

дисципліну лектору. Звичайно повністю позбутись системних адміністраторів не можливо. Залишаються задачі які під силу лише їм: створити/перемістити/видалити підкатегорію, видалити дисципліну, встановити додатковий модуль, відновити права лектора. Але з цим може справитись одна людина.

Література

1. *Managing a Moodle site*
(https://docs.moodle.org/25/en/Managing_a_Moodle_site);
2. *Authentication. LDAP authentication*
(https://docs.moodle.org/25/en/LDAP_authentication);
3. *Managing accounts* (https://docs.moodle.org/25/en/Managing_accounts);
4. *Roles and permissions*
(https://docs.moodle.org/25/en/Roles_and_permissions).

УДК 37.091.315.7-024.87:004.415

Марія Ольхович-Новосадиук, Світлана Сабат
Львівський національний університет імені Івана Франка

ОСНОВНІ ЕТАПИ ТА ФУНКЦІОНАЛЬНІ МОЖЛИВОСТІ СТВОРЕННЯ ЕЛЕКТРОННИХ НАВЧАЛЬНИХ РЕСУРСІВ ЗА ДОПОМОГОЮ КОМП'ЮТЕРНОЇ ПРОГРАМИ ADOBE CAPTIVATE

© Ольхович-Новосадиук М.М., Сабат С.І., 2014

Представлено основні етапи створення електронних навчальних ресурсів за допомогою програми Adobe Captivate, охарактеризовано специфічні дидактичні принципи їх розробки та обґрунтовано необхідність використання електронних навчальних ресурсів для проведення дистанційного навчання та навчання он-лайн, а також для організації спільної роботи у віддаленому режимі. Описано основні функціональні можливості даного програмного продукту.

Ключові слова: електронні навчальні ресурси, проект, кліп, програмний продукт, Adobe Captivate, Adobe Connect.

The paper deals with the basic stages of creating electronic educational resources using the Adobe Captivate program. The specific didactic principles of the development of electronic educational resources are characterized. Also, the necessity of their application in distance learning and online education has been

grounded. The main functional capabilities of the given software product have been described.

Keywords: electronic educational resources, project, clip, software product, Adobe Captivate, Adobe Connect.

Вступ. Ефективне застосування інформаційних технологій у навчальному процесі вимагає відповідної професійної підготовки педагогічних кадрів та створення електронних навчальних ресурсів (ЕНР). На сучасному етапі якість програмно-педагогічних засобів є незадовільною. При цьому найбільш вразливою є не технологічна, а педагогічна компонента навчального матеріалу. Тому існує необхідність розробки цілісної психолого-педагогічної концепції комп'ютерного навчання з урахуванням дидактичних та методичних вимог до електронних навчальних ресурсів.

Слід відзначити основні специфічні дидактичні принципи розробки електронних навчальних ресурсів: принципи індивідуальності, інтерактивності та адаптивності навчання, а також принцип системності та структурно-функціонального зв'язку подання навчального матеріалу. Дотримання цих принципів у процесі створення ЕНР забезпечує максимальну ефективність його використання у навчальному процесі та максимальну реалізацію його навчальних можливостей.

Основна частина. Бачиться важливим виділити наступні основні етапи створення електронного навчального ресурсу:

1) Ідентифікація – етап, на якому визначають ролі учасників навчального процесу, мету та підбір використовуваних ресурсів.

2) Концептуалізація – етап, на якому викладач визначає зміст, мету і завдання вивчення навчальної дисципліни.

3) Формалізація – етап, який передбачає аналіз дидактичних завдань, пошук і формалізацію можливих методів їх вирішення.

4) Реалізація – етап, який визначає можливості переведення формалізованої системи вирішення дидактичних завдань у кінцевий продукт – в автоматизовану навчальну систему.

5) Апробація ефективності електронного навчального ресурсу – етап, на якому автор ресурсу вводить його у навчальний процес з метою редагування, удосконалення, виявлення помилок у розробці та їх своєчасної корекції.

Компанією Adobe був розроблений спеціалізований програмний продукт Adobe Captivate 5 як інструмент для розробки електронного навчального контенту та пакет Adobe Connect 8, призначений для проведення дистанційного

навчання та навчання в режимі он-лайн, а також для організації спільної роботи у віддаленому режимі. Він дає змогу створювати ЕНР у форматі гіпермедіа, як у базовому варіанті, так і з адаптивним викладом матеріалу, початковою та середньою інтерактивністю. Матеріали з високим ступенем інтерактивності, створені іншими засобами, можуть підключатися як окремі модулі. З точки зору оформлення матеріалу, програма Adobe Captivate 5 дає можливість створювати слайди, на яких можна розміщувати різні вбудовані стандартні об'єкти (текстові, навігаційні, керуючі, анімаційні, інформаційні), а також готові зовнішні (текст, зображення, відео, анімація, аудіо). До всіх об'єктів можуть застосовуватися різноманітні ефекти і налаштування.

Документ, який створюється в Adobe Captivate, називається проектом, що складається з окремих слайдів, які можна додавати, редагувати чи видаляти. Сховище для зберігання ресурсів (аудіо файлів, зображень, анімації тощо) в Adobe Captivate називається бібліотекою (Libraries), де об'єкти впорядковуються за відповідними папками Audio, Images, Media, Presentations. Дана програма пропонує декілька способів створення проекту, а саме: можна скористатися одним із шаблонів, створити пустий проект з подальшим додаванням в нього необхідних об'єктів, імпортувати в Adobe Captivate презентацію PowerPoint і доопрацювати її, записати за допомогою Adobe Captivate дії, виконувани у прикладній програмі, яку хочуть продемонструвати.

Створивши проект, його потрібно опублікувати, тобто записати у вигляді кліпу, який зможуть відтворювати користувачі. Програма Adobe Captivate дає можливість задавати для процесу публікації багато параметрів і дозволяє створювати кліпи різних форматів, зокрема у вигляді файлів з розширенням **.swf** у форматі програм Flash 9, Flash 10 або Flash Lite 4.0; файлів з розширенням **.exe** для Windows або **.app** для MAC; файлів **.f4v** (цей формат підтримується більшістю сучасних медіапрогравачів, популярними сервісами відеохостингу, такі як YouTube, GoogleVideo).

У програмі Adobe Captivate можна розмістити текстові написи, які бувають двох типів: звичайні (містять текст, що може являти собою теоретичний матеріал, заголовки або пояснення дій, які виконуються на слайді) та написи до інтерактивних об'єктів. Урізноманітнити кліп, зробити його більш ефектним і привабливим можна за допомогою відео файлів формату FLV і F4V, а також звукових файлів, які можна додавати як до всього слайда, так і до окремого неінтерактивного об'єкта.

Для того, щоб під час відтворення кліпу користувач мав можливість, клацнувши мишею чи увівши текст з клавіатури, керувати порядком

відтворення проекту або давати відповіді на поставлені у кліпі запитання, потрібно використовувати інтерактивні об'єкти. Програма Adobe Activate дає змогу створювати інтерактивні об'єкти трьох видів: область клацання (Click Box), поле вводу тексту (Text Entry Box) і кнопка (Button). Усі вони приймають від користувача дані і визначають на їх основі подальшу “поведінку” проекту, наприклад, який слайд або об'єкт показуватиметься наступним. Таким чином, для організації навігації в проекті достатньо встановити в нього інтерактивний об'єкт і задати дію, яка виконуватиметься у разі його використання.

Однією з важливих переваг програми Adobe Captivate є те, що у ній дуже зручно створювати тести для перевірки знань. Програма пропонує декілька видів тестових слайдів, які можна вставляти в проект з метою проведення оцінювання. Таким чином можна легко створювати тести, використовуючи всі існуючі види завдань, наприклад такі, що передбачають вибір однієї чи кількох правильних відповідей із кількох варіантів, визначення правильної послідовності, співставлення, введення відповіді з клавіатури тощо. Особливістю роботи над тестами є виставлення потрібних значень для параметрів, які визначають властивості тестів, а потім переходити безпосередньо до їх створення. Порушивши цей порядок, автор буде змушений вручну вносити зміни в кожний слайд, якщо встановлені параметри не підходять.

Віддалена комунікація та спільна робота он-лайн може забезпечуватися системою Adobe Connect, яка дає змогу демонструвати презентації чи відео в режимі он-лайн, організовувати спільний доступ до документів, бачити, чути своїх слухачів і розмовляти з ними, транслюючи зображення через веб-камеру, а звук через мікрофон. Окрім того, учасники он-лайнного спілкування мають змогу спільно працювати з одним екраном, спільно використовувати прикладні програми, обмінюватися миттєвими текстовими повідомленнями. Зазначені функції підтримуються завдяки компоненту Adobe Connect Meeting, для застосування якого на комп'ютері достатньо мати браузер та програвач Flash Player.

Сеанси телекомунікації за участі кількох користувачів в Adobe Connect називають зібраннями, для проведення яких створюються спеціальні середовища – віртуальні кімнати зібрань. Кімнати автоматично призначається URL-адреса, за допомогою якої користувачі можуть потрапити до цієї кімнати і працювати в ній. Той, хто створює віртуальну кімнату, вважається її організатором; крім нього є ще доповідачі та учасники. Організатор та

доповідач під час проведення зібрання можуть забезпечити спільне використання файлів, екрана та білої дошки.

Платформа Adobe Connect дуже зручна для організації дистанційного навчання, оскільки вона дає можливість виконувати усі необхідні для цього дії, зокрема створювати програми і траєкторії навчання, здійснювати контроль за їх виконанням, отримувати звіти про успішність студентів, зберігати та повторно використовувати навчальні ресурси. Дистанційне навчання можна проводити лише за умови, що в системі встановлено компонент Adobe Connect Training. Для організації дистанційного навчання використовуються такі елементи, як курс, віртуальний клас, навчальна програма, кімната зібрань та елемент контенту. Крім того, викладач повинен виконати такі дії: розробити навчальні презентації, тести тощо, перетворити їх на курси, створити віртуальні класи і навчальну програму, включивши в неї усі необхідні елементи та визначивши спосіб доступу студентів до навчання.

Висновки. Таким чином, Adobe Captivate можна застосовувати для демонстрації можливостей програмного забезпечення, створення відеоуроків, симуляцій прикладних програм, розробки навчальних презентацій з будь-яких предметів та тестів різних типів, організовувати дистанційне чи он-лайнове навчання, шляхом створення курсів, навчальних програм і віртуальних класів. Програма дає можливість імпортувати і використовувати у навчальних матеріалах зображення, презентації PowerPoint, відео, аудіо та файли у форматі Flash Video.

Література

1. *Положення про електронні навчальні видання Львівської політехніки. [Електронний ресурс]. Режим доступу: http://nauka.lp.edu.ua/fileadmin/nauka/files/Normativni_dokumentu_NYLP/p.383-394_pro_electronni_nav4alni_vydannja.pdf*
2. *Гуревич Р.С. Проектування, створення та використання електронних підручників // Теоретичні та методичні засади розвитку педагогічної освіти: педагогічна майстерність, творчість, технології: зб. наук. пр. / за заг. ред. Н.Г. Ничкало. – Харків : НТУ “ХПІ”. – 2007. – С. 453-458.*
3. *Березовський В.С. Створення електронних навчальних ресурсів та онлайнове навчання. / І.В.Стеценко, І.О. Завадський. – К.: Вид. група ВНУ, 2011. – 208 с.*
4. *Морська Л.І. Інформаційні технології у навчанні іноземних мов: навч. посіб. / Л.І. Морська. – Тернопіль: Астон, 2008. – С. 187-188.*

5. Шампанер Г. М. Педагогические основы создания и использования технологии мультимедиа в образовательном процессе : дисс... канд. пед. наук: 13.00.08. – Барнаул, 2000. – 169 с.

УДК 378.016:[54+004]

Тетяна Деркач

Дніпропетровський національний університет імені Олеся Гончара

ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ У ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ ФАХІВЦІВ-ХІМІКІВ

© Тетяна Деркач, 2014

У статті наведено результати дослідження реального стану застосування електронних ресурсів у навчанні хімічним дисциплінам. Виявлено суттєві відмінності в оцінюванні доцільності використання деяких електронних ресурсів викладачами і студентами, що створює передумови для зниження ефективності навчання.

Ключові слова: інформаційно-комунікаційні технології, професійна підготовка, хімічні спеціальності

This paper describes the results of the research of the electronic resources usage in chemistry teaching. The revealed difference in attitudes to electronic resources between students and faculty members creates a background for the loss of effectiveness of their use.

Keywords: information and communication technology, professional training, chemical specialties

Вступ. Навчання із застосуванням засобів інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) є невід'ємною частиною професійної підготовки майбутніх фахівців хімічних спеціальностей університетів, дозволяє значною мірою індивідуалізувати процес і націлене на розвиток студента як особистості з урахуванням його психофізіологічних особливостей, мотивації та спрямованості на успіх. На даний час потенційні можливості збільшення ефективності освітнього процесу за рахунок застосування ІКТ реалізуються не повністю. Темпи розвитку технологій випереджають процеси психолого-педагогічного осмислення наслідків їх впровадження, а реорганізація традиційних форм навчання на базі ІКТ наражається на відсутність у викладачів готовності до цього та відповідних умінь.