

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Факультет комп'ютерних наук, фізики та математики
Кафедра комп'ютерних наук та програмної інженерії

**ВИКОРИСТАННЯ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ
У ПРОЦЕСІ ВИКЛАДАННЯ ІНФОРМАТИКИ В ЗЗСО**

Кваліфікаційна робота (проект)

на здобуття ступеня вищої освіти «бакалавр»

Виконала: студентка 4 курсу 432 групи
Спеціальності: 014.09 Середня освіта
(Інформатика).

Освітньо-професійної (наукової)
програми

Середня освіта інформатика

Чистякова Анастасія Вікторівна

Керівник: к.т.н., доцент кафедри
комп'ютерних наук та програмної
інженерії Шишко Людмила

Станіславівна

Рецензент: вчитель інформатики вищої
категорії, вчитель методист,

Херсонського навчально-виховного
комплексу №48 Херсонської міської
ради

Мойсеєнко Микола Миколайович

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. Поняття та сутність інноваційних технологій в освітньому процесі	6
1.1. Інноваційні технології навчання в науково-методичній літературі.....	6
1.2. Інтеграція інноваційних технологій в освітній процес	12
РОЗДІЛ 2. Використання інноваційних технологій на уроці інформатики	17
2.1. Методичні підходи до використання інноваційних педагогічних технологій.....	17
2.2. Шляхи інтеграції інноваційних технологій в сучасний урок інформатики	24
ВИСНОВКИ	35
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	37
ДОДАТКИ	40
Додаток А	40

ВСТУП

Актуальність дослідження. Відповідно до вимог сьогодення, освітня галузь в Україні непинно розвивається. Один з основних напрямків можна охарактеризувати як активний процес інформатизації, впровадження дистанційного навчання та сучасних технологій.

Всі галузі життя, як професійного, так і повсякденного, наразі вже неможливі без технологічної складової, тобто комп'ютерних технологій. Вивчати окремі теми чи дисципліни з використанням інформаційних технологій є одним зі способів оптимізувати й урізноманітнити освітньо-виховний процес.

Системність залучення інформаційно-комунікаційних технологій в освітній процес дозволяє охопити всі види діяльності як здобувачів освіти, так і розширити можливості викладачів. Сучасні методи викладання та навчання, їх органічне поєднання з передовими технологіями та тенденціями в освітній сфері в науково-методичній літературі називають інноваційними технологіями в освіті.

Зараз дослідження ідей реалізації інноваційних освітніх технологій реалізуються як в теоретичному напрямку, так і в практичному. Теоретична спрямованість виражена розробкою та вдосконаленням освітніх курсів, передбачених навчальними планами. З практичного боку – це планування, створення та проведення інноваційних занять педагогами.

В реаліях сьогодення дистанційна освіта ставить перед викладачами і загалом працівниками сфери освіти нові виклики і проблеми, розв'язання яких традиційними методами неможливе. Новітні методи викладання та навчання, з одного боку, дозволяють підвищити якість освіти, а з іншого – вимагають від педагога проявлення креативності в роботі. Наприклад, виконання завдань, зорієнтованих на повторення за зразком, слід поєднувати з прийомами, котрі активізують

пошуковий мисленнєвий процес, наприклад, такі прийоми, як аналіз інформації, постановка аналітичних питань, конкретизація, створення аналогій тощо.

Викладання інформатики в закладах загальної середньої освіти також потребує застосування інноваційних технологій. Їх використання дозволяє оптимізувати процес навчання, та підвищити мотивацію здобувачів освіти, активізувати їх навчальну діяльність. Також розвиваються дослідницька та комунікативна компетентності учнів, навички самостійного опрацювання інформаційних ресурсів.

Особливість викладання інформатики полягає у постійному оновленні навчального матеріалу, розширенні теорії новими фактами, а практичної складової – з урахуванням сучасного стану розвитку інформаційної галузі.

Ефективність навчання з такого предмету, як інформатика, забезпечується підтримкою та адаптацією навчальних підходів, в основі яких зростання ролі учня, його підтримка педагогом, індивідуалізація навчальної траєкторії, наявність зворотного зв'язку викладача з кожним здобувачем освіти.

Мета дослідження – дослідити особливості використання інноваційних технологій у викладанні інформатики в закладах загальної середньої освіти.

Об'єкт дослідження – освітні технології на уроках інформатики.

Предмет дослідження – методика використання інноваційних технологій на уроках інформатики.

Згідно з метою, об'єктом та предметом дослідження було сформульовано такі завдання дослідження:

1. Проаналізувати наукову і науково-методичну літературу, присвячену інноваційним технологіям в освітньому процесі.
2. Сформулювати вимоги до використання інноваційних технологій як компоненти освітнього процесу.

3. Розглянути методичні основи та шляхи інтеграції інноваційних технологій до уроків інформатики.

Під час дослідження було використано загальнонаукові методи дослідження, а саме: аналіз, синтез, порівняння, узагальнення.

Структура роботи. Робота складається зі вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел та додатків.

РОЗДІЛ 1

ПОНЯТТЯ ТА СУТНІСТЬ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ

1.1. Інноваційні технології навчання в науково-методичній літературі

В сучасних умовах сфера освіти зазнає значних модифікацій у відповідь на вимоги часу. Концепцією Нової української школи передбачено оновлення змісту освіти та спрямованість на досягнення нового освітнього результату [20]. Зокрема, досягнення такого результату буде виражене формуванням компетентностей, вмінням здобувати і використовувати знання у незнайомих навчальних та життєвих ситуаціях, реалізацією принципів, котрі зорієнтовані на розкриття особистісних можливостей та інтересів здобувачів освіти. Згідно з Концепцією, результатом застосування такого підходу є формування особистості, котра буде успішною, цілеспрямованою, самостійною, а також достатньо мобільною та здатною приймати виважені раціональні рішення в певних життєвих умовах.

Таким чином, в освітній процес впроваджуються нові підходи до навчання, які є спрямованими на формування «м'яких навичок» (soft skills), інтелектуального розвитку, ініціативності, нестандартного та творчого мислення здобувачів освіти, щоб забезпечити їх здатність розв'язувати завдання у будь-яких життєвих ситуаціях [3].

Поняття «інновація» – латинського походження, і означає «оновлення», «зміна», «введення нового». У сфері педагогіки цей термін використовують для позначення нововведень, які оптимізують навчально-виховний процес та його результати. У науково-методичній літературі інновацію розглядають в двох аспектах: як процес (тобто як значну або часткову модифікацію системи і відповідну діяльність щодо

реалізації цих перетворень) і продукт (тобто результат) здійснення цієї діяльності [3; 5].

У педагогіці поняття «інновація» вживається у ряді нижчевказаних значень, і означає [5; 9]:

- форму організації інноваційної діяльності;
- сукупність дій педагога, які засновані на особистісно-орієнтованому підході, і спрямовані на розв'язання питань виховання та навчання;
- зміни в практиці освіти;
- комплексний процес, який полягає у створенні, розповсюдженні та використанні нової практичної розробки в певній галузі;
- результат процесу здійснення інновацій.

Як принципом педагогіки, інноваційністю забезпечуються умови розвитку особистості, забезпечення можливості здійснення нею індивідуального творчого внеску, а також забезпечення саморозвитку.

Поняття інноваційних технологій навчання нерозривно пов'язане з такими поняттями, як «інновація», «педагогічна технологія», «освітня технологія». На сьогодні ці терміни набули широкого використання, і їх трактування є неоднозначними і багатограними – прямим чином залежать від уявлення автором структури та складових навчального процесу.

Розглянемо трактування цього поняття в науково-методичній літературі [11; 13; 20]:

- Педагогічна технологія – це «уміння конструювати педагогічний процес у відповідності до поставленої мети, враховуючи конкретні умови діяльності».
- Педагогічна технологія – це «знання про педагогічну діяльність, яку здійснюють із допомогою визначених засобів».
- Педагогічна технологія – це «визначений порядок, логічний і послідовний, відповідно до поставленої мети, як певна міра

алгоритмізації узгодженої діяльності педагога та учнів в освітньому процесі, спільність їх дій та взаємовідносин».

Таким чином, наразі педагогічна технологія розуміється як послідовна система дій педагога, котра має зв'язок з вирішенням педагогічних завдань; є планомірним і послідовним практичним втіленням завчасно спроектованого педагогічного процесу. Варто зазначити, що донині не існує уніфікованого поняття «педагогічна технологія».

Спираючись на вищеперераховані означення, спробуємо узагальнити поняття «педагогічна технологія» – це:

- своєрідна конкретизація методики, проєкт деякої педагогічної системи, що практично реалізується;
- змістовна техніка реалізації навчально-виховного процесу;
- педагогічна діяльність, якою реалізується науково-обґрунтований проєкт освітньо-виховного процесу і є більш ефективним та надійним, а також гарантується результат, порівняно з традиційними методиками навчання й виховання.

З поняттям «педагогічна технологія» тісно пов'язане інше поняття, а саме – «освітня технологія». Обидва поняття спрямовані на забезпечення ефективності навчання шляхом застосування різноманітних методів, прийомів та засобів для досягнення навчальних цілей.

Освітня технологія в науково-методичній літературі розуміється як теоретично обґрунтована і чітко впорядкована система професійних дій педагога. За оптимальної наявності ресурсів та зусиль нею забезпечується ефективна реалізація поставленої освітньої мети та можливість того, що цей процес зможе відтворити будь-який педагог [9].

Таким чином, можемо зазначити, що педагогічні технології – це більш широке поняття, яке включає в себе всі методи та підходи для здійснення не тільки навчання, а ще й виховання, оцінювання та

організаційних процесів. Освітні технології зосереджені ж саме на освітньому процесі.

Інноваційні технології навчання в своїй основі мають такі сучасні підходи, поєднання яких забезпечує максимальну ефективність навчання як цілісного процесу [5]:

- особистісно зорієнтований;
- соціологічний;
- інформаційний;
- технологічний;
- креативний;
- антропологічний;
- культурологічний.

Спираючись на вищеперераховані принципи навчання, дитина визнається активним суб'єктом освітньо-виховних процесів. В індивідуально-особистісному підході декларується, що кожна особистість є унікальною та неповторною, й головним завданням педагогічного процесу є формування її індивідуальності, створення сприятливих умов для цілісного та ефективного розвитку її особистісного потенціалу.

Індивідуальність інтегрує всі соціально важливі якості особистості, надає їй цілісності, а її становлення передбачає творчий підхід до пошуку варіантів розвитку й виховання адекватних їй можливостей та особливостей [1].

В сучасній системі освіти, крім педагогічного підходу, зростає значущість інформаційного підходу до навчання. Педагогічний підхід заснований на необхідності реалізації в освітньому процесі різноманітних дидактичних цілей.

Інформаційний підхід спрямований на створення своєрідного освітнього середовища, всередині якого проходить процес пізнання та інтелектуального розвитку.

Ключовими аспектами цього підходу є:

- використання інформаційних технологій (гаджетів, мережі Інтернет, онлайн-засобів комунікації, електронних ресурсів освітнього призначення тощо);
- індивідуалізація навчання (адаптація матеріалів та часу виконання);
- ефективність навчання, зручність та доступність.

Вивчення інформаційних процесів не скасовує власне педагогічного дослідження, не суперечить йому, а, навпаки, доповнює його і є фактором оптимізації освітнього процесу.

Для покращення якості навчання та розвитку здобувачів освіти в сучасних умовах розвитку освітньої сфери використовуються різноманітні підходи та методи, які є частиною інноваційних педагогічних технологій (рис.1.1).

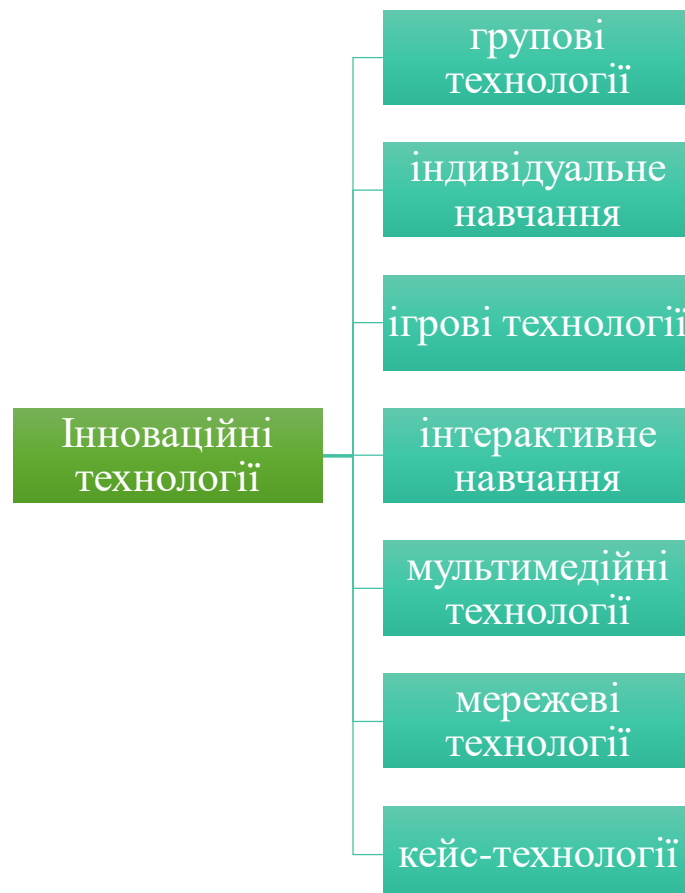


Рисунок 1.1 – Різновиди інноваційних технологій

Впровадження інноваційних технологій в освітній процес має на меті виконання ряду завдань:

1. Підвищення якості навчання.
2. Перетворення монотонного навчального процесу на захоплюючий та змістовний.
3. Розвиток творчих здібностей здобувачів освіти.
4. Створення умов для гармонійного розвитку і самореалізації учнів.
5. Збільшення обсягу навчального матеріалу, який повинен бути засвоєний за одиницю часу.
6. Індивідуалізація освітнього процесу.

У навчально-виховному процесі використання інноваційних педагогічних технологій надає ряд переваг: вчителям допомагає в реалізації педагогічних ідей, а здобувачам – у виборі освітньої траєкторії, тобто послідовності і темпу вивчення тем, системи тренувальних завдань та задач, а також способів контролю знань.

Таким способом реалізується найбільш важлива вимога сучасної освіти – коли суб'єкти освітнього процесу виробляють індивідуальний стиль діяльності, культуру самовизначення, і відбувається їхній розвиток як особистостей.

Отже, інноваційна педагогічна технологія може поєднувати в собі різноманітні методи та підходи для досягнення кращого результату. Її сприймають як цілеспрямований, систематичний та поетапний процес імплементації інноваційних, авторських способів та педагогічних прийомів до практичної діяльності педагога. Інноваційні педагогічні технології можуть бути використані на будь-якому з етапів навчально-виховного процесу, тобто не лише для забезпечення навчання (від визначення й постановки мети уроку до встановлення очікуваних результатів від вивчення теми), а й для проведення виховної чи організаційної роботи з дітьми.

1.2. Інтеграція інноваційних технологій в освітній процес

Сьогодні з-поміж методів організації та реалізації навчально-пізнавальної діяльності слід особливу увагу приділити методам, які є інтерактивними, враховують індивідуальні особливості здобувача освіти та здатні активізувати його дослідницьку та пізнавальну діяльність.

Як вже було зазначено в попередньому розділі, сприйняття інноваційних педагогічних технологій як цілісного процесу полягає у розумінні їх як цілеспрямованого, систематичного й послідовного практичного впровадження авторських педагогічних прийомів та методів, якими освітній процес охоплений загалом, починаючи від постановки мети до опрацювання отриманих результатів [9].

Результатом інноваційної педагогічної діяльності виступає інновація, яку у науково-методичній літературі педагогічної галузі розуміють як набір оригінальних, авторських способів та прийомів педагогічних засобів.

З-поміж всіх різновидів інноваційних технологій (рис. 1.1) в освітньому процесі найбільш ефективним визнано використання їх не окремо, а в поєднанні [9]. Зокрема, такі інноваційні освітні технології, як проектний метод та технологія розвитку критичного мислення, першочергово активізують пізнавальну діяльність здобувача освіти, яка, крім того, носить самостійний характер, а з їх використанням навчання здійснюється через дослідження, що сприяє кращому розумінню навчальної теми.

Таким чином, використанням цих освітніх технологій забезпечується ефективність реалізації компетентнісного підходу в навчально-виховному процесі. Окреслені інноваційні освітні технології можуть бути активно використані як під час очної, так і під час дистанційної та змішаної форм освітнього процесу, шляхом упровадження широкого спектру цифрових інструментів.

До інноваційних технологій, що наразі активно використовуються в

закладах освіти, можна віднести:

- інформаційні технології та технології дистанційного навчання;
- модульно-тьюторна система навчання;
- кейс-метод;
- технологія евристичного навчання (навчання як дослідження);
- проєктне навчання;
- ігрові технології навчання;
- адаптивне навчання.

Більш детально розглянемо кожен з вищеперерахованих методів та підходів.

Технології дистанційного навчання сьогодні включають цілий ряд технологій, котрі дозволяють здобувачам освіти та викладачам бути залученими в освітній процес, незалежно від місцезнаходження. До них відносимо електронну пошту, сервіси для організації відеозв'язку, онлайн-конференцій тощо. З використанням сучасних інформаційних технологій навчання стає більш якісним та доступним, а сам процес освіти набуває більшої гнучкості.

Проектне навчання – це технологія індивідуалізованого навчання, яка допомагає активно залучити учнів до дослідницької та творчої діяльності. Основними властивостями такої освітньої технології є активізація навчальної діяльності, індивідуалізація темпу навчання та інтересів, здобуття практичних навичок для розв'язання поставлених задач та в процесі отримання реальних результатів.

Ігрові технології навчання – це метод, яким передбачене засвоєння навчального матеріалу у формі гри. Реалізація цієї технології можлива під час дистанційної форми навчання, щоб зробити його більш цікавим для здобувачів освіти.

Прикладами застосування такого методу є:

- сюжетно-рольові або ж рольові навчальні ігри, коли учні

відіграють певні ситуації для кращого розуміння внутрішніх процесів, або ж реальних чи вигаданих персонажів;

- наочність у відображенні основних понять теми – наприклад, навчальний кросворд, де відповіді на питання потребуватимуть знань з предмету, або метод мозаїки, коли кожен елемент полотна відображає деякий аспект теми;
- використання ігрових елементів у навчальних програмах, інтерактивних відео, тестах та онлайн-дошках, головоломках та симуляторах.

Кейс-метод як інноваційна технологія навчання полягає у використанні опису реальних ситуацій чи проблем для її подальшого дослідження, аналізу та рішення. Такий підхід сприяє розвитку аналітичного мислення, самостійності та аргументованого обґрунтування власної думки.

Адаптивне навчання – це технологія, яка має на меті індивідуалізувати освітній процес. Це досягається за рахунок персоналізації матеріалів, завдань та ресурсів під потреби та можливості здобувача освіти.

Модульно-тьюторна система навчання полягає у поєднанні модульного підходу (коли навчальний матеріал поділено на невеликі блоки, які можуть вивчатись здобувачем освіти в індивідуальному порядку) та тьюторства (індивідуальна підтримка учня вчителем або наставником, що полягає у відповіді на питання та допомагає у засвоєнні матеріалу).

Евристична технологія навчання полягає в активній участі здобувачів освіти у процесі пошуку, дослідження та розв'язання поставлених завдань і задач. Зазначена педагогічна технологія активно використовується під час розробки проєкту, коли кожен з учнів може самостійно обрати тему дослідження та індивідуальну траєкторію виконання роботи.

Інноваційні технології як підвид педагогічних мають і переваги, і недоліки (рис. 1.2).

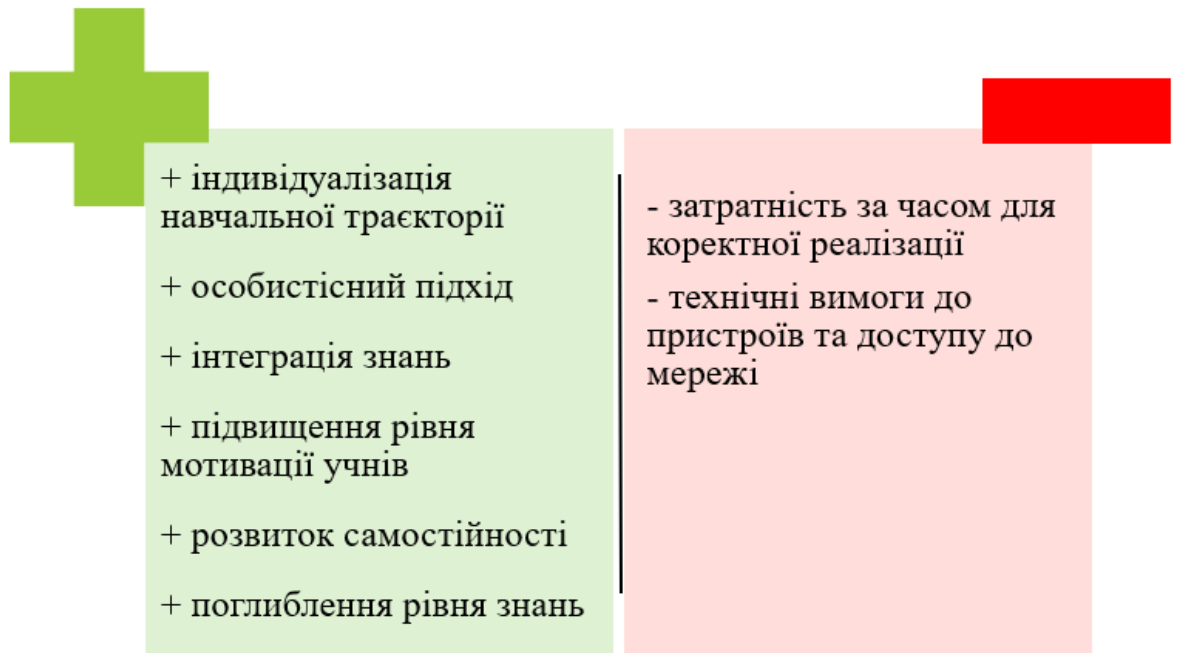


Рисунок 1.2 – Переваги та недоліки інноваційних педагогічних технологій

До негативних особливостей можна віднести:

– затратність за часом для коректної реалізації (підготовка інформації, матеріалів, а також здобувачів освіти до їх використання потребує значної кількості часу);

– технічні вимоги (сучасні інформаційні технології потребують матеріальної бази для їх використання – комп’ютер, ноутбук, планшет смартфон тощо, а також доступу до мережі Інтернет).

Позитивними аспектами назвемо:

- можливість індивідуалізації навчального процесу,
- реалізацію особистісного підходу у навчанні,
- інтеграцію знань з різних предметів для успішного розв’язання поставленої задачі,
- розвиток самостійності у виконанні завдань,
- підвищення зацікавленості до навчання,

- поглиблення та систематизація знань,
- здобуття нових знань у процесі виконання проєкту,
- розвиток комунікативних здібностей,
- формування вміння працювати в команді.

Отже, інтеграція інноваційних технологій в освітній процес закладу загальної середньої освіти дозволяє реалізувати завдання особистісного розвитку здобувачів освіти, мотивувати до навчання, сформувати навички практичного застосування знань одночасно з їх поглибленням та систематизацією.

РОЗДІЛ 2

ВИКОРИСТАННЯ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА УРОЦІ ІНФОРМАТИКИ

2.1. Методичні підходи до використання інноваційних педагогічних технологій

На думку дослідників [12], традиційні форми організації освітнього процесу у сучасних умовах не є ефективними. Впровадження інноваційних освітніх технологій, котрі першочергово зорієнтовані на активізацію пізнавальної самостійної діяльності здобувачів освіти, реалізацію навчання через дослідницький підхід, створюють можливість ефективно реалізувати компетентнісний підхід в процесі освіти.

Використання інноваційних педагогічних технологій на практиці неможливе без сучасних методів викладання та навчання, а також без застосування відповідних інформаційних технологій. Саме впровадження технологічних рішень в освітній процес має величезних вплив на методику навчання:

1. Інформаційні технології розширюють набір засобів викладання для ефективного навчання – презентації, електронні підручники, відеолекції тощо.
2. Персоналізація навчання та індивідуалізація залежно від потреб кожного здобувача освіти.
3. Інтерактивність навчання, розвиток критичного мислення, безсумнівно, підвищують якість освітнього процесу.
4. Можливість дистанційного навчання на сьогодні є вирішальною у формуванні сучасних інноваційних методик освіти.

Інноваційні технології на уроках інформатики дозволяють педагогу значно розширити коло навчальних задач, додавши до освітнього процесу задачі нового типу. Першочергово ця можливість

доступна саме через потужні обчислювальні можливості сучасних комп'ютерів (наприклад, обробка великих масивів даних чи тривимірної графіки). Використання програмних засобів, що потребують ресурсоємних обчислень, таких як тривимірне моделювання, побудова просторових об'єктів тощо – все це розвиває творче мислення та активізує зацікавленість здобувача освіти у матеріалах курсу [15].

Окрім класифікації інноваційних технологій навчання, наведеної у розділі 1, розглянемо підвиди інноваційних технологій за технологією реалізації (рис. 2.1).



Рисунок 2.1 – Інноваційні технології навчання інформатики за технічним критерієм

Таким чином, до сучасних інноваційних технологій навчання можна віднести:

– *ігрові технології навчання* дозволяють передавати інформацію для навчання у легкий та цікавий для дітей спосіб;

– *хмарні технології* дозволяють отримувати доступ до програмних засобів та електронних ресурсів, використовуючи будь-який пристрій, забезпечений доступом до мережі Інтернет;

– *мобільно-орієнтовані освітні технології* – метою їх впровадження та використання є реалізація принципу «доступ до навчання будь-де та будь-коли».

Активне впровадження зазначених технологій в умовах дистанційної та змішаної форм навчання уможлиблюється з використанням широкого ряду цифрових інструментів.

Гейміфікація поглиблює зацікавленість здобувачів освіти до процесу навчання, підвищуючи його ефективність, шляхом моделювання певної реальної ситуації, з певним рівнем абстракції та зосередження на ключових факторах, що матимуть вплив на прийняття рішень у конкретній ситуації.

Поєднання ігрових елементів з навчанням, ступінь гейміфікації, місце і роль гри в початково-виховному процесі знаходиться в прямій залежності від розуміння педагогом функцій та класифікації ігрових технологій навчання. Наприклад, гра може тривати цілий урок, або ж бути лише його фрагментом.

Використання гри у навчально-виховному процесі має наступні функції: навчальну, комунікативну, психологічну, розвивальну, виховну, розважальну.

Сучасні дидактичні матеріали, котрі включають в себе розробки з ігровими формами навчання, дають можливість зробити взаємодію педагога та учнів більш ефективною, підвищити продуктивність роботи через мотиваційний компонент, наприклад, елемент змагання [4].

Ігрові технології навчання в сучасному освітньому процесі можуть включати різноманітні інтерактивні форми навчання, з-поміж яких найпопулярнішими є головоломки, симуляції та ігри тощо.

Хмарними технологіями називають такі технології, що надають

доступ користувачам до потужних ресурсів сервера та програмного забезпечення як онлайн-сервісу.

Використання хмарних технологій у закладах загальної середньої освіти надає користувачам ряд переваг:

1. Спрощує процес надання доступу до ресурсу всім учасникам освітнього процесу;
2. Зменшує вартість програмного забезпечення, необхідного для функціонування освітнього процесу;
3. Спрощує функціонування мережевих продуктів для зберігання всіх необхідних компонентів навчання

Найголовнішою перевагою використання хмарних технологій є незалежність від виду пристрою для роботи з ними: отримати доступ до необхідних матеріалів можна як з ПК чи ноутбука, так і з портативного пристрою (телефон, планшет, нетбук). Для роботи з «хмарою» необхідно лише мати доступ до мережі Інтернет.

Наразі реалізація навчання вимагає поєднання технологій навчання. В сучасному освітньому процесі використовуються наступні хмарні технології, а саме:

- вебдодатки та онлайн-сервіси навчального призначення;
- сервіси для зберігання файлів, забезпечення спільного доступу до ресурсів (робочі зошити, підручники та посібники в електронній формі, презентації, відеоматеріали та інший контент навчального призначення);
- класні журнали та щоденники в електронній формі;
- системи забезпечення дистанційного навчання, спільний доступ до корпоративних ресурсів для спільної роботи тощо.

Зараз майже всі перераховані хмарні технології реалізуються також з орієнтацією на мобільні пристрої, оскільки саме з їх використанням найчастіше працюють здобувачі освіти. Щонайменше, це означає оптимізацію для мобільних пристроїв при відображенні онлайн-

ресурсу, або навіть створення окремого додатку для певної мобільної операційної системи.

Модернізація освітнього процесу вимагає від вчителя інформатики впровадження у практику інноваційних педагогічних технологій. За останні двадцять років підходи до викладання інформатики значно змінилися, що зумовлено поступовим упровадженням в освітнє середовище мобільних технологій, які, у поєднанні з невичерпними можливостями всесвітньої мережі Інтернет, стали підґрунтям для появи мобільного навчання.

Серед найважливіших характеристик мобільного навчання виокремлюємо:

- гнучкість та доступність,
- автономність,
- індивідуальний підхід,
- різноплановість освітнього процесу.

Модель мобільного навчання уявляємо як таку, що складається з трьох основних компонентів: мобільність пристроїв, мобільність студентів та мобільність навчання [7].

Впровадження цікавих завдань з використанням мобільних пристроїв на уроках інформатики і під час виконання домашніх завдань сприяє підвищенню рівня успішності учнів [7].

Використання учителями інформатики принципово нових інформаційних засобів у навчальному процесі, зокрема мобільних технологій, які можуть зацікавити учнів у вивченні предмету та мотивувати до глибокого засвоєння інформатичних знань.

Навчання з використанням мобільних пристроїв надає здобувачам освіти можливість вчитися незалежно від місця і часу, а учителям можливість забезпечити максимальну гнучкість навчання інформатики, урізноманітнити засоби навчання та оптимізувати свою професійну діяльність. Використання мобільних пристроїв та програм у навчанні

уможливилює отримання контрольованого доступу учнями до навчальних матеріалів, а педагоги мають змогу керувати навчанням.

Варто зазначити, що на сьогодні кількість хмарних сервісів, які можна використовувати на уроках інформатики, невпинно зростає. Всі вони різняться за призначенням та функціоналом.

Наведемо найбільш популярні сервіси (табл. 2.1), які зараз найчастіше використовуються для організації дистанційного та змішаного навчання на уроках інформатики.

Таблиця 2.1

Сервіси для забезпечення навчання інформатики

Призначення	Назва сервісу і посилання
Для організації командної роботи	Google Classroom Microsoft Teams Classtime Moodle
Хмарні сховища	One Drive Google Диск Dropbox
Для створення документів і презентацій	Google презентації Google документи Piktochart Prezi Canva
Онлайн-дошки та плакати	Genially Mindmeister Padlet
Для створення тестів	Google Forms Kahoot! Quizizz LearningApps.org

Цей перелік не є повним, і може постійно доповнюватися, оскільки на сучасному етапі розвитку освітньої галузі розробка та поява нових сервісів є надзвичайно актуальною. Головною метою їх появи є забезпечення якісної освіти в дистанційній формі.

Нові сервіси стають у нагоді як педагогам, так і здобувачам освіти. Для викладачів вони, першочергово, допомагають забезпечити неперервне оновлення підходів до навчання. Для учнів використання таких сервісів допомагає індивідуалізувати навчання та більш ефективно засвоїти матеріал навчального модуля, розміщеного на певній платформі підтримки дистанційного навчання.

Як бачимо, у всіх типах сервісів присутні продукти від Google. Зазначена корпорація надає доступ до своїх продуктів для освіти через активну підтримку сфери освітніх технологій та з метою популяризації і привернення користувачів.

Використовувати зазначені програмні продукти можна на різних етапах уроку, залежно від мети і доцільності застосування конкретного сервісу. Більше того, часто для проведення занять в нестандартній формі або для додавання інтерактивності на певному конкретному етапі уроку педагогами використовуються й інші онлайн-сервіси.

Вибір сервісу залежить від ряду параметрів, найголовнішими з яких є його функціонал та мета використання на уроці. Широке коло інструментів та ресурсів допомагає впроваджувати інноваційні педагогічні технології в освітній процес задля підвищення його ефективності.

В сучасних умовах, коли переважає змішане або ж повністю дистанційне навчання, завданням вчителя є розробити такі матеріали, які не потребують багато додаткових інструкцій, щоб їх можна було виконувати онлайн, з будь-якого пристрою (як з комп'ютера та ноутбука, так і з телефона чи планшета), та у зручний час.

2.2. Шляхи інтеграції інноваційних технологій в сучасний урок інформатики

Застосування ігрового підходу під час проведення уроків інформатики в школі – це один з найбільш ефективних способів зацікавити та активізувати дітей, оскільки навчання з елементами гри полегшує сприйняття навчальної інформації, мотивує до вирішення завдань та здійснення самостійного дослідження матеріалів.

Інноваційні педагогічні технології для своєї практичної реалізації в умовах сучасного стану розвитку освіти потребують комбінування кількох принципів навчання.

Для дистанційної форми навчання одним з варіантів використання інноваційних технологій є використання квест-технологій, а саме – вебквесту. Такий формат інтерактивної взаємодії є поєднанням інформаційного, технологічного, особистісно зорієнтованого та креативного підходів до навчання.

Успішна реалізація вебквесту потребує комбінування наступних інноваційних освітніх технологій: ігрових та мультимедійних технологій навчання, інтерактивного та індивідуального навчання, а також (за потреби) і групових технологій.

Освітній квест – це інтерактивна гра, коли навчальне завдання містить в собі елементи розваги, має певний сюжет та є багатокомпонентним (містить спеціальні завдання).

Квест-метод на противагу звичним електронним лекціям та презентаціям включає в себе елементи гри та змагань. Проведення вебквесту на уроках інформатики вимагає від педагога розуміння наступних факторів:

1. За такої інтерактивної діяльності вчитель виступає не безпосереднім учасником, а модератором.
2. Завдання квесту повинні бути підібрані таким чином, щоб для їх виконання здобувачі освіти використали свої знання з

інформатики.

3. Мотивацією до участі в квесті є як сюжет, так і можливість здобути винагороду за успішно виконану задачу.

4. До початку проходження квесту педагог має надати детальні інструкції стосовно початку проходження квесту, а також способу та порядку виконання завдань.

5. Використання цього методу є одним зі способів організації групової роботи на уроках інформатики (командний квест), але також може бути використаний для індивідуальної роботи учнів.

6. Тривалість вебквесту варіюється залежно від мети та способу реалізації: він може тривати як цілий урок, так і бути лише одним з його компонентів, або ж навпаки, його виконання може бути розподіленим на кілька занять.

Для організації вебквесту на уроці інформатики, в першу чергу, слід визначитись з двома ключовими аспектами:

- формат проходження квесту,
- ресурс для створення завдань.

Виконання вебквесту може здійснюватись як в синхронному, так і в асинхронному режимах. Однак для досягнення максимальної залученості в процес проходження квесту його краще проводити як онлайн-урок або навіть його частину.

Сьогодні для використання в сфері освіти доступне широке коло цифрових інструментів, з-поміж яких треба обрати ресурси, котрі допоможуть реалізувати ідею вебквесту.

Під час вибору вебресурсу для створення такого інноваційного завдання ключовими критеріями є:

- доступність та зрозумілість інтерфейсу (чи є додаток україномовним, чи коректно відображається на мобільних пристроях, чи інтуїтивно зрозуміле його використання, чи треба надавати здобувачам освіти додаткові інструкції);

- вартість (безкоштовність використання сервісу щонайменше для здобувачів освіти, однак не кожен педагог теж готовий платити за використання платформи для створення навчального контенту)
- функціональні можливості ресурсу (від них безпосередньо залежить сама реалізація ідеї).

Прикладом використання інноваційних педагогічних технологій на уроках інформатики стало створення вебквестів.

Для прикладу, розглянемо розроблений вебквест «Ми – за здоровий спосіб життя», реалізований з використанням платформи LearningApps.org (рис. 2.1).

Спираючись на перераховані вище критерії вибору сервісу для створення подібного інтерактивного завдання, було обрано універсальний інструмент для навчання LearningApps.org, оскільки він є безкоштовним для використання, має простий та зрозумілий всім інтерфейс, а також дозволяє створювати різноманітні завдання. Беззаперечною перевагою стала також наявність у даного ресурсу україномовної версії.

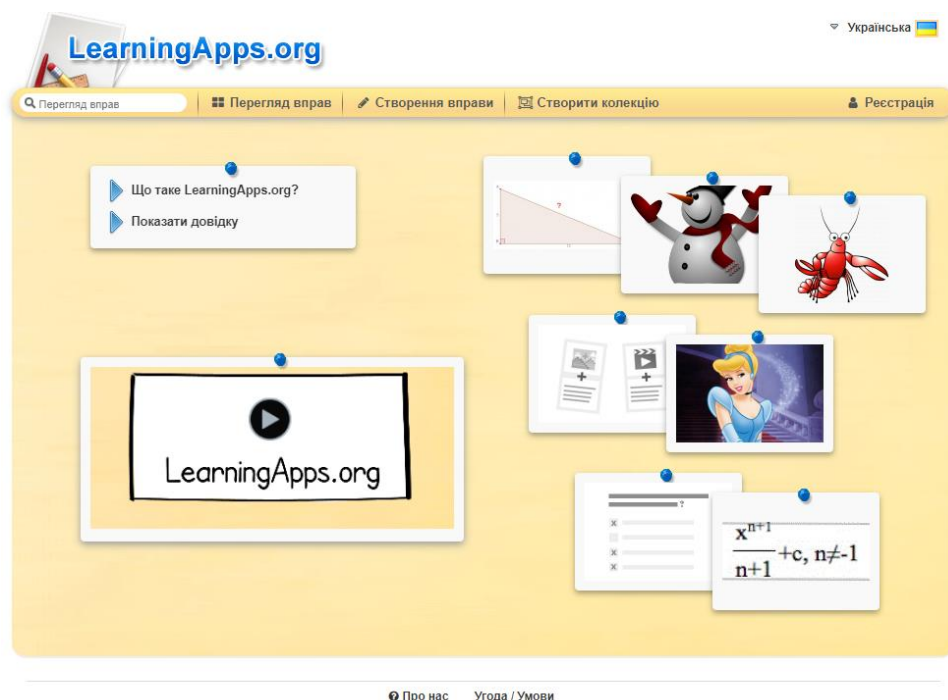


Рисунок 2.2 – Головна сторінка сервісу LearningApps.org

Доступ здобувачів освіти до квесту здійснюється за посиланням [23]. Перед виконанням завдання учасники ознайомлюються з короткою інструкцією (рис. 2.2), що допомагає їм розібратися, яка мета квесту, зрозуміти, що саме від них вимагається для успішного виконання, а також послідовність переходу від завдання до завдання.

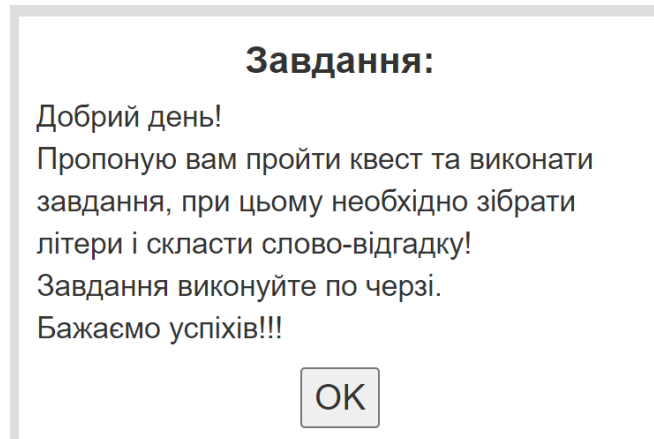


Рисунок 2.3 – Інструкція до вебквесту [23]

Після ознайомлення з інструкцією, учасники бачать головну сторінку завдання (рис. 2.4).

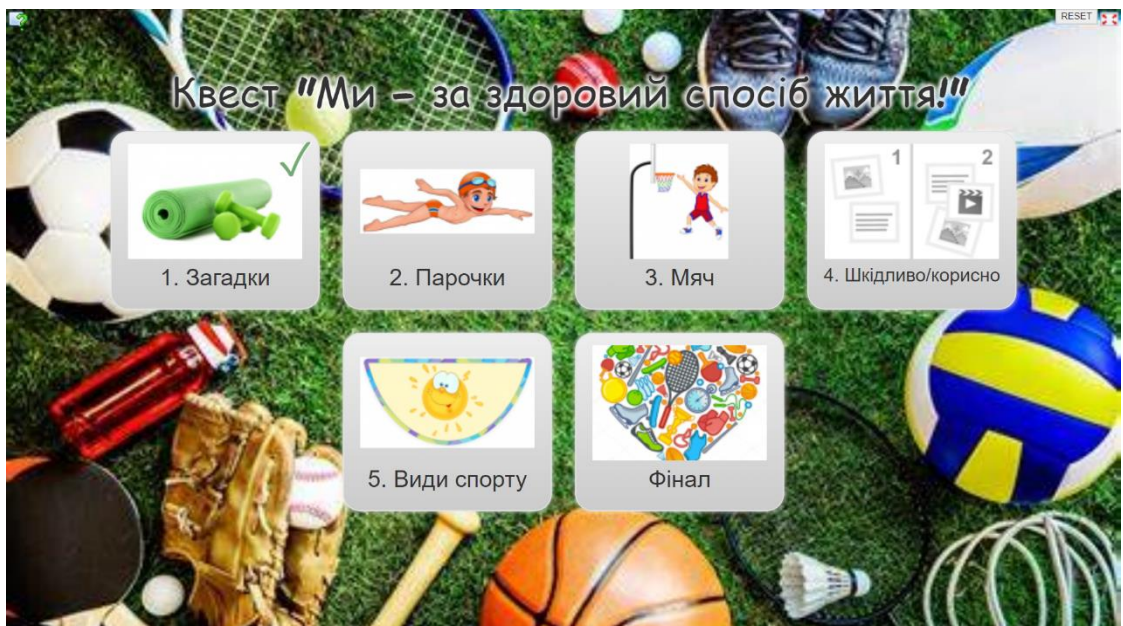


Рисунок 2.4 – Головна сторінка вебквесту
«Ми – за здоровий спосіб життя» [23]

Вебквест, створений на платформі LearningApps.org, містить завдання різних типів, на основі шаблонів, вбудованих у цей сервіс. Розглянемо кожне з них більш детально.

Перший етап – «Загадки» – реалізовано з допомогою шаблону «Пазл» (рис. 2.5). Виконавцям пропонується знайти відгадки до загадок. Для правильного відпрацювання програми слід спочатку обрати категорію (зображення вгорі блока), а вже потім натиснути на шматочок «пазлу». Коли всі елементи розподілені правильно, виводиться відповідне повідомлення, що містить інформацію, необхідну у фіналі.

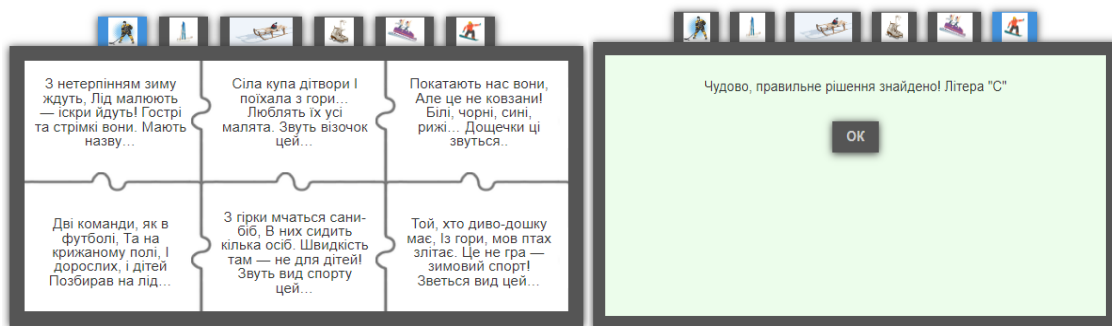


Рисунок 2.5 – Перший етап вебквесту [23] – «Загадки»

Другий етап вебквесту – вправа «Парочки» (рис. 2.6). Її створено на основі однойменного шаблону цієї платформи. Завдання пропонує поєднати певний вид спорту з його схематичним зображенням.

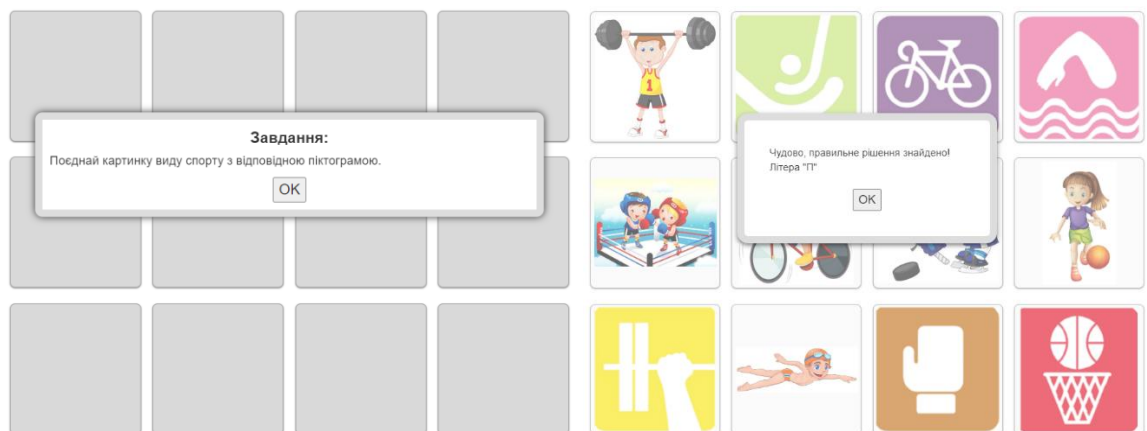


Рисунок 2.6 – Другий етап вебквесту [23] – «Парочки»

Третій етап представлено завданням «М'яч» (рис. 2.7), на основі шаблону «Знайти пару». Для виконання завдання слід перетягуванням поєднати два відповідних зображення.

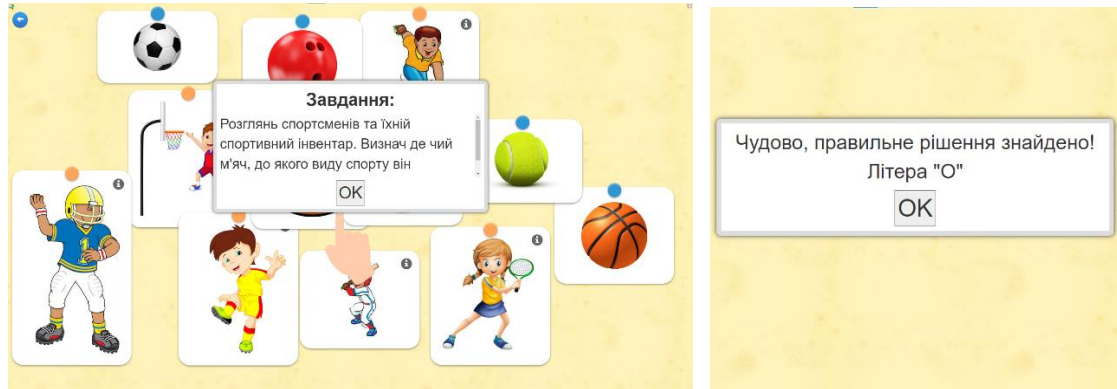


Рисунок 2.7 – Третій етап вебквесту [23] – «М'яч»

Четвертим етапом квесту є завдання «Шкідливо / корисно» (рис. 2.8), створене за шаблоном «Класифікація». У цьому завданні слід «класифікувати», тобто розподілити, надані елементи за двома полями шляхом перетягування. Наприкінці виконання для перевірки натискаємо відповідну кнопку знизу справа.

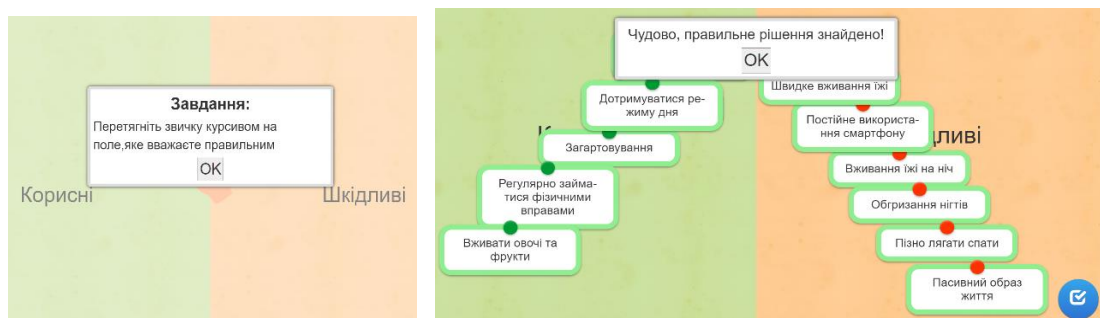


Рисунок 2.8 – Четвертий етап вебквесту [23] – «Шкідливо / корисно»

П'ятий етап – «Види спорту» (рис. 2.9) – також створено за шаблоном «Класифікація», але візуально ця вправа значно відрізняється від попередньої через зміну додаткових налаштувань завдання. Після кожного розподілу система показуватиме, чи правильний вибір ви зробили.



Рисунок 2.9 – П'ятий етап вебквесту [23] – «Види спорту»

Останнім етапом квесту є фінал (рис. 2.10), де учасникам пропонується дати відповідь, яке ж слово було зашифроване у наданих літерах.



Рисунок 2.10 – Фінальний етап вебквесту [23]

Таким чином, створений вебквест містить п'ять основних етапів та фінальний – перевірку відповіді. Для реалізації квесту використовувався функціонал платформи з адаптацією стандартних шаблонів відповідно до тематики тесту та вимог завдання.

Кожне із представлених завдань має свій короткий опис-інструкцію, що допомагає учневі зорієнтуватися в вимогах, та результуюче повідомлення про успішне виконання, яке ще й додатково містить літеру-підказку. Саме спільна тематика завдань і збір літер у фінальне слово «зв'язують» всі завдання між собою.

Іншим способом створення вебквестів є поєднання різних завдань на одному екрані з використанням онлайн-дошки Padlet. Наприклад, розглянемо розроблений квест з інформатики для учнів 8 класу, реалізований з використанням зазначеного ресурсу (рис. 2.11).

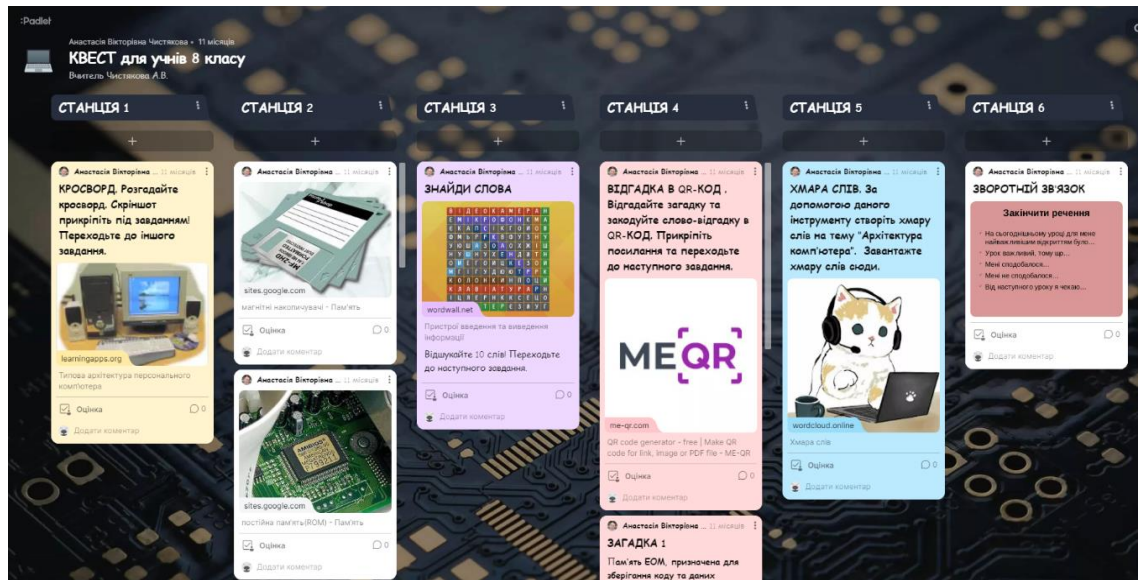


Рисунок 2.11 – Квест з інформатики для учнів 8 класу, розміщений на онлайн-дошці Padlet [24]

Завдання квесту розподілені по етапам – «станціям». На кожному з них учням пропонується виконати деяке завдання. Надано інструкцію, яким чином це завдання виконувати і які сервіси при цьому використовувати.

Для створення компонентів квесту було використано ряд додаткових ресурсів. Наприклад, перший та третій етапи реалізовані з використанням сервісів для інтерактивних вправ – Learningapps.org (рис. 2.12) та WordWall (рис. 2.13).

З використанням сервісу Learningapps.org було створено інтерактивний кросворд (рис. 2.12). Завдання містить короткі вказівки до виконання, а кожне з питань до кросворду з'являється після натискання відповідних клітинок у ньому. Сам кросворд має класичний вигляд та складається з 15 слів.

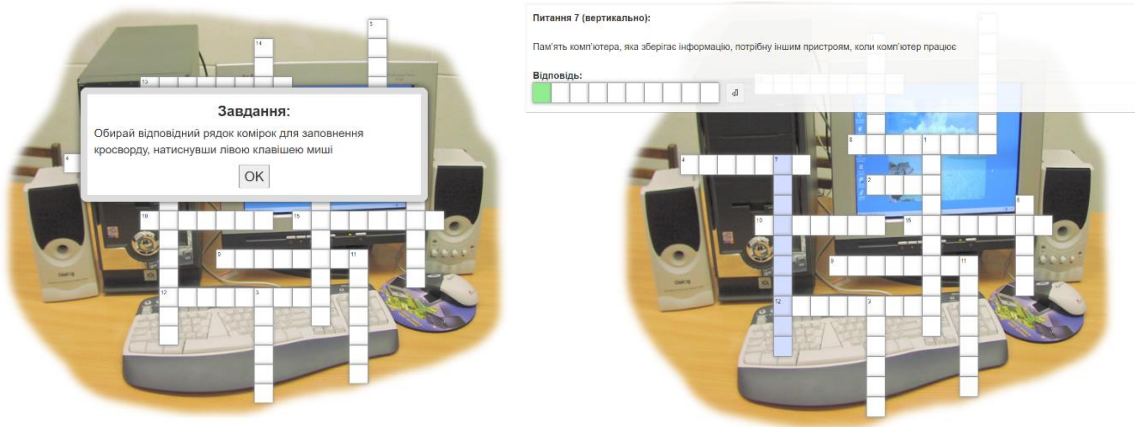


Рисунок 2.12 – Завдання «Розгадай кросворд» вебквесту [24]

За допомогою сервісу WordWall було розроблено вправу «Знайди слова» (рис. 2.13). Це філворд, в якому зашифровані 10 слів з теми «Периферійні пристрої ПК». Сервіс автоматично змінює розташування слів у сітці та напрям їх розміщення після кожного оновлення сторінки.



Рисунок 2.13 – Станція 3 «Знайди слова» вебквесту [24]

Для відпрацювання навичок кодування інформації одним з етапів квесту є вправа, націлена на використання сервісу для генерації QR кодів – Me-QR (рис. 2.14).

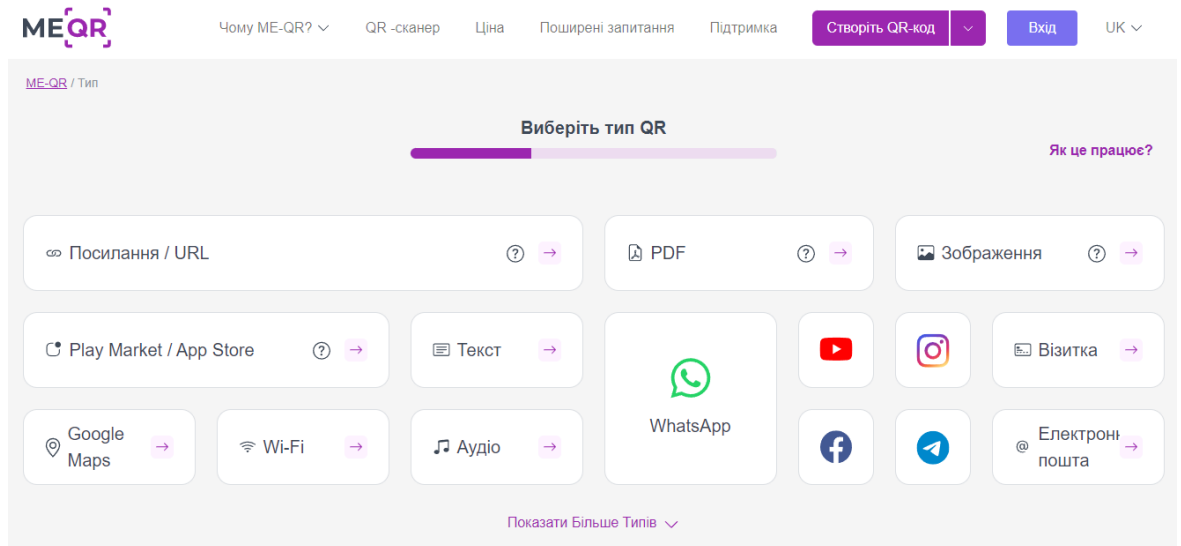


Рисунок 2.14 – Онлайн сервіс Me-QR

З використанням цього сервісу учасникам квесту пропонується закодувати відповіді на наступні загадки (рис. 2.15).

ЗАГАДКА 1

Пам'ять ЕОМ, призначена для зберігання коду та даних програм під час їх виконання

Загадка 3

Частина комп'ютера, яка відповідає за обробку відеоінформації та її виведення на монітор.

Загадка 2

Запам'ятовуючий пристрій (пристрій зберігання інформації) довільного доступу, засноване на принципі магнітного запису. Є основним накопичувачем даних в більшості комп'ютерів

Загадка 4

Основна складова сучасних персональних комп'ютерів, яка забезпечує передачу даних між пристроями комп'ютера

Рисунок 2.15 – Загадки для станції 4 вебквесту [24]

Наступним етапом учасникам квесту пропонується створити хмару слів, і для цього використати відповідний онлайн-сервіс WordCloud. Інтерфейс цього ресурсу максимально зручний та простий (рис. 2.16), призначений для створення хмари слів (хмари тегів). Функціонал дозволяє налаштувати кольори та шрифти для забезпечення кращої візуалізації. Результатом роботи сервісу є зображення, яке можна завантажити безкоштовно.

Хмара слів

Хмара слів — це інструмент для створення онлайн-хмари слів із вашого тексту та безкоштовного завантаження отриманого зображення.

Вставте текст, щоб створити хмару слів

Створіть хмару слів

[Вставити демо текст](#)
[Очистити](#)

Рисунок 2.16 – Сервіс WordCloud

Для такого етапу уроку, як рефлексія, можна скористатись функціоналом Padlet і дізнатися, наскільки учасникам квесту є зручним такий формат роботи, чи все було зрозуміло, які моменти сподобались, а які – ні.

Таким чином, організувати кілька завдань з використанням різних сервісів можна у зручній і структурованій формі на онлайн-дошці Padlet.

Отже, інтеграція інноваційних технологій та підходів у сучасний урок інформатики можлива з використанням широкого спектру інструментів, які постійно розвиваються та розширюють свої функціональні можливості.

ВИСНОВКИ

Отже, використання інноваційних технологій є ефективним підходом до організації освітнього процесу на уроках інформатики в закладах загальної середньої освіти.

Сьогодні галузь освіти розуміє педагогічну технологію як впорядковану послідовну систему дій педагога, направлену на вирішення педагогічних завдань, що є планомірною і послідовною практичною реалізацією заздалегідь спроектованого педагогічного процесу.

Інноваційні педагогічні технології є цілеспрямованим, систематичним і послідовним впровадженням в практичну діяльність педагога оригінальних способів і прийомів навчання.

Застосування інноваційних технологій у сфері освіти робить навчання більш якісним, підвищує рівень мотивації учнів, та дозволяє забезпечити індивідуалізацію навчання.

Сучасний урок інформатики неможливий без використання інноваційних технологій. В свою чергу, для їх впровадження в освітній процес в умовах змішаного чи дистанційного навчання необхідно використовувати інформаційні технології, а саме – широке коло цифрових інструментів, кожен з яких має своє призначення.

З-поміж сучасних інноваційних технологій навчання інформатики виділяють ігрові технології навчання, хмарні технології, мобільно орієнтовані освітні технології.

Використання інноваційних технологій навчання дозволяє урізноманітнити освітній процес. Зацікавити та активізувати учнів можна, застосовуючи навчання з елементами гри – це сприятиме полегшенню сприйняття інформації, мотивуватиме до самостійного дослідження інформації та пошуку оптимальних способів розв'язання поставленого завдання.

За умови здійснення навчання в дистанційній формі одним зі способів використання інноваційних технологій є квест-технології. Оптимальним є використання формату вебквесту, що є інтерактивним, і поєднує інформаційний, технологічний, особистісно зорієнтований та креативний підходи до навчання.

Забезпечення успішної реалізації вебквесту досягається комбінуванням ряду інноваційних освітніх технологій, з-поміж яких ігрові та мультимедійні технології навчання, інтерактивне навчання, технології індивідуального та групового навчання.

Отже, практична інтеграція інноваційних педагогічних технологій в умовах сучасного стану розвитку освіти потребує комбінування декількох принципів навчання та освітніх технологій. Такий підхід до організації освітнього процесу активізації самостійної діяльності здобувача освіти, кращому розумінню навчального матеріалу.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Андросова Н. М. Інноваційні технології в школі. Наукові записки. Серія: Педагогічні науки. Випуск 91. 2010. С. 29-34. URL: <https://cutt.ly/Aw4INaVq>.
2. Барна О. В. Технологія змішаного навчання в курсі методики навчання інформатики. Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету. 2016. №. 2. С. 24-37.
3. Барна О.В., Гевко Х.Р. Особливості реалізації технології мікронавчання на уроках інформатики в НУШ. Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання: досвід, тенденції, перспективи. 2022, №9. С. 61-64. URL: http://dspace.tnpu.edu.ua/bitstream/123456789/25801/1/Barna_Gevko.pdf.
4. Білик Т. Інтеграція інноваційних елементів та інтерактивних технологій на уроках математики в початковій школі. Modern Information Technologies and Innovation Methodologies of Education in Professional Training Methodology Theory Experience Problems. 2021. С. 100-108. URL: <https://vspu.net/sit/index.php/sit/article/view/302>.
5. Братко М. В., Леонтєва І. В., Тадеуш О. М. Інноваційні процеси в освіті. 2021. URL: https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/39111/1/RPND_M_Bratko_I_Leontieva_O_Tadeush_Innovative_processes_in_education_2021.pdf
6. Вербівський Д. С. Деякі аспекти використання інноваційних технологій інформатики у вищій школі. Нові інформаційні технології для всіх «ІТЕА 2015»: збірка праць Десятої міжнародної конференції. 2015. URL: http://eprints.zu.edu.ua/33414/1/1_ITEA_2015_ua-57-69-7-13.pdf.
7. Горбатюк Р. М. Мобільне навчання як нова технологія вищої освіти. Науковий вісник Ужгородського національного університету. 2013. №27. С. 31-34. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nvuuped_2013_27_10.
8. ДистОсвіта – дистанційне навчання інформатики. URL: <https://dystosvita.org.ua>.

9. Дичківська І.М. Інноваційні педагогічні технології: Навчальний посібник. К.: Академвидав, 2004. 352 с. URL: <http://194.44.152.155/elib/local/r/r726.pdf>.

10. Дущенко О.С. Вивчення інноваційних технологій навчання майбутніми вчителями інформатики. II Всеукраїнська науково-практична конференція з міжнародною участю «Наука України – погляд молодих вчених крізь призму сучасності». С. 100-103. URL: https://er.chdtu.edu.ua/bitstream/ChSTU/4514/1/2_Zbirnik_tez.pdf#page=101.

11. Інформатика: інноваційні технології навчання. Практикум : навч. посіб. / М. В. Сільченко, Ю. М. Красюк, Т. О. Кучерява, І. В. Шабаліна; за заг. ред. О. Д. Шарапова. К. : КНЕУ, 2010. 467 с.

12. Кадемія М.Ю., Шахіна І.Ю. Інформаційно-комунікаційні технології в навчальному процесі: Навчальний посібник. Вінниця, ТОВ «Планер». 2011. 220 с.

13. Лисогор Л., Берендєєв С., Косенчук Ю. Використання електронних освітніх матеріалів у освітньому процесі: сучасні підходи і технології Нової української школи. Випуск 1 : Навчально-методичний посібник. — Київ, 2023. 117 с. <https://osvita.ua/doc/files/news/885/88586/metodychni-rekomendacziyi.pdf>.

14. Млавець Ю.Ю. Методика навчання інформатики (конспект лекцій для студентів факультету суспільних наук). Ужгород: ДВНЗ “УжНУ”, 2021. 57 с.

15. Паршукова Л. М. Використання інноваційних освітніх технологій для активізації творчої діяльності учнів на уроках інформатики. URL: <https://cutt.ly/Xw4IBUNc>.

16. Паршукова Л.М. Розробка дидактичних і методичних засобів з інформатики. Тези доповідей II Всеукраїнської науково-практичної Інтернет – конференції. Умань. 2014. С. 33-36. URL: <http://dSPACE.udpu.org.ua:8080/jspui/handle/6789/2764>

17. Саган О. В. Методика навчання інформатики у початкових класах.

Інформатика в школі. №8 (104). Херсон, 2017.

18. Самойленко Н. І., Семко Л.П. Методичні підходи до вивчення інформатики в основній школі. URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/185263114.pdf>

19. Синявська О.Є. Технологія веб-квесту: стан дослідження та реалізації в українському освітньому процесі. *Collection of Scientific Papers «ΛΟΓΟΣ»*, (July 21, 2023; Paris, France), 158–160. URL: <https://doi.org/10.36074/logos-21.07.2023.45>.

20. Стрельніков В. Ю. Інноваційні технології навчання у контексті реалізації концепції «Нова українська школа». – 2019. С. 26-30. URL: <https://rb.gy/rvztc7>.

21. Татауров В.П. Моделі організації навчання основам інформатики у школі та засоби їх реалізації. Інформаційні технології в освіті. 2013. № 15. С. 298-303. URL: <https://lib.iitta.gov.ua/1418/1/Tataurov.pdf>

22. Ткачук Г.В. Вебквест як інноваційна технологія у роботі вчителя інформатики. Українські студії в європейському контексті. №7. 2023. URL: http://obrii.org.ua/usec/storage/article/Тkachuk_2023_365.pdf

23. Чистякова А.В. Квест для учнів 8 класу. URL: <https://padlet.com/yarina289/8-hry1z4ezcc7u4zwp>

24. Чистякова А.В. Онлайн-квест «Ми – за здоровий спосіб життя». URL: <https://learningapps.org/display?v=pjwg94frk23>

25. Шевченко А. В. Використання інноваційних технологій в процесі викладання шкільного курсу інформатики. Людина віртуальна: нові горизонти: зб. наукових праць, 2018. С. 118-121. URL: <https://cutt.ly/Qw4IVjRJ>.

26. Шевчук М. О. Проекти на уроках інформатики в початковій школі як засіб формування інфомаційно-комунікаційної компетентності молодших школярів. *Наукові записки. Серія «Психолого-педагогічні науки»*. № 2. 2022. С. 89-95. URL: <http://lib.ndu.edu.ua/dspace/handle/123456789/2671>.

ДОДАТКИ

Додаток А

КОДЕКС АКАДЕМІЧНОЇ ДОБРОЧЕСНОСТІ ЗДОБУВАЧА ВИЩОЇ ОСВІТИ ХЕРСОНЬСЬКОГО ДЕРЖАВНОГО УНІВЕРСИТЕТУ

Я, Чистякова Анастасія Вікторівна, учасник(ця) освітнього процесу Херсонського державного університету, **УСВІДОМЛЮЮ**, що академічна доброчесність – це фундаментальна етична цінність усієї академічної спільноти світу.

ЗАЯВЛЯЮ, що у своїй освітній і науковій діяльності **ЗОБОВ'ЯЗУЮСЯ**:

- дотримуватися:
 - вимог законодавства України та внутрішніх нормативних документів університету, зокрема Статуту Університету;
 - принципів та правил академічної доброчесності;
 - нульової толерантності до академічного плагіату;
 - моральних норм та правил етичної поведінки;
 - толерантного ставлення до інших;
 - дотримуватися високого рівня культури спілкування;
- надавати згоду на:
 - безпосередню перевірку курсових, кваліфікаційних робіт тощо на ознаки наявності академічного плагіату за допомогою спеціалізованих програмних продуктів;
 - оброблення, збереження й розміщення кваліфікаційних робіт у відкритому доступі в інституційному репозитарії;
 - використання робіт для перевірки на ознаки наявності академічного плагіату в інших роботах виключно з метою виявлення можливих ознак академічного плагіату;
- самостійно виконувати навчальні завдання, завдання поточного й підсумкового контролю результатів навчання;
 - надавати достовірну інформацію щодо результатів власної навчальної (наукової, творчої) діяльності, використаних методик досліджень та джерел інформації;
 - не використовувати результати досліджень інших авторів без використання покликань на їхню роботу;
 - своєю діяльністю сприяти збереженню та примноженню традицій університету, формуванню його позитивного іміджу;
 - не чинити правопорушень і не сприяти їхньому скоєнню іншими особами;
 - підтримувати атмосферу довіри, взаємної відповідальності та співпраці в освітньому середовищі;
 - поважати честь, гідність та особисту недоторканність особи, незважаючи на її стать, вік, матеріальний стан, соціальне становище, расову належність, релігійні й політичні переконання;
 - не дискримінувати людей на підставі академічного статусу, а також за національною, расовою, статевою чи іншою належністю;
 - відповідально ставитися до своїх обов'язків, вчасно та сумлінно виконувати необхідні навчальні та науково-дослідницькі завдання;
 - запобігати виникненню у своїй діяльності конфлікту інтересів, зокрема не використовувати службових і родинних зв'язків з метою отримання нечесної переваги в навчальній, науковій і трудовій діяльності;
 - не брати участі в будь-якій діяльності, пов'язаній із обманом, нечесністю, списуванням, фабрикацією;
 - не підроблювати документи;
 - не поширювати неправдиву та компрометуючу інформацію про інших здобувачів вищої освіти, викладачів і співробітників;
 - не отримувати і не пропонувати винагород за несправедливе отримання будь-яких переваг або здійснення впливу на зміну отриманої академічної оцінки;
 - не залякувати й не проявляти агресії та насильства проти інших, сексуальні домагання;
 - не завдавати шкоди матеріальним цінностям, матеріально-технічній базі університету та особистій власності інших студентів та/або працівників;
 - не використовувати без дозволу ректорату (деканату) символіки університету в заходах, не пов'язаних з діяльністю університету;
 - не здійснювати і не заохочувати будь-яких спроб, спрямованих на те, щоб за допомогою нечесних і негідних методів досягати власних корисних цілей;
 - не завдавати загрози власному здоров'ю або безпеці іншим студентам та/або працівникам.

УСВІДОМЛЮЮ, що відповідно до чинного законодавства у разі недотримання Кодексу академічної доброчесності буду нести академічну та/або інші види відповідальності й до мене можуть бути застосовані заходи дисциплінарного характеру за порушення принципів академічної доброчесності.

05.04.2024



Анастасія ЧИСТЯКОВА