

## **НАВЧАЛЬНА ПЛАТФОРМА LEARNINGAPPS ЯК ЗАСІБ ПІДГОТОВКИ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ З РЕКЛАМИ І ЗВ'ЯЗКІВ ІЗ ГРОМАДСЬКІСТЮ**

На сьогоднішньому етапі розвитку освіти проблема впровадження інноваційних технологій є надзвичайно актуальною. Широке впровадження комп'ютерних технологій в навчальний процес вимагає від кваліфікованого фахівця в галузі реклами, мати знання з дисциплін, що складають основу інформатичної підготовки майбутніх фахівців з реклами і зв'язків з громадськістю.

Інтерактивні технології, а саме технології веб 2.0 надають можливість підвищити пізнавальну активність, посилити діяльнісний підхід та особистісно-орієнтований підходи у навчанні, а також сприяти формуванню професійної компетенції майбутніх фахівців з реклами та зв'язків з громадськістю. Такі технології досить швидко були визнані вченими як дієвий засіб впровадження інноваційних освітніх технологій в навчальний процес.

На сьогодні значна кількість українських та зарубіжних науковців, досліджують питання впровадження інтерактивних технологій в освітній процес ВНЗ.

В сучасній педагогічній літературі й досі не існує єдиних визнань понять освітні, педагогічні, навчальні технології. У словнику іншомовних слів поняття «Технологія»- сукупність способів переробки матеріалів, виготовлення виробів, надання послуг; процеси, що супроводять ці види робіт». У Великому тлумачному соціологічному словнику «Технологія»-практичне застосування знань і використання методів у виробничій діяльності [1, с. 573].

Поняття «інтерактив», пояснює О. Пометун, прийшло до нас з англійської від слова «inter» – взаємний і «act» – діяти. Таким чином, інтерактивний – здатний до взаємодії, діалогу. Як зазначає І. В Роберт [2, с. 11], інтерактивне навчання передбачає навчання на основі здійснення прямого та зворотного зв'язку між студентами, студентами та викладачами; забезпечення технологічного доступу до навчальної інформації з використанням інтерактивної технології, адаптації системи навчання до індивідуальних особливостей студентів, реалізація спілкування; можливості керування навчальною діяльністю студентів.

В мережі Інтернет існує велика кількість соціальних сервісів, які дозволяють не лише створювати та редагувати різноманітні публікації, представлені у вигляді таблиць, схем, графіків, але й обмінюватися інформацією та виконувати спільну роботу [3. с. 82].

Технологія веб 2.0 — це методика проектування систем, які шляхом обліку мережних взаємодій, стають тим кращими, чим більше людей ними користується. Однією з головних рис даної технології є принцип залучення користувачів до наповнення і багаторазового використання контенту [4 с. 20].

Однією з освітніх платформ, яку доцільно використовувати в освітньому процесі для підвищення мотивації до навчання серед студентів є LearningApps. Платформа є однією з хмарних сервісів веб 2.0 для організації та підтримки освітніх процесів та безкоштовним міжнародним відкритим освітнім ресурсом, що містить як представлені в режимі загального доступу навчальні готові навчальні матеріали (завдання-модулі; тести-модулі), так і конструктор для самостійного виробництва нових інтерактивних навчально-методичних матеріалів з найрізноманітніших дисциплін (рис.1).

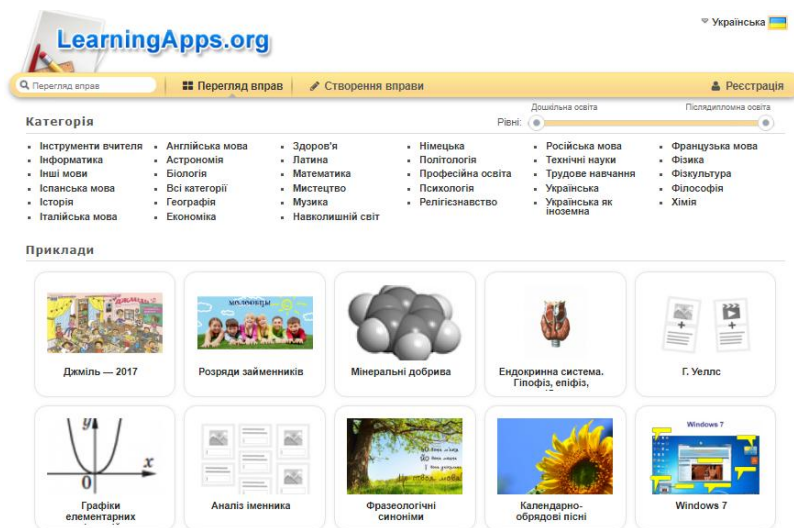


Рис.1 – «Навчальна платформа LearningApps»

Платформа LearningApps.org має багатий набір шаблонів для створення інтерактивних модулів. До базових відносяться: «знайди пару», «класифікація», «простий порядок», «лінійка», «заповнити пропуски», «сортування картинок», «вікторина».

Інтерактивне середовище LearningApps має можливість отримання та вбудовування html коду для розміщення інтерактивних завдань на сторінках сайтів, блогів викладачів та студентів.

В якості оцінки сформованості компетенції можуть використовуватися дидактичні матеріали, створені засобами інтернет-сервісу LearningApps.org (<http://learningapps.org>), які роблять можливим включення в них мультимедіа компонентів для наочності уявлення інформації, дозволяють забезпечити високу інтерактивність і зворотний зв'язок.

Щодо можливостей, які надає інтерактивний додаток для освітньої діяльності, можна зазначити такі [5, с. 292]:

- як інструмент формуючого оцінювання (підтримує навчання та самостійність студента);
- як зручна оболонка для організації різних конкурсних заходів;
- для активізації пізнавальної діяльності студентів;
- як середовище для створення та редагування завдань в режимі он-лайн, використовуючи різні шаблони;
- як можливість створення акаунта для своїх студентів (викладач може створювати групу з студентів, для якої буде збирати "вправи" і запрошувати до спільної роботи);
- як бібліотека готових вправ, що легко вбудовується у блоги і сайти;
- для використання в режимі роботи офф-лайн.

Аналіз використання платформи LearningApps у рамках дисципліни «Інформаційні технології навчання» серед студентів виявив наступні результати:



Опитування показало, що студенти зацікавлені у ігровій освітній платформі не тільки на заняттях з інформаційних технологій, але й щоб викладачі підготовлювали дидактичні матеріали та залучали студентів під час лекційних занять.

**Висновок.** Навчальна платформа LearningApps є конструктором для створення інтерактивних завдань за допомогою різноманітних шаблонів. Створені дидактичні матеріали можна використовувати як при проведенні занять у вигляді інтерактиву, так і на поза аудиторних заходах для проведення квестів та ігор, застосовувати як наочний матеріал при вивченні нового матеріалу або для його закріплення та як контрольно-перевірочний матеріал після вивчення будь-якої теми.

Власний досвід застосування LearningApps в освітньому процесі вищого навчального закладу дає підстави стверджувати, що означена навчальна платформа сприяє формуванню в студентів навичок ефективного використання інформаційно-комунікаційних технологій, уміння працювати в групах та підвищує мотивацію до навчання.

#### **Список використаних джерел**

1. Технологія // Словник іншомовних слів / уклад. С.П.Морозов, Л.М.Шкарапута.- К.:Наук.думка, 2000.-С.573.
2. Роберт И. В. Теоретические основы развития информатизации образования в современных условиях информационного общества массовой глобальной коммуникации / И. В. Роберт // Информатика и образование. 2008. – №5. –С. 3-15.
3. Гнеденко В. В. Использование технологий Web 2.0 в образовании / В. В. Гнеденко, А. В. Тютяев // Международный журнал прикладных и фундаментальных исследований. — 2009. № 3. — С. 82 - 84.
4. O'Reilly, T. What Is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software / O'Reilly Tim // Computer and Information Science. — 2007. — Vol. 65. — P. 17–37.
5. Сабліна М. А. Інтерактивне середовище learningapps як інструмент викладу теоретичного матеріалу в процесі фахової підготовки студентів / М. А. Сабліна. // Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету. – 2017. – №3. – С. 288–294.