

**Здирко І.А.**  
*студентка,*  
*Національний педагогічний університет*  
*імені М.П. Драгоманова*

## **ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЇ BYOD ДЛЯ АКТИВІЗАЦІЇ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ НА УРОКАХ ІНФОРМАТИКИ**

Протягом останніх двох десятиріч років, відбувається процес переходу від традиційного навчання до навчання на базі комп'ютерних технологій. Це стало можливим здебільшого з розвитком мережі Інтернет.

У нас час розвинутих технологій у кожного здобувача освіти є телефони, і технології BYOD, які розшифровується як "bring your own device", або – "принеси свій власний пристрій" можуть стати не тільки незамінним помічниками, а й активізувати пізнавальну діяльність здобувачів освіти та організувати їх самостійну роботу.

У ході організації роботи над квестом реалізуються наступні цілі:

- **Освітня** – залучення кожного здобувача освіти до активного пізнавального процесу. Організація індивідуальної і групової діяльності, виявлення умінь і здібностей працювати самостійно.
- **Розвивальна** – розвиток інтересу до предмета та обраної професії, творчих здібностей, формування навичок дослідницької діяльності.
- **Виховна** – особистої відповідальності за виконання своєї частини спільної роботи.

Обладнання: мобільні пристрої, Інтернет ресурси.

Для використання технології BYOD потрібно:

- вступ (тема, терміни проведення роботи; індивідуальні завдання різного ступеня складності для учасників з різним рівнем знань);

- інструкційна картка Інтернет-ресурсів (посилання на ресурси мережі, у яких міститься необхідний для веб-квесту матеріал: електронні адреси, тематичні форуми, блоги, електронні посібники). Учасникам потрібно завантажити додаток <https://learningapps.org/display?v=p7mwq0vpa18> на свої мобільні пристрої;
- рекомендації щодо участі у веб-квесті (поетапний опис процесу виконання завдання з поясненням принципів роботи в обраній програмі).
- вчителю за допомогою генератору кодів [ua.qr-code-generator.com](http://ua.qr-code-generator.com) закодувати завдання, які здобувачам освіти потрібно розкодувати і виконати.

**Завдання 1. Зібрати пазл.** Для цього потрібно скористатися посиланням або QR-кодом.

Перехід до наступного сервісу Twiddla

Twiddla дозволяє розміщувати на робочій поверхні ілюстрації,



текст, математичні формули, додавати документи, html-код. До того ж є можливість спілкуватися за допомогою чату, у тому числі і звукового.

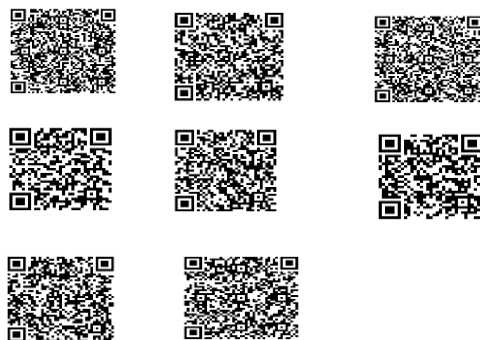
Для доступу до спільної дошки достатньо додати посилання, яке автоматично формується в адресному рядку. Перейдіть за посиланням і дайте відповіді на поставлені запитання.

<https://www.twiddla.com/w310r5>

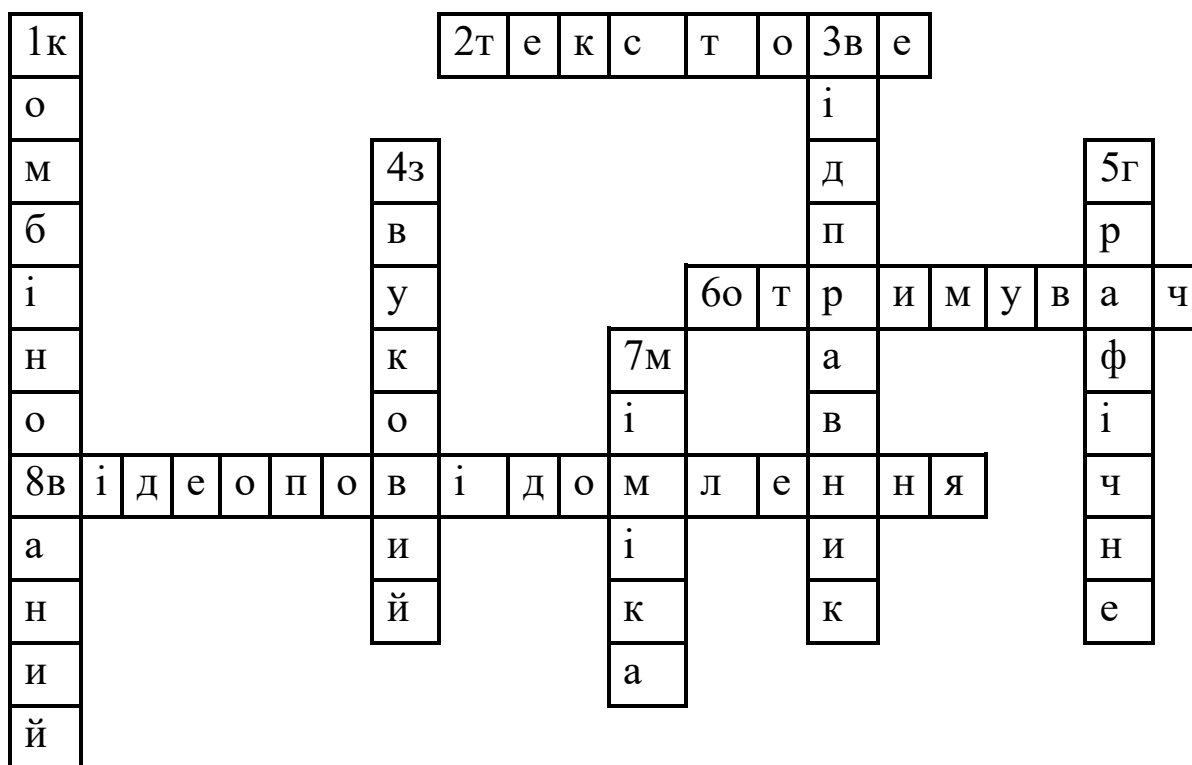
**Завдання 2.** Розшифрувати хмару слів "Хмарні технології", у якій й закодовано означення.

**Завдання 3.** Виконайте інтерактивну вправу – складіть пазл "Переваги та недоліки хмарних сервісів". Зробіть скріншот отриманого пазлу та надішліть на електронну скриньку [oagusar@gmail.com](mailto:oagusar@gmail.com)

**Завдання 4.** За допомогою QR-кодів розгадати кросворд.



**Рис. 1. Завдання до кросворду**



**Рис. 2. Кросворд**

Можна зробити висновок, що завдяки використанню квест-технологій у здобувачів освіти підвищилася якість знань, зацікавленість до предмету. Цей метод дозволяє здобувачам освіти робити відкриття, а не просто засвоювати інформацію, стимулювати пошуково-пізнавальну активність, розвивати інтелектуальні

здібності, виявити творчий потенціал і здібності кожного здобувача освіти.

#### **Список використаних джерел:**

1. Балик Н.Р. Використання соціальних сервісів WEB 2.0 в галузі вузівської та післявузівської педагогічної освіти з інформатики / Серія: Педагогіка. – 2008. – №7. – С. 88-90.
2. Бурда М.І. Актуальні питання природничо-математичної освіти [Електронний ресурс].
3. Вишневська Л. Комп'ютерна графіка для школярів. – М.: Нове знання, 2007. – 160 с.
4. Вишневська Л. Комп'ютерна графіка для школярів. – М.: Нове знання, 2007. – 160 с.
5. Нова українська школа [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://mon.gov.ua/ua/tag/nova-ukrainska-skola>.
6. Інтерактивні вправи в освітньому процесі [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://learningapps.org/display?v=p7mwq0vpa18>.

**Старцева Т.А.**

*доцент,*

*Київський державний університет телекомунікацій*

### **ТІСНИЙ ЗВ'ЯЗОК ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ З МОВЛЕННЄВОЮ ПРАКТИКОЮ**

Чим краще відбувається початок вивчення іноземної мови, тим важче досягти процесу її удосконалення в світі, де стрімко відчувається зростання технологій, що впливає на сучасний процес навчання, та відбувається тісний зв'язок іноземної мови з професійною діяльністю студентів в їх майбутньому житті. Поряд зі стрімким ростом технологій, бурхливою діяльністю людини, впливу зовнішнього середовища, постає питання, як поліпшити сучасний процес навчання та удосконалити його.