам необхідно вирішити: правильно поєднані пари будуть одразу зникати, чи перевірка правильності з'єднання буде перевірятись лише при завершенні поєднання всіх карток-пар. У відповідності до цього необхідно поставити, або не поставити, відмітку в відведеному для цього місці (Рис. 2.28).



Також Ви можете обрати як пари будуть поєднуватись: по горизонталі чи по вертикалі, і, відповідно, обрати необхідний Вам варіант. Після заповнення всіх полів шаблону Ви можете переглянути та зберегти створену вправу (Рис. 2.28).

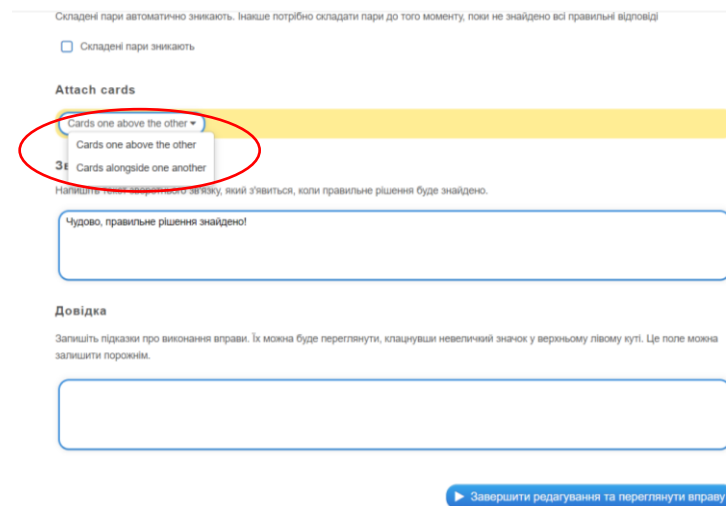


Рисунок 2.28. Налаштування вправи «Знайти пару»



## Створення вправи за шаблоном «Класифікація»

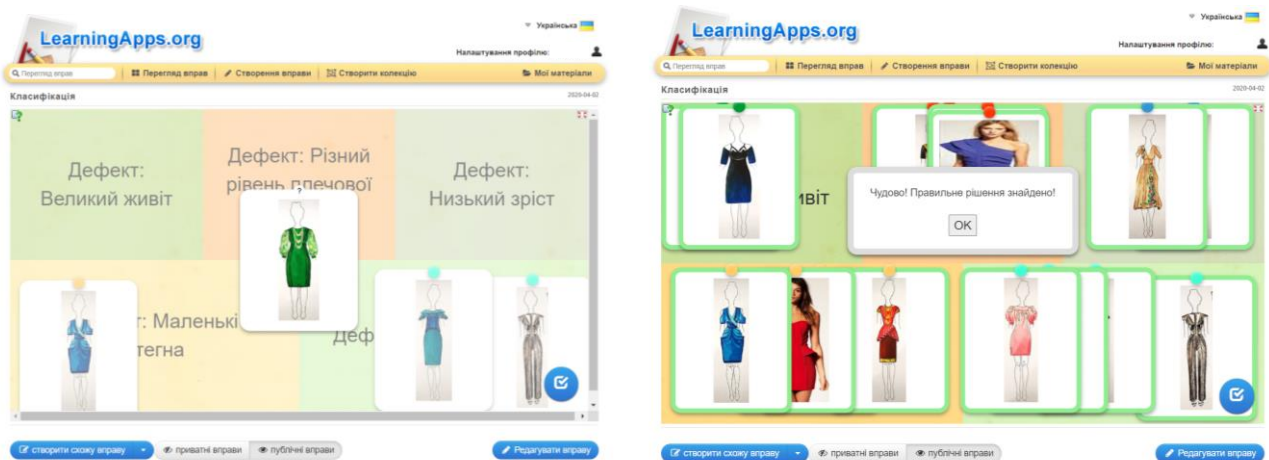
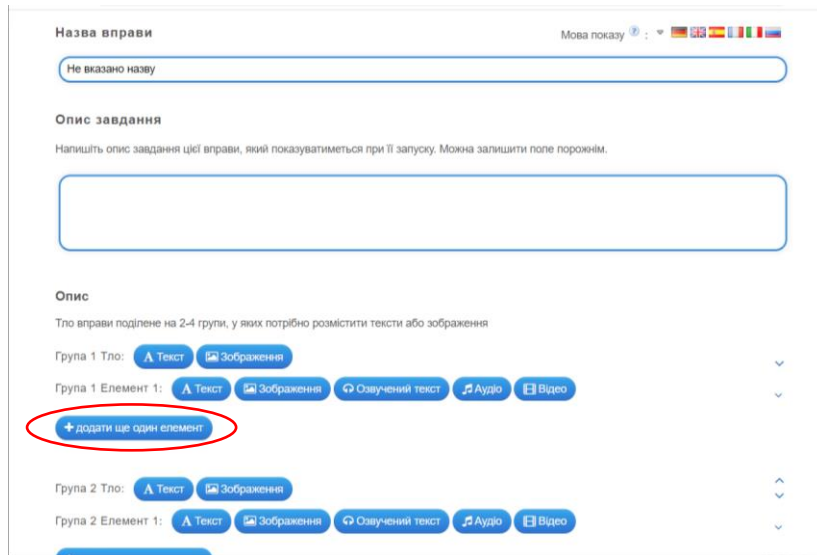


Рисунок 2.29. Видяг вправи створеної за шаблоном «Класифікація»

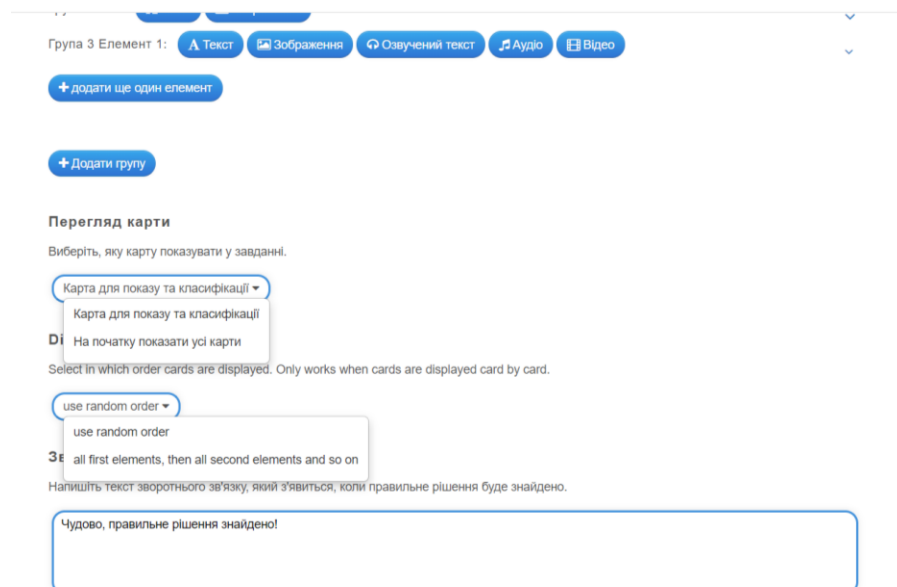
Під час створення даної вправи Ви можете вирішувати на яку кількість груп необхідно буде розподіляти задані фрагменти. Для того щоб наочно показати групи для розподілу Ви можете додати зображення або текст для фону групи. Після цього Вам необхідно завантажити елементи, які будуть розподіляти учні (Рис. .30).

*Примітка: Кількість елементів в кожній групі регулюється за допомогою команди «Додати ще один елемент». Кількість Груп також може варіюватися і додаватися за допомогою команди «Додати групу».*



*Рисунок 2.30. Шаблон для створення вправи «Класифікація»*

Також Ви можете виставити налаштування того як будуть з'являтися елементи для розподілення: один за одним або всі елементи з'являться на екрані з початку проходження вправи. Це можна зробити в категорії «перегляд карти» обираючи зі списку необхідну Вам функцію (Рис. 2.31).



*Рисунок 2.31. Функції налаштування вправи*





## Створення вправи за шаблоном «Числова пряма»

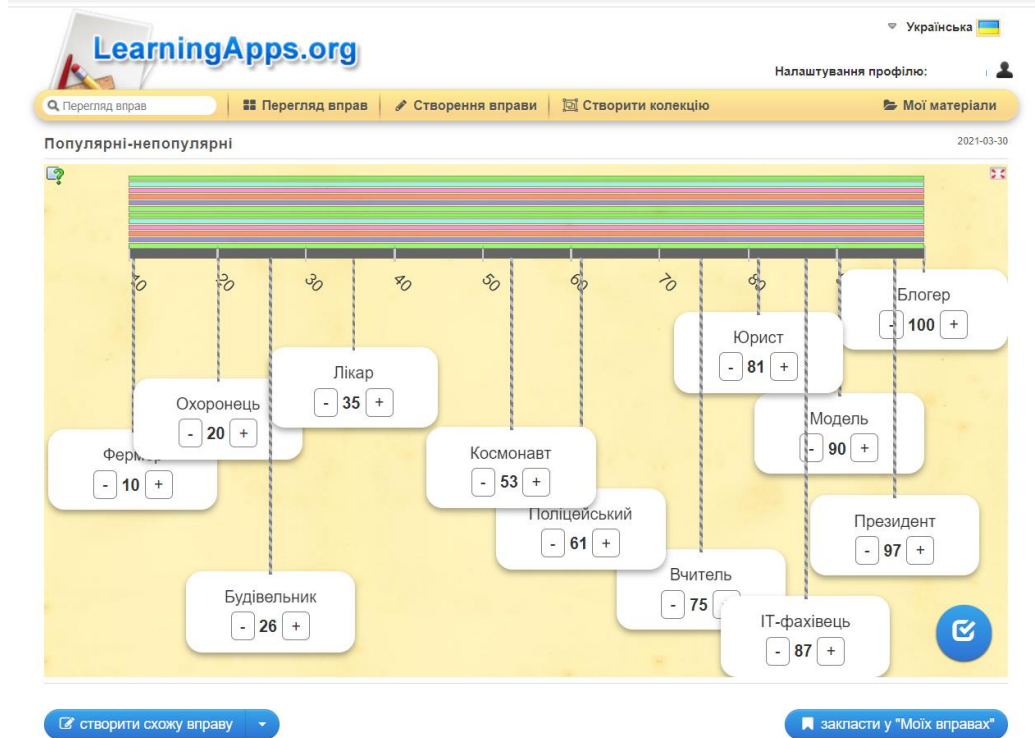
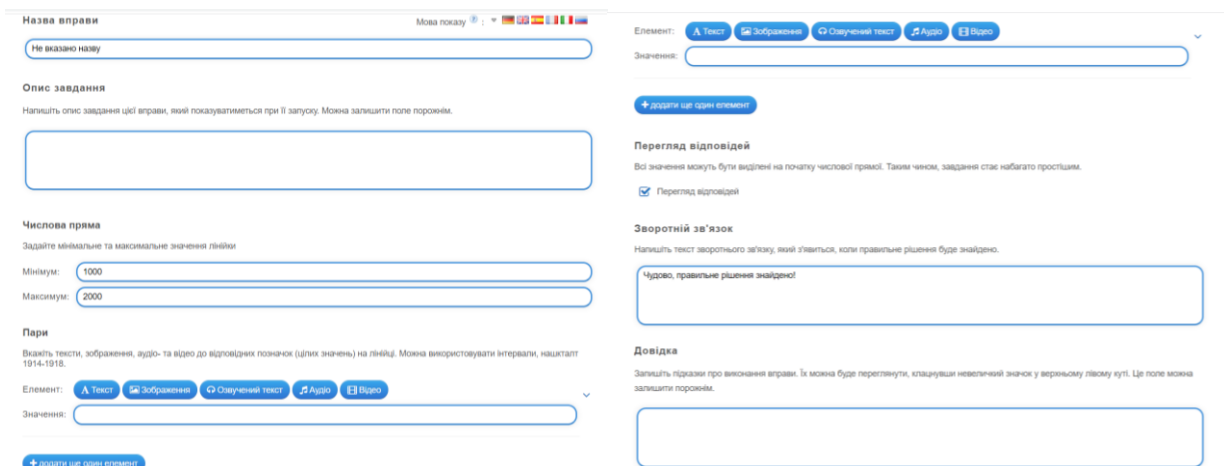


Рисунок 2.28. Вигляд вправи створеної за шаблоном «Числова пряма»

Для того щоб створити цю вправу Вам необхідно задати мінімальне та максимальне значення числової прямої (це можуть бути будь-які числа, що відповідають вашому завданню) (Рис. 2.33. а).

Після цього Ви додаєте елементи, які необхідно буде розташувати на числовій прямій. Цей етап складається з двох: додавання самого елемента та його значення на числовій прямій. Регулювання кількості елементів відбувається таким самим чином як і в попередніх вправах. Також Ви можете полегшувати або ускладнювати виконання вправи у розділі «Перегляд відповідей» за допомогою виставлення позначки (Рис. 2.33. б).



а)

б)

Рисунок 2.33. Шаблон створення вправи «Числова пряма»

а) – Введення мінімального та максимального значення числової прямої;

б) – виставлення налаштувань вправи



### Створення вправи за шаблоном «Просте упорядкування»

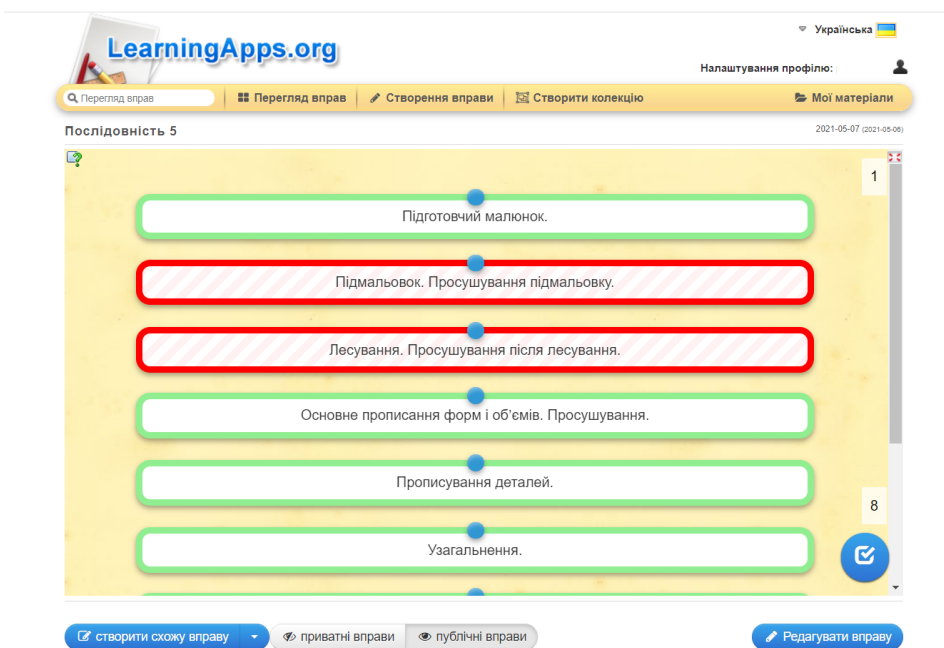
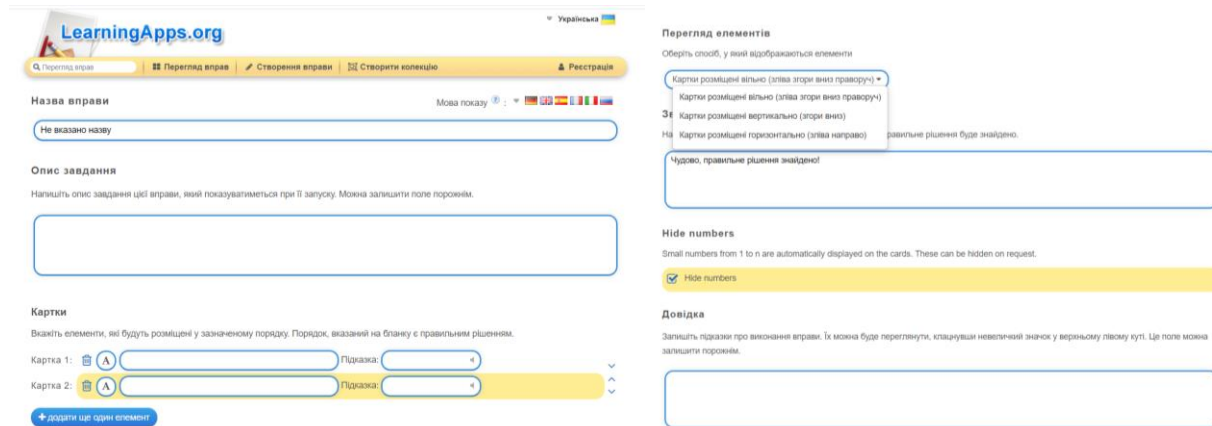


Рисунок 2.34.. Вигляд вправи створеної за шаблоном «Просте упорядкування»

Для створення цієї вправи Вам необхідно додати потрібну кількість карток та їх зміст в будь-якому необхідному для вас вигляді (Рис. 2.3.5 а) ).

Після цього в категорії «Перегляд елементів» слід обрати в якому вигляді вони будуть розташовуватись відповідно до свого порядку : вільно (зліва згори вниз

праворуч); вертикально (згори вниз); горизонтально (зліва направо). Також Ви можете обирати приховувати нумерацію відповідно до форми розташування елементів чи ні (Рис. 2.35. б).



а)

б)

Рисунок 2.35. Шаблон створення вправи «Просте упорядкування»

а) – створення карток; б) – виставлення налаштувань вправи



### Створення вправи за шаблоном «Вільна текстова відповідь»



Рисунок 2.36. Видяг вправи створеної за шаблоном «Вільна текстова відповідь»

Для створення цієї вправи Вам необхідно задати завдання або запитання та нижче зазначити правильну відповідь за даним шаблоном (Рис. 2.37). Кількість карток із завданнями регулюється за допомогою команди «Додати ще один елемент». Перевагою цього сервісу є те, що під час створення даної вправи Ви можете в «Налаштуваннях» вправи обрати функцію «Враховувати регістр», за допомогою якої відповіді на завдання будуть розпізнаватись та враховуватись незалежно від того великими чи маленькими літерами їх пишуть. Це значно економить Ваш час та спрощує створення вправи, адже відпадає необхідність прописувати декілька варіантів правильних відповідей (наприклад: СОН, сон, Сон і т. д).

Також в розділі «Налаштування» Ви можете:

- виставити функцію «текст має містити відповідь», яка відповідає за розпізнавання правильної відповіді в тексті, якщо учень надасть розгорнуту відповідь замість прописаного вами словосполучення;
- виставити функцію подання випадкового порядку карток-завдань.

**Картки**  
Введіть кожну відповідь, що має вважатись правильною. Можна окремо вказати кілька правильних відповідей

Зміст: Текст Зображення Озвучений текст Аудіо Відео

Рішення:

[+ додати ще один елемент](#)

**Налаштування**  
Велика і малі літери вважаються різними? Коли стоїть позначка, відповідь повинна абсолютно точно збігатися зі зразком. Також можна вказати, чи достатньо, щоб відповідь містила певний текст (наприклад, шукається 300 і відповідь &quot;300 метрів&quot;)?

- Враховувати регістр
- Текст має містити відповідь
- Use random order of cards.

**Зворотній зв'язок**  
Напишіть текст зворотнього зв'язку, який з'явиться, коли правильне рішення буде знайдено.

Чудово, правильне рішення знайдено!

Рисунок 2.37. Шаблон для створення вправи «Вільна текстова відповідь»



## Створення вправи за шаблоном «Фрагменти зображення»

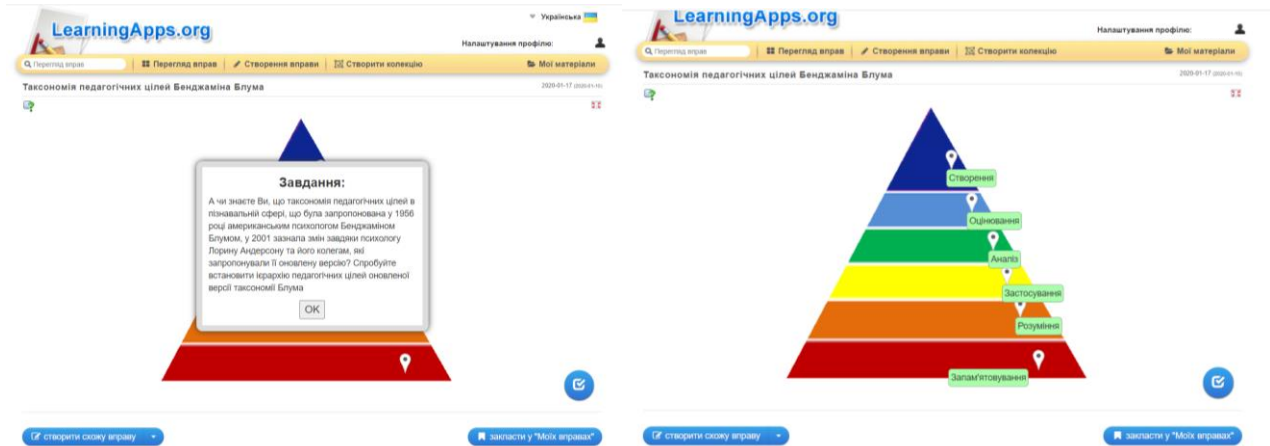


Рисунок 2.38. Вигляд вправи створеної за шаблоном «Фрагменти зображення»

Під час створення цієї вправи Ви повинні додати фонове зображення. Після чого встановити маркери на зображенні та зазначити елемент, який необхідно поставити у відповідність до того чи іншого маркера.

Після того, як Ви створили необхідну Вам кількість елементів є можливість налаштувати показ відповідей на кожен маркер за допомогою вибору необхідної функції із випадаючого списку (Рис. 2.39).

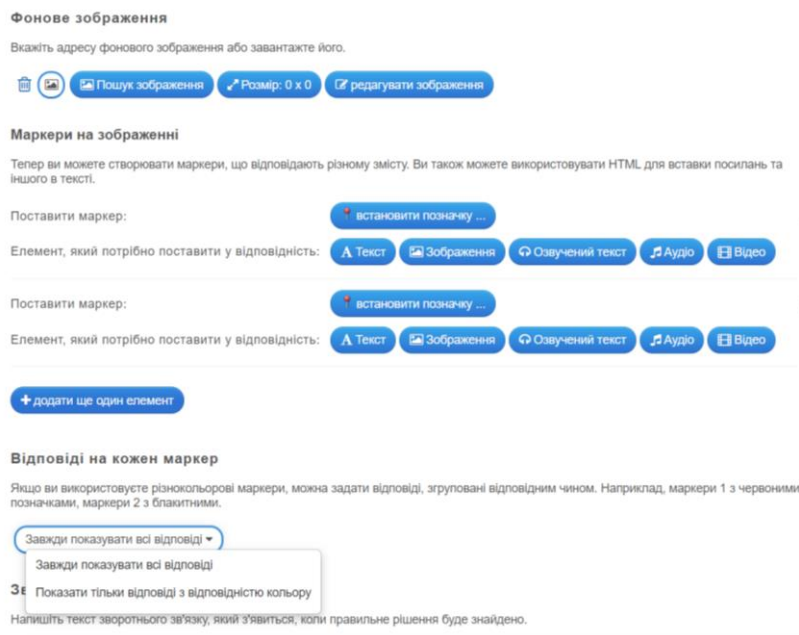
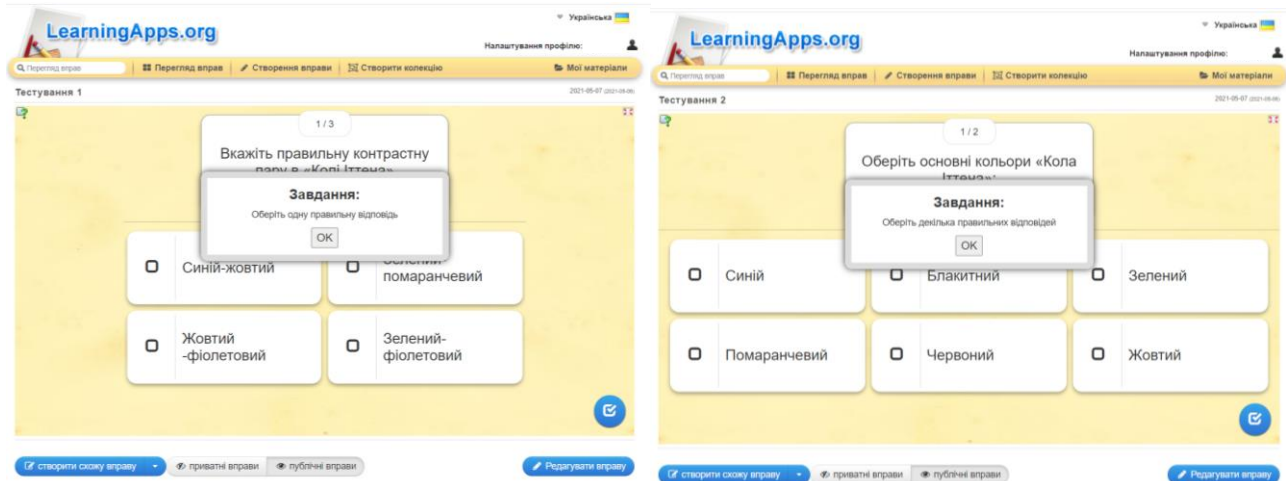


Рисунок 2.39. Заповнення шаблону та налаштування вправи «Фрагменти зображень»



## Створення вправи за шаблоном «Вікторина (1 відповідь)»



а)

б)

*Рисунок 2.40. Вигляд вправи створеної за шаблоном «Вікторина (1 відповідь) а) – з вибором однієї правильної відповіді; б) – з вибором декількох правильних відповідей*

Під час створення цієї вправи Ви можете, за бажанням, додати фонове зображення. Під час постановки питань і надання варіантів відповідей Ви можете додавати їх кількість за допомогою команд «Додати питання», «Додати варіант відповіді». Після того, як Ви прописали варіанти відповідей, Вам необхідно позначити який варіант є правильним. Для цього біля кожного поля заповнення відповідей є віконце «правильно?». Ви можете обрати одну або декілька правильних відповідей, аде обов'язково маєте вказати у завданні кількість правильних варіантів відповідей.

Також ви можете змінити налаштування вправи обираючи в якому порядку будуть з'являться питання (відповідно до того в якому порядку їх надали Ви чи у випадковому) та визначаючи показувати оцінку наприкінці «вікторини» чи ні (Рис. 2.41).

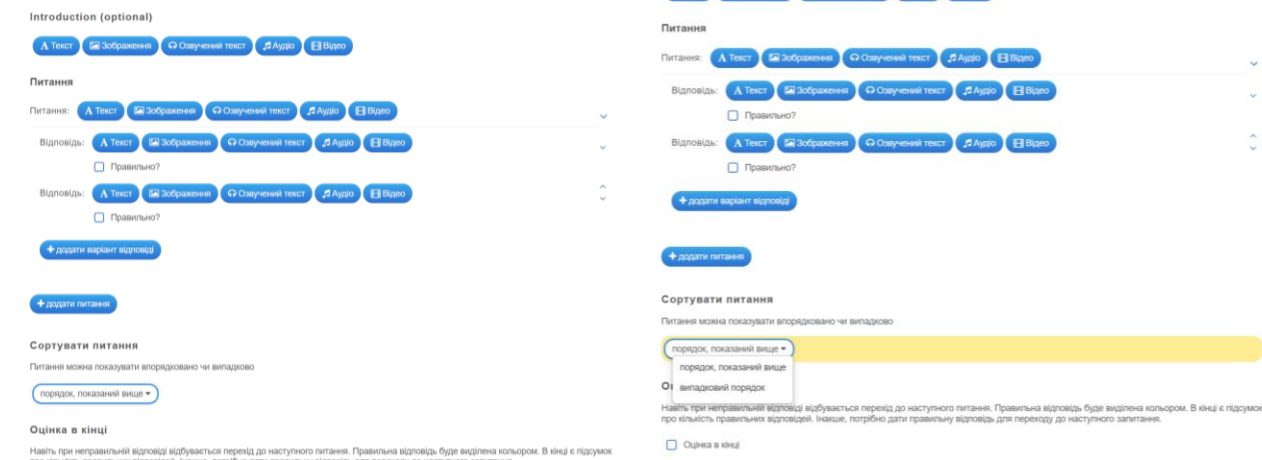
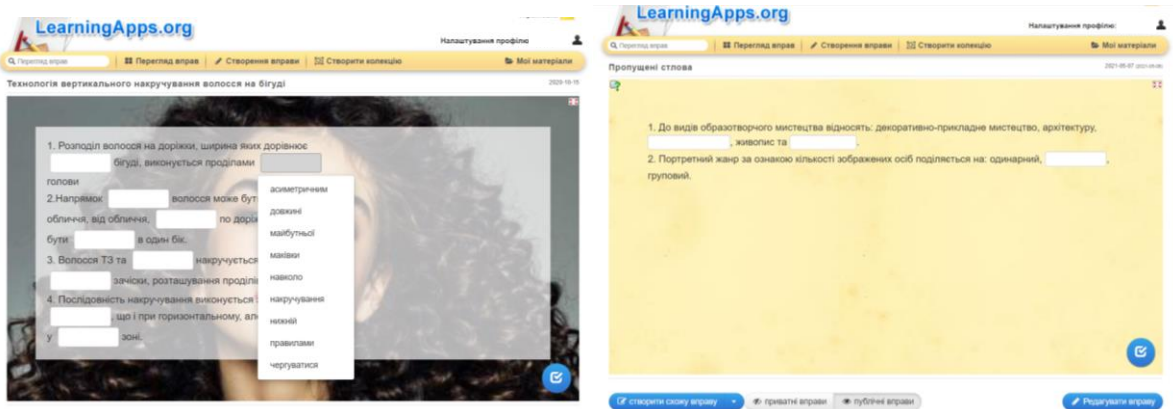


Рисунок 2.41. Заповнення шаблону та налаштування вправи «Вікторина (1 відповідь)»



### Створення вправи за шаблоном «Заповнити пропуски»



а)

б)

Рисунок 2.42. Вигляд вправи створеної за шаблоном «Заповнити пропуски»

а) – тип завдання «вибрати зі списку»; б) – тип завдання «вписати»

Створення цієї вправи розпочинається із вибори типу завдання: «вибрати зі списку» чи «вписати» (Рис. 2.43).



#### Опис завдання

Напишіть опис завдання цієї вправи, який показуватиметься при її запуску. Можна залишити поле порожнім.

#### Виберіть тип завдання

Виберіть тип завдання. Можна обирати слова зі списку або вписувати їх. Якщо ви вибрали тип завдання "вписати", ви можете вказати, чи потрібно враховувати регістр букв.

Виберіть тип завдання:

- вибрати зі списку
- вписати

#### Заголовок

При необхідності, введіть додатковий текст, зображення, аудіо або відео перед текстом питання.

Заголовок 1:

Заголовок 2:

#### Заповнити пропуски

Введіть тут пропуски. Використовуйте -1 -, -2 - і т.д. як заповнювач для пропусків у тексті. Ви можете використовувати той же пропуск (шаблон) кілька разів.

Рисунок 2.43. Вибір типу завдання

Коли Ви обираєте тип завдання «Вибрати зі списку» то ви можете додати, при необхідності, заголовок для завдання. Далі Вам необхідно в спеціально відведеному полі написати текст завдання, позначаючи пропущені слова наступним чином «-1-», «-2-» і т. д. Потім у відповідності до зазначених в тексті цифр вписати пропущені слова в відведені для них поля. Тоді під час проходження вправи перед учнем буде текст в якому є пусті рядки замість пропущених слів, під час наведення на які буде відкриватись список можливих варіантів з яких необхідно обрати яке застосувати в тому чи іншому фрагменті тексту (Рис. 2.44. а).

Якщо Ви обираєте тип завдання «Вписати», то ви можете поставити відмітку навпроти строки «Враховувати регістр» для того, щоб введені слова зараховувались лише при ідентичному написанні із наданим Вами. Далі структура та послідовність заповнення шаблону повністю повторює попередній варіант. Відмінність цих типів лише в тому, що в даному завданні учень повинен буде самостійно вписати правильну відповідь, а не обрати її з випадваючого списку (Рис. 3.44 б).



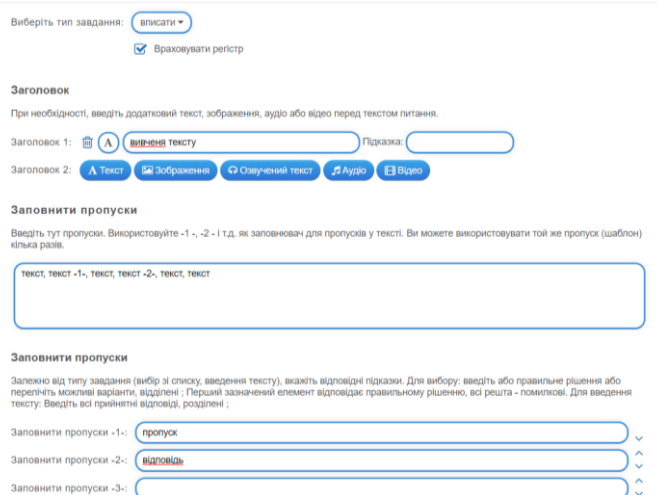
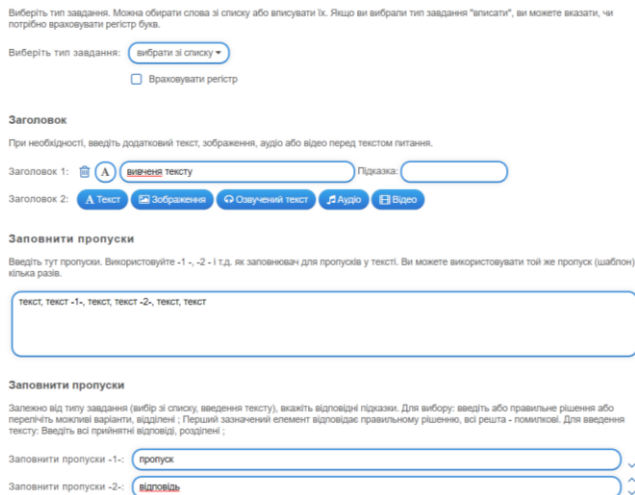
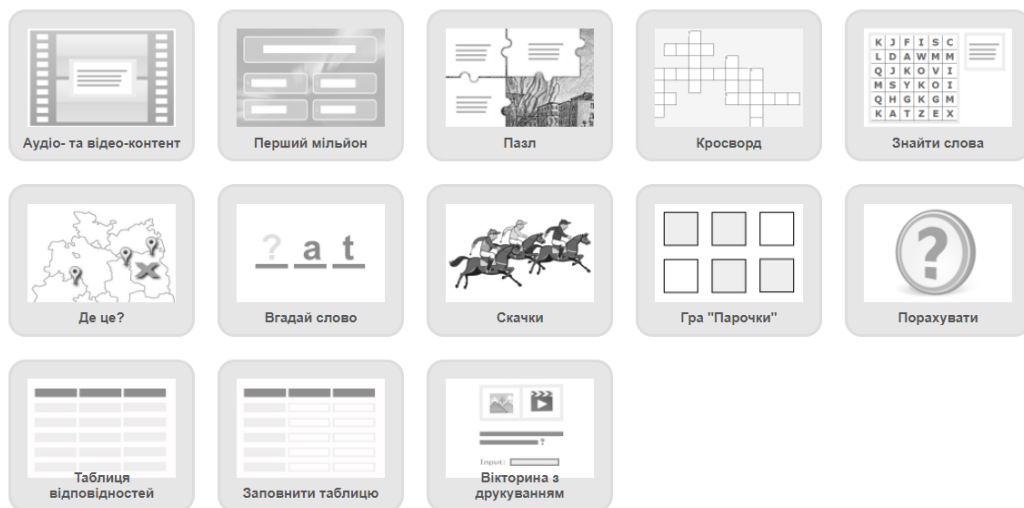


Рисунок 2.44. Зразок заповнення шаблону вправи

а) – тип завдання «вибрати зі списку»; б) – тип завдання «вписати»

Також сервіс має ще додаткових 13 форм вправ-ігор (Рис. 2.45). Шаблони цих завдань, в більшості, розроблені на основі восьми основних і заповнюються так само (наприклад, шаблон вправи «Перший мільйон» та «Скачки» заповнюється відповідно до шаблону «Вікторина (1 відповідь)»), але при цьому мають зовсім інший вигляд в готовому вигляді та несуть більш ігровий посил).



Про нас Угода / Умови

Рисунок 2.45. Шаблони додаткових вправ-ігор сервісу LearningApps

## 2.5. Робота в особистому кабінеті

### Робота з теками в особистому кабінеті

Для більш легкого та зручного користування Ви можете систематизувати набір тих чи інших вправ, які знаходяться у Вашому особистому кабінеті, створивши теки, як на звичайному комп'ютері (Рис. 2.46).

Для цього Вам необхідно зайти у розділ «Мої матеріали» та натиснути на зображення теки, що знаходиться в лівому верхньому куті. Після чого дати найменування для теки та натиснути клавішу «створити категорію».

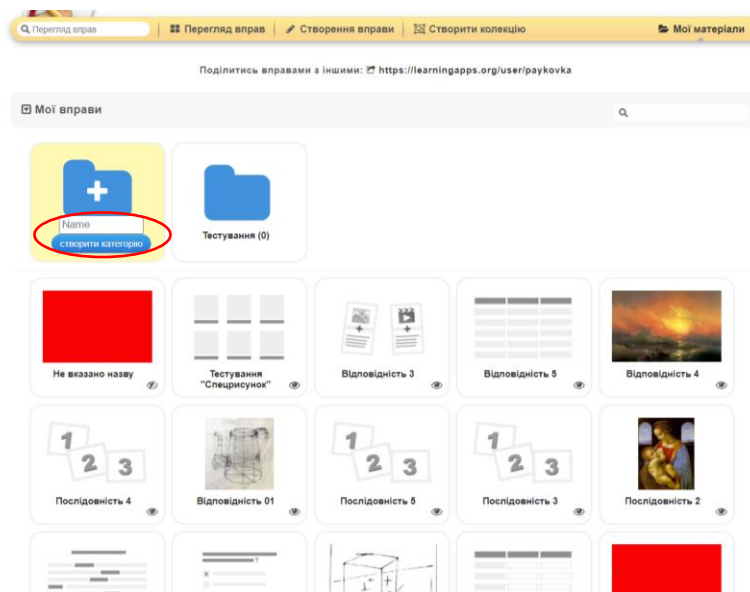


Рисунок 2.46. Особистий кабінет користувача

Після виконання даних операцій у Вас з'являється створена тека. Для того щоб помістити в неї те чи інше завдання необхідно на створеній вправі, яка є в переліку «Мої вправи» . натиснути на значок із командою «Переміщення вправ у папках» (Рис. 2.47) та обрати в яку теку її помістити, або просто перетягнути обрану вправу в теку.

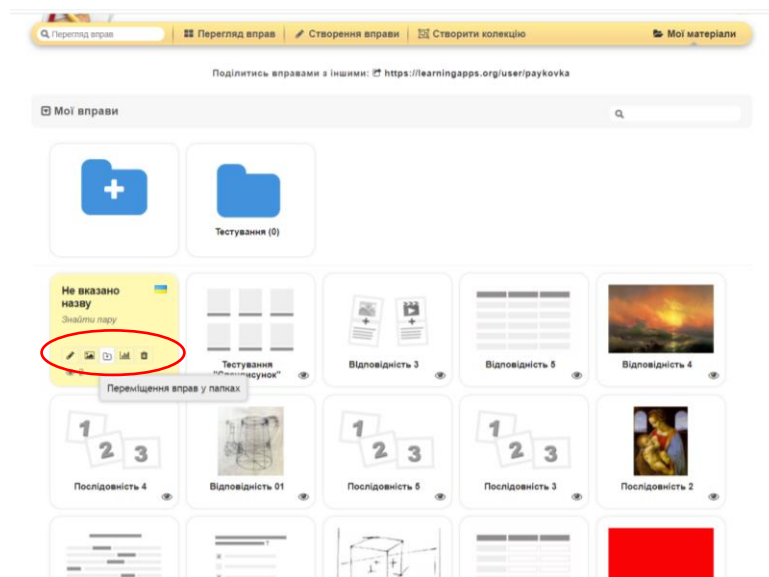


Рисунок 2.47. Переміщення вправ у папках

### ✚ Створення колекції вправ.

В особистому кабінеті можна створювати колекції вправ за певною ознакою (наприклад, за конкретною тематикою, курсом або відповідно до року розробки).

Для створення колекції Вам необхідно обрати категорію «Колекція вправ» на панелі задач та обрати функцію «Створити нову колекцію» (Рис. 2.48).

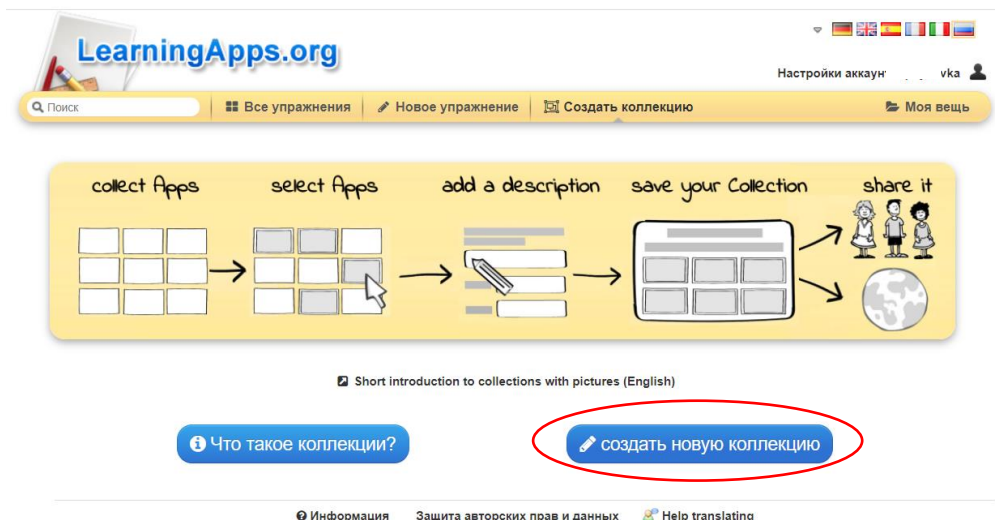


Рисунок 2.48. Створення нової колекції вправ

Після того, як відкриється вікно із шаблоном форми слід уважно передивитись та заповнити поля. Потім у вікні «Додати вправу» в розкритому списку обираємо

потрібну папку і клацаємо на відповідній вправі, що відтворяться в правій частині вікна - вправа з'явиться у шаблоні (Рис. 2.49).

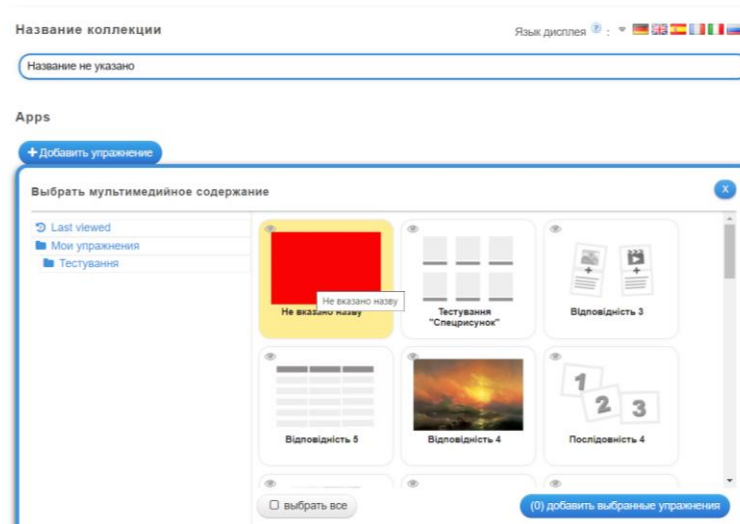


Рисунок 2.498. Вибір вправ для колекції

Далі необхідно натиснути на посилання «+дати ще один елемент» у шаблоні і продовжити додавати вправи відповідно схеми (Рис. 2.50).

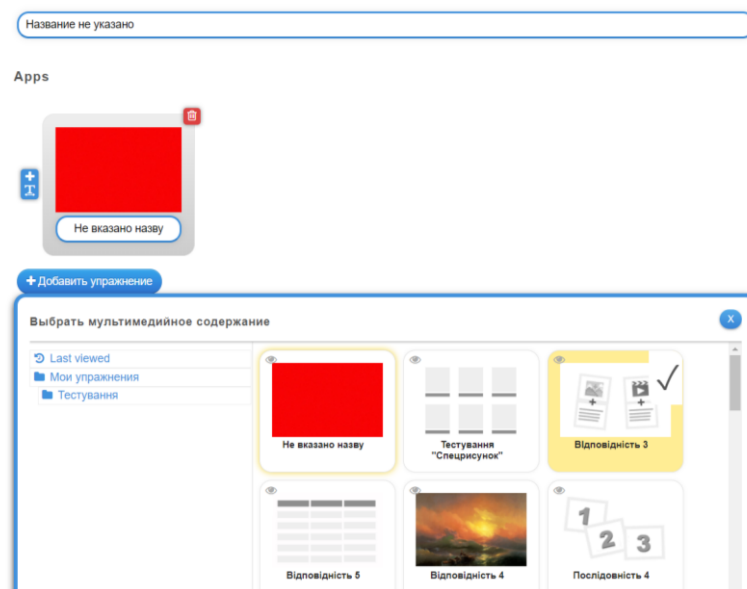


Рисунок 2.50. Додавання вправ до колекції

### **Робота в режимі "Мої класи"**

Викладач, за потреби або з власного бажання, може створити набір класів в особистому кабінеті (Рис. 2.51). Для цього йому необхідно створити для кожного учня

профіль, ввести дані, задати пароль для входу та об'єднати акаунти учнів в групі (Рис. 2.52).

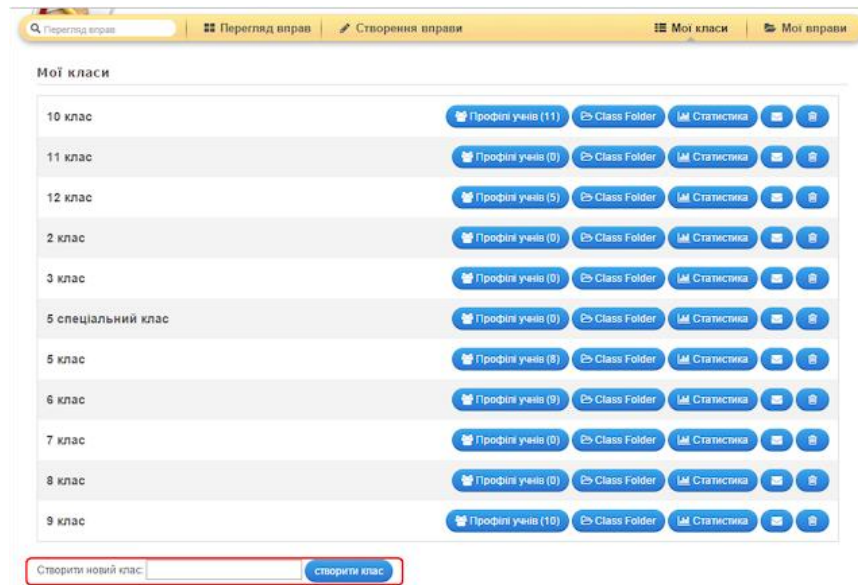


Рисунок 2.51. Набір класів в особистому кабінеті викладача

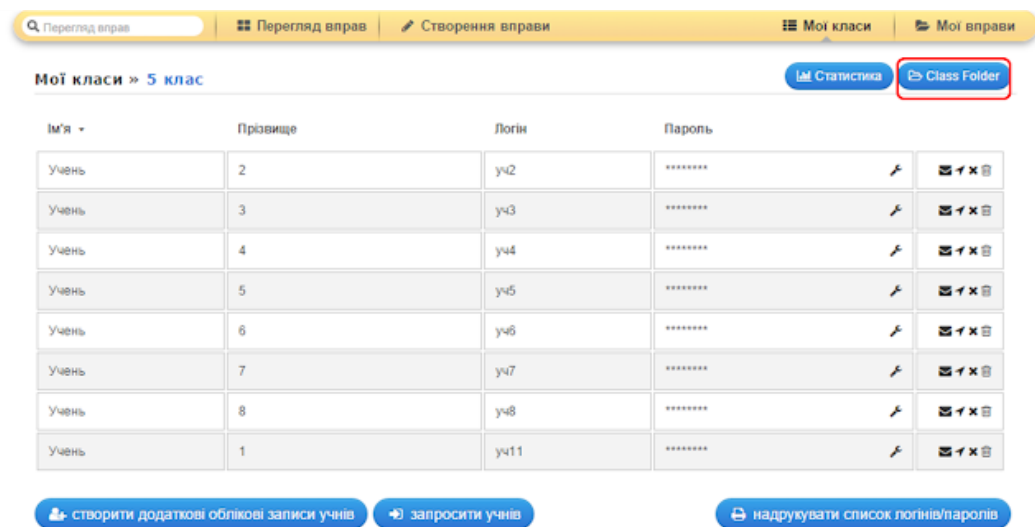


Рисунок 2.52. Об'єднання класу за допомогою акаунтів учнів

Для полегшення роботи із сервісом LearningApps та залучення нових користувачів розробниками були створені підказки що до функціоналу розділів та заповнення шаблонів вправ.

За допомогою цього сервісу можна швидко, якісно та цікаво створювати окремі завдання та колекції вправ.

Вправи розроблені за допомогою оболонок LearningApps можна використовувати під час вивчення, закріплення або перевірки засвоєності нових знань в студентів. Цей діапазон можливостей зумовлений тим, що під час розробки завдань використовуються наочні матеріали, інтерактивні методи та прийоми навчання, проектується педагогічна діяльність на самих студентів (можливість поставити себе на місце викладача за допомогою створення студентами власних вправ), а також великим вибором різновидів шаблонів вправ.

LearningApps є дуже легким та зрозумілим у використанні і для тих, хто вже неодноразово звертався до роботи сервісу, і для нових користувачів.

## **РОЗДІЛ III. ВИКОРИСТАННЯ ТЕСТОВОЇ ОБОЛОНКИ LEARNINGAPPS ПРИ ПІДГОТОВЦІ ФАХІВЦІВ ІЗ ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ**

### **3.1. Передумови до використання сервісу LearningApps при підготовці фахівців із професійної освіти**

Впровадження прогресивних педагогічних технологій у процес підготовки фахівців обумовлено необхідністю зростання самосвідомості студентів, набуття навичок логічного, самостійного мислення та аргументації, вироблення не лише власної, а й спільної точки зору, що, у свою чергу, призведе до успіху.

Ми проаналізували літературу з тем підготовки фахівців із професійної освіти та використання тестування в закладах освіти.

Сьогодні професійна освіта виходить на більш високий технологічний рівень, тому що виникає потреба в пошуку нових технологій навчання, що пов'язано, перш за все, з відмовою від традиційного навчання, з ідеєю технологічності та інноваційності процесу підготовки майбутніх спеціалістів різного профілю та напрямку.

Зважаючи на стрімкий розвиток технологій, на те, що тестування відіграє значущу роль в підготовці фахівців з будь-якої спеціальності; враховуючи вимоги до підготовки фахівців із професійної освіти і вимоги до готових кадрів-педагогів, яких очікують в закладах професійно-технічної освіти, ми створили рекомендації щодо користування сервісом для розробки тестових завдань та генерування різноманітних тестів.

Після детального аналізу різноманітних програм, сервісів та тестових оболонок ми виокремили найбільш зручний, на нашу думку, у використанні сервіс для розробки електронних освітніх ресурсів.

Для вивчення та розробки методичних вказівок нами був обраний онлайн сервіс LearningApps.org (надалі LearningApps) [17].

Ми розглянули сервіс для розробки електронних освітніх ресурсів (EOR) LearningApps в якості тестової оболонки та інтерактивного засобу навчання. Даний сервіс створений для розробки різноманітних тестових завдань, а також для поширення загальнодоступності зібрань інтерактивних блоків.

За допомогою використання тестових оболонок та зібрань інтерактивних блоків завдань LearningApps з'являється можливість вивчати новий матеріал, закріплювати, перевіряти та оцінювати вже отриманні раніше знання.

Користуючись LearningApps є можливість не лише самостійно створювати вправи, а й використовувати вже існуючі завдання або створені іншими користувачами на цьому сервісі.

Перевагою також є можливість використовувати зображення, аудіо та відео файли під час створення інтерактивних завдань, що є дуже корисним та доречним у підготовці фахівців із професійної освіти. Це дозволяє збільшити вірогідність кращого засвоєння студентами інформації, адже під час проходження вправ із використання зображень або аудіо-, відеоряду задіяні всі типи сприйняття інформації (візуальний, аудіальний та кінестетичний).

Крім того викладач має можливість обрати зовнішній вигляд та форму завдання не змінюючи його структуру, для зацікавлення студентів і покращення запам'ятовування ними отримуваної інформації (наприклад, заповнення таблиці на відповідність або складання пазлу на відповідність «Парочки»).

Розроблені за допомогою сервісу LearningApps інтерактивні завдання можна виконувати як на занятті з усією групою, так і індивідуально. Це дає можливість розвивати самостійність, зібраність а також комунікативні здібності студентів та вміння працювати в колективі. В залежності від цього також можна обрати певну форму вправи і обмежити доступ до її проходження в залежності від кількості людей.

Цей сервіс є дуже корисним для підготовки майбутніх педагогів із будь-якого фаху. Учні/студенти, які закріплені за певним курсом викладача, можуть не лише проходити завдання створені їх вчителем і іншими користувачами сайту, а й



самостійно розробляти завдання та обмінюватись ними один з одним. Це дає можливість для педагога не лише закріпити та перевірити знання студентів в формі рольової гри, а й навчити їх працювати в професійній сфері та самостійно створювати інтерактивні завдання, що спрямовані на певну аудиторію, під час вивчення спеціальних дисциплін.

Вміння користуватись цим сервісом допоможе викладачам та майбутнім фахівцям із професійної освіти правильно та цікаво вибудовувати освітній процес та стежити за рівнем та якістю засвоєваних знань.

### **3.2. Розробка методичних вказівок з користування тестовою оболонкою LearningApps**

Для того щоб розробити методичні вказівки із користування тестовою оболонкою LearningApps ми докладно вивчили роботу даного сервісу, його переваги та недоліки. Самостійно розробили вправи за всіма формами представленими цим сервісом, що дало нам змогу не лише зрозуміти структуру роботи оболонки, а й виявити, непомітні при першому користуванні особливості.

В розроблених методичних вказівках ми докладно описали роботу сервісу, особливості створення та формування кожної вправи з 22 можливих форм, а також поділились самостійно виділеними примітками, які допоможуть зрозуміти та полегшити роботу, під час користування оболонкою LearningApps (*Див. Додаток*).

Розроблені методичні вказівки деталізовані і легкі в розумінні, тому користуватись ними можуть як викладачі, так і самі учні.

Докладна інструкція із примітками та покроковою ілюстрацією навігації сервісу і створення вправ допоможе новим користувачам легше сприйняти та запам'ятати інформацію щодо користування сервісом.

Крім того дані методичні вказівки викладач може надати учням в якості інструкції до практичної роботи зі створення вправ, щоб майбутні фахівці могли самостійно розібратись і створити нові вправи за певним фахом.

Тому можна зазначити, що розроблені методичні вказівки можна використовувати для розширення знань та можливостей викладачів під час розробки та вибору методів та засобів навчання, незалежно від рівня закладу освіти в якому працює викладач (заклад вищої, професійно-технічної, середньої, початкової чи дошкільної освіти); для підготовки фахівців, майбутніх педагогів, та для навчання студентів самостійно працювати та створювати вправи за допомогою сервісу LearningApps.

## Висновки

Аналіз літератури з питання використання тестових оболонок в освітніх закладах надав розуміння, що через стрімкий розвиток освітніх технологій та прагнення до введення інновацій, використання інноваційних технологій є невід'ємною частиною навчального процесу. А завдяки тому, що система контролю рівня засвоюваності знань учнів/студентів є однією з головних складових процесу професійної підготовки фахівців, тестування відіграє провідну роль.

Використання тестових оболонок допомагає спростити процес створення тестових завдань, але й допомагає покращити проведення тестування та отримати найбільш точні та неупереджені дані про рівень засвоюваності інформації, яку надають в закладах освіти.

Педагогічний досвід використання тестів як методу оцінки якості освіти вказує на необхідність та перспективність проведення комп'ютерного тестування. Тести дозволяють отримати об'єктивні оцінки рівня знань, умінь, навичок та уявлень, виявити прогалини у підготовці, перевірити відповідність випускників вимогам державних освітніх стандартів. У поєднанні з комп'ютерними технологіями, тести допомагають перейти до адаптивного навчання та контролю знань – найефективніших, але й найменш застосовуваних у нас форм організації навчального процесу.

Вивчення теоретичної та методичної літератури, проведене в ході дослідження, дозволило виявити та визначити доречність використання контролю знань та його вплив на загальну оцінку успішності, проаналізувати основні форми перевірки успішності, ефективність їх застосування залежно від виду контролю. Аналіз форм оцінки результатів навчання дозволив дійти висновку, що тести найбільш пристосовані для автоматизації.

Інформатизація процесу контролю знань дозволяє досягти наступних позитивних результатів: підвищення об'єктивності оцінки, зведення до мінімуму можливості фальсифікації оцінки, можливість відстежувати динаміку успішності

батькам та учням, спрощення реалізації особистісно-орієнтованого підходу у навчанні та ін.

Аналіз вимог до педагога професійного навчання, виявлення його трудових функцій та дій, їх градація за кваліфікаційними рівнями показує можливість побудови опису його кваліфікації, що базується на компетенціях. У такому випадку реалізується підхід у підготовці педагога професійного навчання, що орієнтований на практичні вміння та навички. Такий підхід дозволяє оцінювати збільшення компетенцій, освоєних у процесі як навчання, так і трудового досвіду, «переносити» з програми в програму мобільні та наскрізні компетенції.

Навчання із використанням сервісу LearningApps побудовано на взаємодії викладача зі студентами та студентів один з одним під час розробки та проходження тих чи інших вправ. В ході такого навчання створюються умови для розкриття творчого потенціалу особистості, мотивування та стимулювання пізнавальної діяльності і забезпечення високого рівня активності, які, в свою чергу, є основою для реалізації майбутнього фахівця в усіх сферах життя.

Новітні технології дозволяють розширити діапазон видів тестових оболонок та інтерактивних вправ, а також способи їх застосування під час навчального процесу та рівень засвоюваності інформації. Під час навчання з використанням тестування або інтерактивних вправ, як засобів вивчення, актуалізації закріплення та перевірки знань змінюється роль педагога. Це надає студентам можливість сформулювати власні професійні знання вміння та навички.

Використання тестової оболонки LearningApps в навчальному процесі безпосередньо впливає на підготовку фахівців із професійної освіти та дозволяє підготувати освічених, інтелектуально розвинених, кваліфікованих, компетентних, конкурентоспроможних педагогів.

Розроблені методичні вказівки з користування тестовою оболонкою LearningApps та приклади інтерактивних завдань сприятимуть легшому розумінню роботи сервісу та проектуванню навчального процесу підготовки фахівців із

професійної освіти відповідно до використання сучасних інформаційних технологій та вимог до підготовки педагогічних працівників в сфері професійної освіти.

Розроблені методичні вказівки мають практичну значущість. Вони стануть на користь викладачам професійно-орієнтованих дисциплін для закладів освіти різного рівня, а також можуть бути використаними під час проведення курсів підвищення кваліфікації педагогів.

### Список використаних джерел

1. Аванесов В.С. Теория и практика педагогических измерений (материалы публикаций) / В. С. Аванесов // ЦТ и МКО УГТУ-УПИ, 2005 г. – 98 с.
2. Беляцкий Н. П. Управление персоналом / Н. П. Беляцкий. – Минск : Современная школа, 2012. – 340 с.
3. Булах І. Є. Історія розвитку сучасний стан педагогічної тестології/ І. Є. Булах. – К.: ЦМКМОЗ України, 1994. – 21 с.
4. Гапонова В. М. Принципи та функції педагогічного тестового контролю / В. М. Гапонова //Зб. Наук. Праць № 20, ч. II. – Хмельницький: Вид. Академії ПВУ, 2002. – С. 91-96.
5. Гладка Л.І. Єдиний підхід до формування структури тестових завдань для контролю знань / Л.І. Гладка, І.А. Жирякова // Восточно-Европейский Журнал Передовых Технологий. Том 1. – 2011. – №2 (49).
6. Гулидов И.Н. Педагогический контроль и его обеспечение: учебное пособие. – М.: ФОРУМ, 2005.- 240с.
7. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології : навч. посіб. / І. М. Дичківська. – 3-е вид., допов. – К. : Академвидав, 2016. – 352 с.
8. Дуженков В. Д. Деякі аспекти методики складання тестових завдань / В. Д. Дуженков, Т. І. Панасюк // Організація навчально-виховного процесу. – 2006. – Вип. 8. – С. 104–109
9. Кремень В.Г. Освіта і наука України: шляхи модернізації (факти, роздуми, перспективи) / В.Г. Кремень. – К.: Грамота, 2003. – 216 с.
10. Лукіна Т. О. Технології діагностики та оцінювання навчальних досягнень: [навчально-методичні матеріали] / Т. О. Лукіна. – К., 2007. – 62 с.
11. Майоров А.Н. Теория и практика создания тестов для системы образования (как выбирать, создавать и использовать тесты для целей в образовании). М., «Интеллект- центр», 2001 – 296 с.

- 12.Методика професійного навчання: Підруч. Для студ. вищ. навч. закл. / О. Е. Коваленко; Нар. укр. акад. – Х.: Вид-во НУА, 2005. 360 с.
- 13.Мойсеюк Н. Є. Педагогіка : навчальний посібник / Н. Є. Мойсеюк. – К., 1999. – 350 с.
- 14.Пашкович Є. В., Паукова В. Т. Інтерактивне навчання при підготовці фахівців з професійної освіти / Є. В. Пашкович, В. Т. Паукова; наук. кер. Т. М. Деркач // Матеріали Міжнародної науково-практичної конференції «Тенденції та перспективи розвитку науки і освіти в умовах глобалізації»: Зб. наук. праць. Переяслав, 2021. Вип 77. С. 286-289
- 15.Пашкович Є. В., Паукова В. Т. Роль та місце тестового контролю в підготовці фахівців з професійної освіти / Є. В. Пашкович, В. Т. Паукова; наук. кер. Т. М. Деркач // Матеріали XLII Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції «Проблеми та перспективи розвитку сучасної науки в країнах Європи та Азії» // Збірник наукових праць. – Переяслав, 2021 р. С. 76-77
- 16.Поташник М.А. Горе от «ума» / М.А. Поташник // Народное образование, 2005. №1. - С. 203-215.
- 17.Сервіс для розробки електронних навчальних ресурсів LearningApps. [Електронний ресурс] Режим доступу: <mailto:https://learningapps.org/>
- 18.Сервіс для розробки електронних навчальних ресурсів Online Test Pad. [Електронний ресурс] Режим доступу: <mailto:https://onlinetestpad.com/>
- 19.Сервіс для розробки електронних навчальних ресурсів Quizizz [Електронний ресурс] Режим доступу: <mailto:https://quizizz.com/join/settings>
- 20.Сергієнко В.П., Малежик М.П., Сіткар Т.В. Комп'ютерні технології в тестуванні: навч. посіб. – Луцьк: СПД Гадяк Жанна Володимирівна, друкарня «Волиньполіграф»<sup>ТМ</sup>, 2012. – 290 с.
- 21.Фіцула М. М. Педагогіка вищої школи: [навч. посіб.] / М. М. Фіцула. – К. : Академвидав, 2006. – 352 с.

22. Чурина К.В., Зимина Е.К. Тестирование как форма контроля результатов обучения // Молодой ученый, 2015. №9. С. 1214-1217
23. Энциклопедия профессионального образования: в 3 т. / [сост. Батышев С.Я.]. – М.: АПО, 1999. – Т.2. – 390 с.

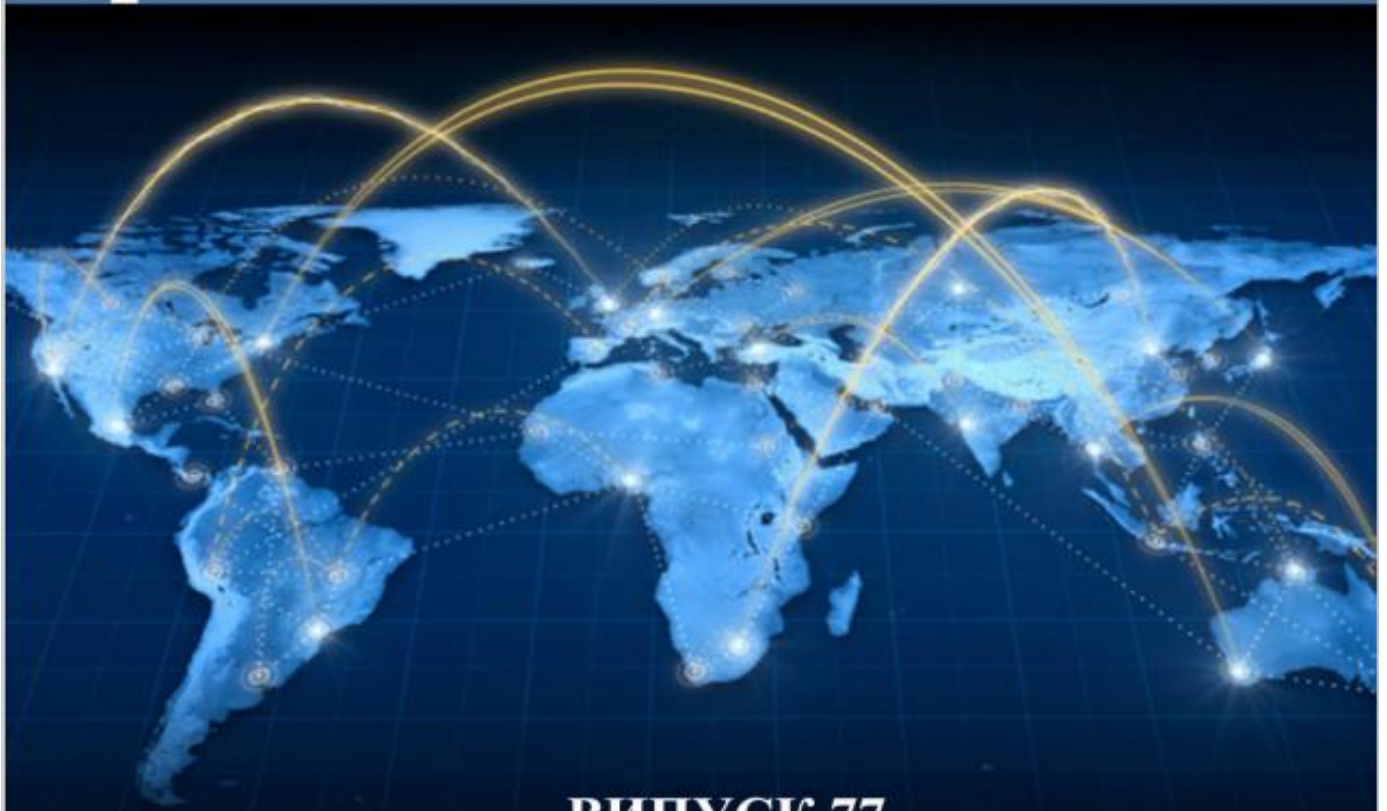






МІЖНАРОДНА НАУКОВО-ПРАКТИЧНА  
ІНТЕРНЕТ-КОНФЕРЕНЦІЯ

«ТЕНДЕНЦІЇ ТА ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ  
НАУКИ І ОСВІТИ  
В УМОВАХ ГЛОБАЛІЗАЦІЇ»



**ВИПУСК 77**

**26 листопада 2021 р.**

м. Переяслав

УДК 001+37(100)  
ББК 72.4+74(0)  
Т 33

Матеріали Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції «Тенденції та перспективи розвитку науки і освіти в умовах глобалізації»: Зб. наук. праць. Переяслав, 2021. Вип. 77. 592 с.

#### **ГОЛОВНИЙ РЕДАКТОР:**

**Коцур В.П.** – доктор історичних наук, професор, академік НАПН України

#### **РЕДАКЦІЙНА КОЛЕГІЯ:**

**Воловик Л.М.** – кандидат географічних наук, доцент

**Дашкевич Є.В.** – кандидат біологічних наук, доцент (Білорусь)

**Євтушенко Н.М.** – кандидат економічних наук, доцент

**Кикоть С.М.** – кандидат історичних наук (відповідальний секретар)

**Носаченко В.М.** – кандидат педагогічних наук

**Руденко О.В.** – кандидат психологічних наук, доцент

**Садиков А.А.** – кандидат фізико-математичних наук, доцент (Казахстан)

**Склярєнко О.Б.** – кандидат філологічних наук, доцент

**Халматова Ш.С.** – кандидат медичних наук, доцент (Узбекистан)

**Юхименко Н.Ф.** – кандидат філософських наук, доцент

Збірник матеріалів конференції вміщує результати наукових досліджень наукових співробітників, викладачів вищих навчальних закладів, докторантів, аспірантів, студентів з актуальних проблем гуманітарних, природничих і технічних наук

*Відповідальність за грамотність, автентичність цитат, достовірність фактів і посилань несуть автори публікацій*

©Університет Григорія Сковороди  
в Переяславі

©Рада молодих учених університету



діяльності та розвитку. Це значно складніше, ніж традиційна освіта.

**Висновки.** Виконавши окреслені завдання, ми підтвердили гіпотезу про те, що ефективність освітнього процесу в групі продовженого дня залежить від фахової готовності вихователя до її організації на психолого-педагогічних засадах Концепції Нової української школи.

Враховуючи особливості організації освітнього і виховного процесу в рамках Нової української школи, необхідно ознайомити вихователів групи продовженого дня з новими нормативними документами щодо роботи в початковій школі, ініціювати спільне проведення засідань, методоб'єднань, тренінгів, майстер-класів вихователів груп продовженого дня та вчителів початкових класів.

У педагогів в умовах продовженого дня зростають можливості для вивчення психологічних, вікових та індивідуальних особливостей кожного вихованця, їхніх здібностей та інтересів. Це і буде напрямком наших подальших наукових досліджень.

#### ДЖЕРЕЛА ТА ЛІТЕРАТУРА

1. Бортнікова Л. В. Формування природознавчої та здоров'язбережувальної компетентностей під час прогулянок у групі продовженого дня. *Формування компетентностей молодших школярів у групі продовженого дня: навч.-метод. посібник*. URL: <http://library.ippro.com.ua/attachments/article>.
2. Закон України «Про освіту». URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19>.
3. Кизим О. П. Організація роботи групи подовженого дня в 1-4 класах Харків : Вид-во «Ранок», 2010. 144 с.
4. Концепція «Нова українська школа». URL: <https://osvita.ua/osviti>.
5. Нова українська школа. URL: <https://www.kmu.gov.ua/storage/app/media/reforms/ukrainska-shkolacompressed.pdf>.
6. Новий порядок формування груп подовженого дня у школах. URL: <http://pedpresa.ua/191648-novuj-poryadokformuvannya-grup-podovzhenogo-dnya-u-shkolah-mon-zaprosuye-doobgovorennya.html>.
7. Овчинникова О. В. Використання інтерактивних технологій на заняттях групи продовженого дня. URL: <http://boyarka-school1.edukit.kiev.ua/Files/downloads/%B0.doc>.
8. Посадова інструкція вихователя / Абетка вихователя ГПД / упоряд. М. Голубенко. 2-ге вид. Київ : Ред. загальнопед. газет, 2005. 64 с.
9. Постанова Кабінету Міністрів України № 1121 від 5 жовтня 2009 року «Про затвердження Положення про групу продовженого дня загальноосвітнього навчального закладу». URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1121-2009-%D0%BF>.

*Науковий керівник: кандидат педагогічних наук Федорчук Н. А.*

УДК 378.1/.2:37.01/.02

*Євгенія Пашкович, Валентина Паукова  
(Київ, Україна)*

#### ІНТЕРАКТИВНЕ НАВЧАННЯ ПРИ ПІДГОТОВЦІ ФАХІВЦІВ З ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ

*У статті проаналізоване визначення поняття «інтерактивне навчання» та розглянуто вплив інтерактивного навчання на підготовку фахівців з професійної освіти.*

**Ключові слова:** *інтерактивне навчання, методи навчання, активне навчання, компетентність, компетенція, інтерактивність.*

*The article analyzes the definition of "interactive learning". It considers the impact of interactive learning on the training of professionals in vocational education.*



**Keywords:** *interactive learning, teaching methods, active learning, competence, competence, interactivity.*

Розвиток освіти багато в чому визначає стан майбутнього суспільства, культури та особистості. «Освіта формує людину, озброює її знаннями, виховує громадянські якості, вміння думати й працювати, спілкуватись і відпочивати, жити суспільним чином і водночас бути індивідуально неповторною особистістю» [1, с. 11].

Наразі через великий обсяг інформаційних потоків та стрімкі темпи впровадження новітніх технологій змінюється вплив вищої освіти і, відповідно, підвищуються вимоги до випускників. Саме через це відчувається нагальна потреба у фахівцях, які володіють інноваційним мисленням, можуть приймати рішення в нестандартних ситуаціях та ефективно комунікувати.

З огляду на те, що наразі інтерактивні форми, методи, прийоми і технології навчання визнані найефективнішими, постала проблема у необхідності виявлення впливу інтерактивного навчання на підготовку фахівців з професійної освіти.

Тому **метою** нашого дослідження було визначено вияв впливу інтерактивного навчання на підготовку фахівців з професійної освіти. Ми поставили такі **завдання**: проаналізувати визначення поняття «інтерактивне навчання»; виокремити вимоги до підготовки фахівців з професійної освіти; встановити вплив інтерактивного навчання на підготовку фахівців з професійної освіти.

**Об'єкт дослідження** – підготовка фахівців з професійної освіти.

**Предмет дослідження** – інтерактивні методи як чинник підготовки фахівців з професійної освіти.

Ми використали такі **методи дослідження**: аналіз та узагальнення літератури з проблеми дослідження, порівняння, практичний метод.

**Наукова новизна** нашої роботи полягає у спробі дослідити інтерактивне навчання в якості чинника підготовки фахівців з професійної освіти.

**Результати дослідження.** Процес навчання не є автоматичним викладанням навчального матеріалу, він потребує напруженої розумової роботи людини і її власної активної участі в цьому процесі. Формування та засвоєння справжніх стійких знань можна досягти лише за допомогою інтерактивного (активного) навчання.

Інтерактивний – це здатний до взаємодії, діалогу. Інтерактивне навчання є специфічною формою організації пізнавальної діяльності, з передбачуваною метою – створення комфортних умов навчання, в яких кожен учень відчуває свою успішність, інтелектуальну спроможність [3, с. 9].

Інтерактивні технології навчання базуються на особистісно-діяльнісному підході та включають неситуативні (діалог) та ситуативні (ігрові – імітаційні та неімітаційні, неігрові інтерактивні методи – аналіз та моделювання педагогічних ситуацій тощо) методи навчання. За інтерактивного навчання відбувається взаємонавчання (колективне, групове, навчання у співпраці), де і студент, і викладач є рівноправними, рівнозначними суб'єктами навчання [2, с. 8].

Інтерактивне навчання – це, насамперед, організація комфортних умов, за яких всі здобувачі освіти активно взаємодіють з викладачем та один з одним, моделюючи життєві і професійні ситуації, використовуючи рольові ігри та методи, що дають змогу створити ситуації пошуку, співпереживання, суперечностей, ризику, сумніву, переконання, задоволення, аналізу та самооцінки своїх дій, спільного розв'язання проблем.

О. Сіроштан визначає методи інтерактивного навчання як «систему способів цілеспрямованої міжсуб'єктної взаємодії педагога (викладача) і студентів, спрямованих на розв'язання навчально-виховних завдань фахової підготовки майбутніх педагогів у процесі навчально-пізнавальної діяльності вищого навчального закладу» [4, с. 88].

Використання в освітньому процесі інтерактивних методів навчання допомагає оптимальному поєднанню різних форм організації навчального процесу (індивідуальної,



групової та загальної); доречному та раціональному використанню сучасних методів і засобів навчання на різних етапах підготовки фахівців з професійної освіти; сприяє результативності використання педагогічних технологій.

Науковцями і практиками доведено і загально признано, що інтерактивне навчання є ефективним методом стимулювання інтересу до навчання і мотивації навчально-пізнавальної діяльності та сприяє оволодінню етапами навчальної діяльності, розвитку критичного мислення, росту впевненості у власні сили, розвитку самостійності, формуванню позитивної Я-концепції, розвитку креативності, формуванню організаторських і комунікативних здібностей, формуванню відповідних життєвих і професійних компетенцій, зростанню успішності [5, с. 11-12].

На сьогодні інтерактивні методи навчання являються актуальним способом роботи в будь-якому закладі освіти. Найбільш відомими методами інтерактивного навчання є: метод проєктів, кейс – метод, дискусії, рольові і ділові ігри, організаційно-діяльнісна гра, тренінгові заняття, командні конкурси і змагання. Широко використовуються елементи і прийоми інтерактивного навчання в традиційних формах освітнього процесу, наприклад, робота в парах; у малих, робочих або творчих групах; мозковий штурм тощо. В цьому випадку навчання відбувається за умови постійної активної взаємодії всіх учасників, учень і вчитель стають рівноправними, рівнозначними суб'єктами навчально-виховного процесу.

У нових вимогах до результатів оволодіння основної професійної освітньої програми пріоритетна увага приділяється формуванню загальних та професійних компетенцій, що характеризують майбутню професійну діяльність випускників вищих навчальних закладів.

Компетенція (від лат. *comperere* – відповідати, підходити) розуміється, як здатність застосовувати знання та вміння, успішно діяти на основі практичного досвіду при вирішенні завдань загального роду, а також у певній широкій області.

При формуванні загальних і професійних компетенцій велике значення в навчальному процесі набувають творчі здібності студентів (сукупність розумових і особистісних якостей, досягнутих за рахунок спеціальних методів навчання і характеризують потенційні можливості учня до нестандартного вирішення навчальних завдань).

Тому підготовку фахівців необхідно здійснювати з урахуванням коригування методичних та технологічних аспектів освіти, об'єктивного перегляду існуючих цінностей, цільових установок та педагогічних засобів, заснованих на знаннях, вміннях та досвіді учнів. Впровадження таких освітніх технологій забезпечує спрямовані на індивідуальний розвиток особистості майбутнього фахівця та громадянина. Фахівця, орієнтованого на самостійність, творчість, конкурентоспроможність, професійну мобільність, що, безумовно, потребує нового підходу у підготовці майбутнього професіонала.

Вибираючи та застосовуючи методи та прийоми навчання, педагогічний працівник прагне знайти найбільш ефективні методи навчання, які б забезпечували високу якість знань, вмінь та практичного досвіду у певній галузі професійної діяльності студентів.

Ми розглянули сервіс для розробки електронних навчальних ресурсів LearningApps в якості інтерактивного засобу навчання. Даний сервіс створений для розробки різноманітних тестових завдань, а також для поширення загальнодоступності зібраних інтерактивних блоків.

За допомогою використання зібраних інтерактивних блоків завдань LearningApps з'являється можливість вивчати новий матеріал, закріплювати, перевіряти та оцінювати вже отриманні раніше знання.

Користуючись LearningApps є можливість не лише самостійно створювати вправи, а й використовувати вже існуючі завдання або створені іншими користувачами на цьому сервісі. Перевагою також є можливість використовувати зображення, аудіо та відео файли під час створення інтерактивних завдань, що є дуже корисним та доречним у підготовці фахівців із професійної освіти. Це дозволяє збільшити вірогідність кращого засвоєння студентами інформації, адже під час проходження вправ із використання зображень або аудіо-, відеоряду задіяні всі типи сприйняття інформації (візуальний, аудіальний та кінестетичний). Крім того у викладача є можливість обрати зовнішній вигляд та форму завдання не змінюючи його

структуру (наприклад, заповнення таблиці на відповідність або складання пазлу на відповідність «Парочки»).

Розроблені за допомогою сервісу LearningApps інтерактивні завдання можна виконувати як на занятті з усією групою, так і індивідуально. В залежності від цього також можна обрати певну форму вправи і обмежити доступ до її проходження в залежності від кількості людей.

Крім того цей сервіс є дуже корисним для підготовки майбутніх педагогів із будь-якого фаху. Учні/студенти, які закріплені за певним курсом викладача, можуть не лише проходити завдання створені їх вчителем і іншими користувачами сайту, а й самостійно розробляти завдання та обмінюватись ними один з одним. Це дає можливість для педагога не лише закріпити та перевірити знання студентів в формі рольової гри, а й навчити їх працювати в професійній сфері та самостійно створювати інтерактивні завдання, що спрямовані на певну аудиторію, під час вивчення спеціальних дисциплін.

Завдяки використанню інтерактивних методів під час навчання в студентів формуються вміння та навички організації педагогічної діяльності, а також розвиваються комунікативність, конструктивність та рефлексивність. Крім того, інтерактивна діяльність передбачає організацію і розвиток такого спілкування, яке веде до взаєморозуміння, взаємодії, до сумісного рішення загальних, але значущих для кожного учасника задач, сприяючи формуванню організаторських і комунікативних здібностей, формуванню відповідних життєвих і професійних компетенцій [5, с. 11].

**Висновки.** За допомогою інтерактивного навчання створюються умови для розкриття творчого потенціалу особистості, мотивування та стимулювання її пізнавальної діяльності і забезпечення високого рівня активності, які, в свою чергу, є основою для реалізації в усіх сферах життя, в тому числі і професійної.

Інтерактивне навчання побудовано на взаємодії викладача зі студентами та студентів один з одним. Новітні технології дозволяють розширити діапазон видів інтерактивних вправ, способи їх застосування під час навчального процесу та рівень засвоєності інформації. Під час такого навчання змінюється роль педагога, завдяки чому в студентів є можливість сформувати професійні вміння та навички. Таким чином інтерактивні методи навчання безпосередньо впливають на підготовку фахівців із професійної освіти та дозволяють підготувати освічених, інтелектуально розвинених, кваліфікованих, конкурентоспроможних педагогів.

Перспективи подальших досліджень вбачаємо в розкритті можливостей застосування інтерактивних методів і технологій навчання під час вивчення педагогічних дисциплін у процесі підготовки фахівців з професійної освіти.

### ДЖЕРЕЛА ТА ЛІТЕРАТУРА

1. Кремень В.Г. Освіта і наука України: шляхи модернізації (факти, роздуми, перспективи). Київ: Грамота, 2003. 216 с.
2. Педагогічна компетентність викладача. Впровадження інноваційних методів навчання у практичну діяльність викладача закладу вищої освіти [Електронний ресурс] // навч. посіб. для докторів філософії спеціальності 186 «Видавництво та поліграфія» та 061 «Журналістика» / Укладачі: А. П. Киричок, Т. Ю. Киричок. Електронні текстові дані (1 файл: 0,84 Мбайт). Київ: КПІ ім. Ігоря Сікорського, 2021. 57 с.
3. Пометун О.І., Пироженко Л.В. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання. Київ: А.С.К., 2004. 192 с.
4. Сіроштан О. В. Інтерактивні методи навчання в процесі професійної підготовки майбутніх соціальних працівників. *Соціальна педагогіка: теорія та практика*. 2012. С.85–90.
5. Ягоднікова В. В. Інтерактивні форми і методи навчання у вищій школі: навч.-метод. посіб. Київ: ДП «Вид. дім «Персонал», 2009. 80 с.





Університет Григорія Сковороди в Переяславі  
Молодіжна громадська організація "Незалежна асоціація молоді"

# СЕРТИФІКАТ ВИДАНИЙ

## Пашкович Євгенії Василівні

За активну участь в ХІІ Міжнародній науково-практичній інтернет-конференції  
"Проблеми та перспективи розвитку сучасної науки в країнах Європи та Азії"



Координатор конференції: Бобровнік Ю.В.

Дата видачі: 30.11.2021

Переяслав - 2021

CONFERENCES.NEASMO.ORG.UA



---

# 2021

---

XLII МІЖНАРОДНА НАУКОВО-ПРАКТИЧНА ІНТЕРНЕТ-КОНФЕРЕНЦІЯ

## **ПРОБЛЕМИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВИТКУ СУЧАСНОЇ НАУКИ В КРАЇНАХ ЄВРОПИ ТА АЗІЇ**

---

30 листопада 2021 р.

---



Переяслав

Матеріали XLII Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції **«Проблеми та перспективи розвитку сучасної науки в країнах Європи та Азії»** // Збірник наукових праць. – Переяслав, 2021 р. – 177 с.

Материалы XLII Международной научно-практической интернет-конференции **«Проблемы и перспективы развития современной науки в странах Европы и Азии»** // Сборник научных трудов. – Переяслав, 2021 г. – 177 с.

**ГОЛОВНИЙ РЕДАКТОР:**

**Ю.В. Бобровнік,**  
кандидат історичних наук

**ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР:**

**Ю.В. Бобровник,**  
кандидат исторических наук

**РЕДАКЦІЙНА КОЛЕГІЯ:**

**С.М. Рик** – к.ф.н., доцент;  
**Г.Л. Токмань** – д.п.н., професор;  
**В.В. Поліщук** – к. фіз. вих. і спорту;  
**В.В. Куйбіда** – к.біол.н., доцент;  
**В.А. Вінс** – к.псих.н.;  
**Ю.В. Бобровнік** – к.і.н.;

**РЕДАКЦИОННАЯ КОЛЛЕГИЯ:**

**С.М. Рик** – к.ф.н., доцент;  
**Г.Л. Токмань** – д.п.н., профессор;  
**В.В. Полищук** – к. физ. восп. и спорта;  
**В.В. Куйбида** – к.биол.н., доцент;  
**В.А. Винс** – к.псих.н.;  
**Ю.В. Бобровник** – к.и.н.;

**Члени оргкомітету інтернет-конференції:**

**Ю.В. Бобровнік,**  
**А.П. Король,**  
**В.В. Поліщук,**  
**Ю.С. Табачок.**

**Члены оргкомитета интернет-конференции:**

**Ю.В. Бобровник,**  
**А.П. Король,**  
**В.В. Полищук,**  
**Ю.С. Табачок.**

**Упорядники збірника:**

**Ю.В. Бобровнік,**  
**А.М. Вовкодав.**

**Составители сборника:**

**Ю.В. Бобровник,**  
**А.М. Вовкодав.**

Євгенія Пашкович, Валентина Паукова  
(Київ, Україна)

## РОЛЬ ТА МІСЦЕ ТЕСТОВОГО КОНТРОЛЮ В ПІДГОТОВЦІ ФАХІВЦІВ ІЗ ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ

Контроль навчальної діяльності учнів є складовою навчального процесу. Він призначений для визначення успішності, аналізу та корекції подальшого процесу і є вагомим та невід'ємною частиною процесу підготовки фахівців у будь-якій сфері. Тому під час проектування навчального процесу етап розробки та проведення контролю результатів навчання є дуже важливим та відповідальним.

Маловивченою проблемою є вияв значущості тестового контролю при підготовці фахівців із професійної освіти.

З огляду на те, що найбільш коректним засобом вимірювання рівня знань суб'єкта навчання вважається тестування, а також враховуючи те, що в більшості опублікованих навчальних посібників і підручників з педагогіки значущість тестового контролю при підготовці фахівців із професійної освіти окремо не аналізуються, постала проблема у необхідності виявлення ролі і місця тестового контролю в навчальному процесі.

Тому **метою** нашого дослідження було визначення ролі тестового контролю під час підготовки фахівців із професійної освіти. Ми поставили такі **завдання**: проаналізувати визначення понять «професійна освіта» та «тестовий контроль»; встановити місце та роль тестового контролю знань під час підготовки фахівців з професійної освіти.

**Об'єкт дослідження** – система контролю засвоєння знань та навчальних досягнень.

**Предмет дослідження** – використання тестування, як складової контролю знань під час підготовки фахівців з професійної освіти.

Ми використали такі **методи дослідження**: аналіз та узагальнення літератури з проблеми дослідження, порівняння, практичний метод.

**Наукова новизна** нашої роботи полягає у спробі дослідити значущість тестового контролю знань при підготовці фахівців з професійної освіти.

**Результати дослідження.** Станом на сьогодні якісна підготовка потенційного співробітника є дуже важливою для отримання грамотного, думаючого та перспективного спеціаліста у своїй справі, здатного приймати правильні рішення з професійної точки зору. Для цього постає необхідність сформулювати в майбутнього фахівця базу знань, розвинути вміння логічно та стратегічно мислити, грамотно працювати з різноманітними даними та відомостями.

Від якісної організації навчання фахівців із професійної освіти залежить не лише подальше функціонування системи освіти, а й підготовка кваліфікованих кадрів з певної професії.

С. Я. Батищев зазначає, що професійна освіта – це процес формування та збагачення знань, умінь та навичок, необхідних для заняття певним видом оплачуваної діяльності.

Для набуття людиною певної професійної кваліфікації, яка буде визначати її місце у суспільстві, необхідна професійна підготовка, яка є основним компонентом професійної освіти і визначається як «сукупність спеціальних знань, навичок та умінь, якостей, трудового досвіду та норм поведінки, які забезпечують можливість успішної роботи з певної професії» [6].

Під час освітнього процесу особлива увага приділяється контролю засвоєного учнями матеріалу. Він є складовою частиною процесу професійної підготовки фахівців. Однією з форм контролю під час вивчення дисциплін є тестова система оцінки знань учнів. Від традиційних форм контролю знань перевірка у тестовій формі вигідно відрізняється тим, що вона природно вписується в сучасні педагогічні концепції.

Розглянемо систему тестування як один із видів контролю знань. Тестовий контроль дозволяє викладачам отримувати більш точну та об'єктивну інформацію про рівень засвоєння знань, адже в процесі контролю він здатний забезпечити диференційований підхід до усіх учнів. Для діагностики того, наскільки успішним було вивчення, можливе використання різних форм тестування. Бажано, щоб обрана форма дозволяла оперативно отримувати результати перевірки знань, умінь і навичок.

У книзі О.М. Маіорова «Теорія та практика створення тестів для системи освіти (як вибирати, створювати та використовувати тести для цілей в освіті)» зазначається, що «у вузькому сенсі тестування в педагогіці означає використання стандартизованих педагогічних тестів для вимірювання та оцінки результатів навчання. У широкому сенсі тестування – це будь-яке випробування з метою вимірювання досягнення учня» [2].

Тест (від англ. слова test - перевірка, завдання) – система завдань, що дозволяють виміряти рівень знань, рівень розвитку певних психологічних якостей, здібностей. Це стандартизоване випробування, яке дозволяє кількісно висловити оцінку тих чи інших результатів навчальної діяльності студентів. Тестові завдання можуть мати різноманітні форми. Наприклад, вибрати правильну відповідь із 4-5 запропонованих варіантів, або знайти свідомо неправильну [4].

Тест - це набір перевірочних завдань, складених за певними правилами які мають вузьку спрямованість. Існують також і інші підходи до цього питання. Аванесов В.С. вважає, що поняття тесту зводиться до педагогічної діяльності зі створення завдань, які можуть застосовуватися як для контролю, так і для навчання.



Проаналізувавши літературу з цього питання можна зазначити, що тест – це не просто набір випробувань, для визначення рівня засвоєння знань, а важливий елемент у навчанні, який повинен містити в собі такі складові як система завдань, система пред'явлення завдань, система перевірки та обробки результатів, система аналізу результатів.

Тести як системи контролю у сучасній освіті використовуються вже давно. На сьогоднішній день існує безліч варіантів тестів, розроблених з різних предметів, як в електронному вигляді, так і в спеціальних збірниках. Доступність таких систем спрощує можливість використання тестів у системі контролю знань.

Особливу роль в тестовому контролі відіграє можливість використання інформаційно-комунікаційних технологій, за допомогою яких спрощуються та покращуються етапи створення, збереження, передачі, обробки та управління інформації.

Ми розглянули сервіс для розробки електронних навчальних ресурсів Learning Apps, за допомогою якого можна створювати різноманітні тестові завдання. Цей сервіс є дуже зручним у використанні. Він має зрозумілий інтерфейс; можливість вибору мов під час користування самим сервісом та під час створення вправ (в тому числі англійська, російська, українська); можливість обирати складність завдань, необхідні предметні категорії; можливість завантаження відео, аудіо файлів та зображень з власного ПК, з мережі інтернет та обирати з доступних на даному сервісі; можливість редагування завдань після їх створення, задля оновлення застарілої інформації. Також перевагами цього сервісу є те, щов одному шаблоні можна об'єднати одразу декілька послідовно виконуваних завдань, відповіді на які треба вибирати з готових варіантів або вводити самостійно. При цьому під час розробки завдань самостійного введення відповіді викладачу не потрібно створювати добірку варіацій з правильними відповідями (наприклад: сон, СОН, Сон і т д), адже сервіс автоматично створює її із використанням як маленьких так і великих літер під час написання.

Для створення та збереження власних завдань необхідно зареєструватися. Розроблені завдання можна зробити відкритими (та опублікувати для загального доступу) або закритими (для особистого користування).

Для зручності користування сервісом доступ до готових ресурсів відкритий і для незареєстрованих користувачів. Викладач може використовувати розроблені власноруч або складені колегами завдання за допомогою розсилки учням електронного посилання або QR-коду, а також прив'язати завдання до власного сайту (прив'язати означає виводити завдання в зменшеній рамці поверх сторінки особистого сайту). Можна також зберегти будь-яке завдання у вигляді архіву файлів та завантажити їх на особистий сайт. А створивши облікові записи для учнів, та доєднавши їх до свого курсу проводити контроль знань можна одразу на цьому сайті.

Система тестового контролю забезпечує оперативну, одночасну перевірку знань студентів усієї групи та стимулює їх для підготовки до кожного заняття, дисциплінує їх. Тестовий контроль рівня знань під час підготовки фахівців з професійної освіти, в свою чергу, виконує контролюючу, діагностуючу, виховну, навчальну, мотивуючу та інші функції.

**Висновки.** В сучасній освіті тестування, як вид контролю знань, відіграє провідну роль. Професійна спрямованість тестового контролю зумовлюється цільовою підготовкою фахівців. У зв'язку з цим підвищується мотивація пізнавальної діяльності студентів, що позитивно відображається на підготовці висококваліфікованих спеціалістів. Контроль знань є важливою умовою підвищення ефективності навчально-пізнавальної діяльності студентів. Він є інструментом для визначення обсягу, рівня та якості засвоєння навчального матеріалу, виявлення успіхів у навчанні, недостатності знань для коригування педагогічного процесу та подальшого вдосконалення його змісту, прийомів, засобів та форм.

Таким чином, застосування тестової форми контролю знань при підготовці фахівців із професійної освіти є об'єктивною необхідністю, але можлива лише у поєднанні з традиційними формами та методами перевірки.

#### **Література:**

1. Кальнік О. Традиційні та інноваційні методи контролю навчальних досягнень із гуманітарних дисциплін / О. Кальнік // Педагогічні науки. - 2013. - № 3 (59). - С. 37-42.
2. Майоров А.Н. Теория и практика создания тестов для системы образования (как выбирать, создавать и использовать тесты для целей в образовании). М., «Интеллект- центр», 2001 – 296 с.
3. Ничкало Н.Г. Теоретико-методологічні проблеми реформування професійно-технічної освіти / Н.Г. Ничкало // Педагогіка і психологія. – 1997. – №3. – С. 105-110.
4. Поташник М.А. Горе от «ума» / М.А. Поташник// Народное образование, 2005. №1. - С. 203-215.
5. Приходько В.В. Педагогічний контроль у вищій школі: навчальний посібник / Приходько В.В., Вікторов В.Г.; заг. ред. і передмова В.В. Приходько. - Д.: Національний гірничий університет, 2009. - 150 с.
6. Энциклопедия профессионального образования: в 3 т. / [сост. Батышев С.Я.]. – М.: АПО, 1999. – Т.2. – 390 с.

**Науковий керівник:**  
професор Деркач Тетяна Михайлівна