

емоціями, а й для управління емоціями інших людей, то можна зробити висновок, що емоційний інтелект буде ставати популярним та піддаватися подальшим дослідженням.

#### Список літератури

1. Захарчин Г. М., Любомудрова Н. П. Емоційний інтелект та креативність як сучасний інструментарій менеджменту. *Науковий вісник Ужгородського національного університету*. 2020. Вип. 34. С. 76–80. URL: [http://www.visnykeconom.uzhnu.uz.ua/archive/34\\_2020ua/15.pdf](http://www.visnykeconom.uzhnu.uz.ua/archive/34_2020ua/15.pdf).
2. Історія вивчення емоційного інтелекту. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%95%D0%BC%D0%BE%D1%86%D1%96B5%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%82>.
3. Гоулман Д. Емоційний інтелект. Харків: Віват, 2018. 512 с.

**УДК 664.68**

*Пилипенко Л.М., викладачка вищої категорії, викладачка-методист*

*ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-7348-7030>*

*Москалик В.М., викладач першої категорії*

*ORCID ID: <http://orcid.org/0000-0003-4916-3102>*

*Кременчуцький льотний коледж Харківського національного університету внутрішніх справ, м. Кременчук, Україна*

### **ВИКОРИСТАННЯ ОНЛАЙН СЕРВІСУ LEARNINGAPPS ПІД ЧАС ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ НА ЗАНЯТТЯХ ФІЗИКИ**

Інновації - це кінцевий результат інноваційної діяльності, у вигляді нового чи удосконаленого продукту або технологічного процесу, який наділено якісними перевагами при використанні та проектуванні, виробництві, збуті, використовується у практичній діяльності та має суспільну перевагу.

Інноваційні освітні технології та програми – це будь-які освітні технології, які є результатом інноваційної діяльності педагогів, які створили та розвинули їх.

Життєдіяльність людини вже не можна уявити без використання різних пристроїв, техніки, гаджетів, які використовують он-лайн сервіси.

З використанням ІКТ, освіта стає більш доступною завдяки різним сервісам, зокрема дистанційним. Причому зворотній зв'язок здобувача освіти з викладачем можливий в реальному часі. Інтенсивність використання інформаційних технологій з кожним роком зростає, а тому й педагоги повинні знати і вміти ефективно використовувати ці технології на своїх заняттях.

Для забезпечення успішного та ефективного освітнього процесу, необхідно використовувати на заняттях фізики, сучасні засоби навчання - поряд з друкованими підручниками, впроваджувати використання електронних; навчальний процес здійснювати з урахуванням індивідуальних та особистісних характеристик здобувачів освіти; залишати простір для творчої та самостійної діяльності; забезпечувати миттєвий зворотній зв'язок; надавати перевагу таким

видам діяльності, виконання яких передбачає використання сучасних девайсів, які відбуваються в режимі он-лайн, з миттєвим відображенням результатів[1,ст.6].

Поряд з традиційними засобами навчання все частіше використовують інтерактивні сервіси, які розширюють, доповнюють сучасні методики навчання. Інтерактивний підхід у навчанні дозволяє вирішувати проблему навчальної мотивації, використовувати завдання, що стимулюють розвиток у тих, хто навчається активної мисленнєвої діяльності, творчих здібностей і створює можливість самовираження, самоаналізу та самооцінки. Важливу функцію виконують інтерактивні завдання, створені онлайн на основі модулів Інтернет-ресурсу LearningApps.org. Ці завдання дозволяють викладачу уникнути одностороннього навчання здобувачів освіти, що часто зводиться до трансляції викладачем теоретичного матеріалу при дистанційному навчанні та пасивному прослуховуванні цього матеріалу слухачами.

LearningApps.org — загальнодоступний безкоштовний онлайн сервіс, заснований на роботі з готовими шаблонами-заготовками для заповнення, призначений для створення інтерактивних завдань різного рівня складності, тематики та формату.

Використання інформаційних технологій в освіті дозволяє здійснити якісні зміни в системі загальноосвітнього і професійно-орієнтованого навчання, відкриває широкі перспективи поглиблення теоретичної бази знань, розкриття творчого потенціалу здобувачів освіти і викладачів у відповідності до їх нахилів, запитів і здібностей [2,ст.21].

Викладачі фізики, мають можливість самостійно створювати дидактичні матеріали, використовуючи онлайн сервіс LearningApps.org, який дає можливість розробляти дидактичні засоби, використовуючи шаблони, яких є близько 30, де 5 із них допускає роботу в малих групах, за допомогою яких учні можуть в інтерактивній формі перевірити свої знання. Така форма сприяє формуванню пізнавального інтересу, адже сучасні діти «живуть» у просторі інформаційних технологій і їм цікаво виконати таку вправу.

Ідея сервісу LearningApps полягає у створенні різних видів завдань, розділених за модулями. Перерахуємо деякі з них: розробити кросворд (форма кросворду, колір, фон тощо вибирається автором), виділити необхідні слова, зробити класифікацію, знайти пару або знайти на карті, зібрати картинку з пазлів та інші. Можна також запропонувати завдання у вигляді відомих ігор, наприклад, «Хто хоче стати мільйонером?». Завдання підходять для використання в процесі проміжного контролю, підсумкового, в рефлексії, а також під час підготовки до вступних іспитів у позаурочній діяльності.

Такі завдання набагато цікавіші за традиційні, оскільки мають різний дизайн та інтерактив і суттєво відрізняються від традиційної форми, а також один від одного. Даний сервіс є міжнародним, величезна база завдань, розроблених педагогами з багатьох предметів. З будь-якої точки, де є доступ до інтернету, можливе створення та виконання завдань. Обмежень немає. При дистанційному навчанні ця можливість буде величезною перевагою.

Для забезпечення виконання дидактичних завдань занять, відповідно до їх

мети доцільно використовувати різні форми роботи. Завдання викладача застосувати такі методи роботи, які сприяють формуванню й розвитку у здобувачів освіти логічного мислення, активізують пізнавальний інтерес, стимулюють бажання вчитися та самовдосконалюватися.

На кожному з етапів заняття можна використовувати відповідну вправу електронного ресурсу LearningApps.org. Наприклад, в організаційній частині заняття можна виконати вправу «Розставити за порядком»; при перевірці домашнього завдання запропонувати «Вікторину»; при актуалізації опорних знань: «Кросворд»; під час закріплення нового матеріалу: пазл «Відгадай»; узагальнення і систематизацію знань провести у вигляді гри «Перший мільйон». Адже ідея використання інтерактивних завдань полягає в тому, що здобувачі освіти можуть перевірити та закріпити власні знання в ігровій формі, а це сприяє активізації пізнавального інтересу.

Застосування таких інформаційних технологій навчання на заняттях фізики, як сервіси, є ефективним методом навчання, оскільки за допомогою гри засвоєння і запам'ятовування навчального матеріалу відбувається ефективніше, таким чином розвивається інтерес до вивчення предмету. Як правило, збагачене інтерактивними інформаційними технологіями заняття активізує пізнавальні можливості здобувачів освіти: гра захоплює, викликає бажання взяти участь у ній і одночасно знімає психологічну напругу, що більшою чи меншою мірою супроводжує будь-який навчальний процес [3, ст. 42]. До того ж ресурс може бути застосований і в якості домашнього завдання, або виконання самостійної роботи, що значно розширює навчальне середовище.

Таким чином, сервіс learningapps.org є одним з інструментів розробки різних видів завдань на будь-яких етапах заняття. Він зручний і простий у застосуванні, а також дуже різноманітний. Особлива перевага даного сервісу в тому, що будь-яка людина, яка володіє мінімальними навичками роботи з комп'ютером, може створювати і виконувати вправи, що цікавлять її.

Виконувати можна не лише зазначені викладачем завдання, а й ті, які зацікавлять, що стимулює у навчальних процес включення до освіти з будь-якого навчального предмету чи дисципліни. Створення та виконання завдань можливе у дистанційній формі, що на сьогодні є актуальною, спільно з декількома здобувачами освіти, таким чином надається можливість адаптуватися в групі людей, навіть не виходячи з дому. Подані завдання сприяють формуванню у здобувачів освіти таких навичок, як класифікація, аналіз, порівняння.

#### Список літератури

1. Набока Б.С., Біденко Є.І. Інформатика та інформаційні технології у школі. *Комп'ютер у школі та сім'ї*. 1998. № 2. С. 5–9.
2. Співаковський О.В., Львов М.С. Педагогічні технології та педагогічно-орієнтовані програмні системи: предметно-орієнтований підхід. *Комп'ютер у школі та сім'ї*. 2002. № 2. С. 17–21.
3. Брончук Ю. В. Методика використання сервісу LearningApps для створення інтерактивних навчальних додатків. *Методичний вісник. Інформаційно-методичний збірник*. Рівне, 2017. № 1. С. 40-46.