

заходів щодо розширення їх знань про світ праці і розвитку пізнавальних інтересів, але і таких форм роботи, що спрямовані на формування, поглиблення, закріплення існуючих інтересів до окремих сфер праці, професій. Зокрема, зустрічі з працівниками лісового господарства, машинобудівного заводу, господарства “Докучаєвські чорноземи”, екскурсії до Міського центру зайнятості. Забезпечується участь учнів 9-11-х класів у проведенні “Ярмарку вакансій на професії”, який організовується Карлівським районним центром зайнятості. Для свідомого вибору професії в школі організовуються зустрічі з представниками професійних та вищих навчальних закладів. Проводяться діагностичні дослідження за методиками: Дж. Голланда “Типологія особистості та привабливе професійне середовище”, “Ерудит” (методика ШТУР в модифікації Г. Резапкіної), опитувальник професійної готовності випускника школи.

У 2015-2016 н.р. гімназія почала співпрацю із творчим колективом “Професійне самоздійснення” Інституту соціальної та політичної психології НАПН України (м. Київ), взявши участь в опитуванні “Чинники професійного самовизначення молоді в умовах упровадження Національної рамки кваліфікацій”. Воно проводиться на виконання п. п. 37 і 40 Програми спільної діяльності Міністерства освіти і науки України та Національної академії педагогічних наук України на 2014-2016 рр., затвердженої 7 травня 2014 р. міністром освіти і науки України С. М. Квітом та Президентом Національної академії педагогічних наук України В. Г. Кременем.

Уся система профорієнтаційної роботи навчального закладу спрямована на правильний вибір майбутньої професії кожним випускником. Обрана ними професія повинна відповідати їхнім природним здібностям, вмінням та навичкам, адже тільки в такому разі вона буде приносити радість, достаток, задоволення.

Тетяна Сидоренко

ІЗ ДОСВІДУ ВПРОВАДЖЕННЯ ЕЛЕМЕНТІВ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ У ПОЛТАВСЬКІЙ ГІМНАЗІЇ №13

Завдання сучасного вчителя загальноосвітньої школи – розвивати у школярів пізнавальну потребу, навчити школяра вчитися самостійно, тобто знати, як здобувати знання самотужки, вміти використовувати їх у нестандартній ситуації. Саме тому впровадження в навчальний процес елементів дистанційного навчання є найважливішим етапом освітнього розвитку учнів.

Однією з інновацій в освітньому процесі є «хмарні» сервіси. Впровадження в навчальний процес «хмарних» технологій є відмінним засобом реалізації дистанційної освіти.

З 2015 року учителями Полтавської гімназії №13 для реалізації елементів дистанційного навчання використовуються хмарні технології від простих

online-інструментів, де діти можуть спільно малювати і робити записи, до складних технологій спільної роботи над проектами, тобто від початкової до старшої школи.

Для того, щоб розміщувати в мережі текстові та відеоматеріали до дистанційних уроків, створювати інтерактивні домашні завдання, учителями гімназії активно використовується сервіс Google Drive - безкоштовний онлайн-офіс, що включає в себе текстовий, табличний процесор і сервіс для створення презентацій, а також інтернет-сервіс хмарного зберігання файлів з функціями файлообміну.

Ефективність будь-якого виду навчального процесу в цілому прямо пов'язана з рівнем навчальної мотивації. Особливістю дистанційного навчання, є також те, що змусити вчитися неможливо, необхідна наявність бажання у слухача, а це і є мотивацією навчальної діяльності. Сучасні діти виявляють велику цікавість до комп'ютерних технологій, що дозволяють реалізовувати їхні пізнавальні й ігрові потреби. Останні можуть бути втілені шляхом застосування ігор навчального призначення. Головним завданням дистанційного навчання є розвиток творчих та інтелектуальних здібностей людини за допомогою відкритого і вільного використання всіх освітніх ресурсів і програм, у тому числі, доступних в мережі Інтернет.

Масова багатокористувачева онлайн-рольова гра (Massively multiplayer online role-playing game, MMORPG) — жанр онлайн-рольових відеоігор, у якій велика кількість гравців взаємодіє один з одним у віртуальному світі (головним чином у жанрі фентезі). Гравцеві пропонується роль вигаданого героя і можливість управляти його діями.

Протягом 2014-2015 навчального року одинадцятикласницею Полтавської гімназії №13 Левченко Ладю була розроблена дидактична комп'ютерна гра жанру MMORPG "EDUkraine", яка була представлена на I та II етапах конкурсу-захисту науково-дослідницьких робіт учнів МАН у секції "Мультимедійні системи, навчальні та ігрові програми", науковий керівник кандидат педагогічних наук, доцент кафедри математичного аналізу та інформатики ПНПУ імені В.Г. Короленка Матвієнко Ю.С. Дана розробка є унікальною як в Україні, так і у світі, оскільки, як показали дослідження, серед ігор жанру MMORPG відсутні ігри навчального призначення.

Місцем подій є уявна країна Ед'юкрейн, ігрові локації якої являють собою адаптовані до стилю гри міста України. Першою ігровою локацією стало місто Лтава. У грі використовуються старі назви міст, що дає можливість в ігровій формі ознайомитися із історією міст України.

Головного персонажа гри користувач може створити, використовуючи вбудований редактор. У кожного гравця є лише одна характеристика, яка безпосередньо впливає на його процес гри – «Сила Розуму», що відповідає стану гравця і його можливості грати в тих умовах, в яких він опинився. Кожен гравець має «Кристал Розуму». Антигерої гри намагаються «висмоктати» з нього енергію для підзарядки. Коли всі бали Сили Розуму закінчуються – персонаж гравця перестає йому підкорятись, втрачає свідомість на деякий час.

Головний персонаж гри бореться проти забруднення навколишнього середовища. Забруднення здійснюється роботами злого винахідника, який хоче підкорити світ. Він розробляє роботів, які у грі розрізняються за характеристиками та функціями.

У ході гри головному герою доводиться вирішувати різноманітні квестові завдання, взаємодіяти з іншими персонажами гри та брати участь у дуелях з роботами, які проходять у вигляді вікторини.

Для того, щоб перемогти робота, потрібно відповідати на типові питання з певних шкільних предметів. Предмет буде залежати від виду робота, а складність і форма питання – від навички (в MMORPG часто називається «скіл»), яку обирає гравець для дії. Навички, які більше шкодять роботам, дають складніші питання.

До процесу дослідження створеної дидактичної гри було залучено учнів 6 класу Полтавської гімназії №13. На початку дослідження було помічено, що учні одержують задоволення від навчально-ігрової діяльності. Учні підтримували, довіряли й допомагали одне одному. Вони порівнювали свій внесок у перемогу з іншими гравцями, намагалися бути розумнішими, швидшими та спритнішими.

Застосування дидактичної гри EDUkraine сприяло тому, що діти усвідомлювали, що лише достатнє володіння навчальним матеріалом може забезпечити їм участь і перемогу в грі.

Враховуючи результати дослідження, можна стверджувати, що впровадження онлайн-ігор сприяє підвищенню рівня навчальних досягнень учнів, удосконаленню умінь і навичок, розвитку їх творчих здібностей, емоційно-вольової сфери, активізації пізнавальної діяльності учнів.

Варто запровадити у різних формах освіти комп'ютерні ігри, контент яких спрямований на реалізацію їх навчального та виховного потенціалу та ґрунтується на змістові гри та поставлених педагогічних цілях.

Список використаної літератури

1. Антонов Г. Дистанційне навчання: мода чи потреба? // Освіта України. – 4 квітня (№25). – с. 10
2. Багатокористувацька онлайн-рольова гра [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://uk.wikipedia.org/wiki/Багатокористувацька_онлайн-рольова_гра
3. Биков В. Ю., Кухаренко В. М., Сиротинко Н. Г., Рибалко О. В. Технологія розробки дистанційного курсу: Навчальний посібник / За ред. В. Ю. Бикова та В. М. Кухаренка. – К.: Міленіум, 2008. – 324 с.
4. Варзар Т. Дистанційна освіта в сучасній освітній діяльності // Українознавство. – 2005. – № 1. – С. 116–119.
5. Варченко В.И. Особенности использования дидактических компьютерных игр при изучении математики в начальной школе / В.И. Варченко, Л.М. Фуксон [Електронний ресурс]. – 2000. – Режим доступу до ресурсу: <http://ito.su/2000/II/1/18.html>
6. Вовковінська Н.В., Дорошенко Ю.О. Інформатизація середньої освіти. // Програмні засоби, технології, досвід, перспективи. – К.: Педагогічна думка, 2003. – 272 с.
7. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Хрестоматии по детской психологии: от младенца до подростка. Учебное пособие / Ред.- сост. к. психол. н. Г. В. Бурменская / Изд. 2-е, расш. – М.: Московский психолого-социальный институт, 2005. – С.283–299.
8. Дербя Тамара Олександрівна. Дистанційне навчання школярів. – Режим доступу: <http://www.nbu.gov.ua/e-journals/ITZN/em13/content/09dtossi.htm>