

the teacher to make changes to the learning process, taking into account the individual characteristics of the student or team. The resource created is of great importance for the organization of the teacher's educational process and the development of the student's personality.

Keywords: *encyclopedia, multimedia training, generalization, systematization.*

Л.З. Хрущ

*кандидат економічних наук, доцент кафедри математики
та інформатики і методики навчання
lesya.khrushch@pnu.edu.ua*

В.Т. Сворак

*магістр I курсу факультету математики та інформатики
vira.boiko13@gmail.com,
ДВНЗ «Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника»,
м. Івано-Франківськ, Україна*

КОВОРКІНГ ЯК ЗАСІБ ОРГАНІЗАЦІЇ НАВЧАЛЬНОГО ПРОЦЕСУ ПРИ ВИВЧЕННІ ІНФОРМАТИКИ У ШКІЛЬНОМУ КУРСІ

Сьогодні освіта потребує змін. Зміни повинні стосуватися трьох пунктів, таких як: сучасний зміст освіти, сучасний вчитель і сучасне середовище (обладнання). Тому потрібно створити умови для того, щоб вчителі, учні, молодь змогли отримувати нові знання, нові вміння і нові можливості через вдосконалення шкільного процесу таким чином, щоб знання перетворювалися у вміння, а вміння давали можливість дітям творити нові продукти, які можуть бути реалізовані. [1, 2, 3].

Можна визначити сукупність факторів ефективного розвитку коворкінгу як професійної співорганізації: підтримка комунікаційних процесів; диверсифікація видів діяльності; проектування внутрішньої спільноти; трансляція успішних практик; пріоритет проектних команд над індивідуальними учасниками. [4]

Метою дослідження є розробка засобів для створення коворкінгу для навчання в школі, який в першу чергу дозволить підвищити ефективність активних методів навчання для організації навчального процесу при вивченні інформатики на уроках під час самостійних, практичних та контрольних робіт, на всіх етапах їх проведення. Необхідно систематизувати знання щодо: впровадження коворкінгу по формуванню у дітей ключових компетентностей; класифікації методів групової роботи в класах; принципів формування учнів у групи для організації коворкінгу; групових видів діяльності учнів на різних етапах уроку; принципів навчання, що сприяють реалізації спільної форми роботи.

Методичним рішенням, яке дозволяє більш інтенсивно освоювати інформатику, є посилення і розкрити нові можливості учнів за допомогою облаштування та створення комфортних зон для колективної та індивідуальної роботи у школі [5], використання у навчальному процесі сучасних електронних навчальних матеріалів, організація безпечного доступу до інтернет-контенту, підвищення контролю та уваги учнів під час заняття, зменшення шумового навантаження на психологічний стан учнів та вчителя під час роботи у комп'ютерному кабінеті. Комплекс таких дій буде енергоефективним та матиме на порядок менше енергоспоживання, ніж звичайний комп'ютерний клас.

Серед ключових особливостей проектування освітнього коворкінгу варто зазначити відкритість простору, множинність варіантів входу і виходу, поетапне планування змісту навчання; проектування запуску освітніх методів навчання; реалізація супроводу суб'єктів навчання; використання інтернет-технологій у навчанні, спроб і практик.

При дослідженні створення коворкінгу у школі було проведено урок на тему «Створення інформаційного продукту проекту» (згідно навчальної програми курсу інформатики для 6 класу [6]) та урок на тему «Створення ігрового проекту» (згідно навчальної програми курсу інформатики для 7 класу [6]).

До даних уроків було розроблено завдання для виконання, підготовлено наглядні інструкції для дітей. На уроці «Створення ігрового проекту в групах за допомогою Scratch» діти навчилися додавати в проект новий спрайт і створювати для нього анімацію, навчилися додавати в проект нові сцени, створювати в проекті звукові ефекти та налаштовувати їх, навчилися складати та виконувати лінійні алгоритми, алгоритми з повторенням, алгоритми з розгалуженням. Всі дії учні виконували невимусовно завдяки новому процесу навчання з допомогою коворкінгу.

Для створення ігрового проекту учні пройшли декілька етапів. На першому етапі учні створили або додали спрайти. На другому етапі за допомогою сцени намалювали лабіринт. На третьому етапі створювали різні скрипти для виконання певних вимог спрайтів. В кінцевому результаті учні отримали ігровий проект, в якому було створено гру лабіринт, в якій за допомогою клавіатури можна керувати персонажами лабіринту.

Систематизовані знання щодо впровадження методів коворкінгу при формуванні у дітей ключових компетентностей, розроблені заняття та рекомендації для використання коворкінгу в темах «Створення ігрового проекту» в 7 класах, «Створення інформаційного продукту проекту» в 6 класах допоможуть у

шкільному процесі створювати формування учнів у групи для організації коворкінгу для підвищення якості освіти через оновлення її змісту та покращення навчального шкільного процесу.

Література

1. Шкільний коворкінг як інструмент стимулювання молодіжного підприємництва URL : <https://www.prostir.ua/?news=shkilnyj-kovorkinh-yak-instrument-stymulyuvannya-molodizhnoho-pidpryjemnytstva>
2. Перший шкільний коворкінг URL :<https://gb.city.cv.ua/projects/42>
3. Коворкінг з дітьми URL <http://www.zelenka.kiev.ua/>
4. Игнатьева Г.А., Тулупова О.В., Мольков А.С. Образовательный коворкинг как новый формат организации образовательного пространства дополнительного профессионального образования. Образование и наука. 2016. № 5 (134) – с. 139-157. URL: <https://www.edscience.ru/jour/article/view/643/546>
5. Коворкінг від креативної школи Projector URL <https://www.the-village.com.ua/village/city/city-news/292097-kovorking-projector-coworking-na-vozdvizhentsi>
6. Інформатика навчальна програма для учнів 5-9 класів, які вивчали інформатику 2-4 класах. URL : <https://mon.gov.ua/ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/programy-5-9-klas/8-informatika.docx>

Анотація. Хрущ Л.З, Сворах В.Т. Коворкінг як засіб організації навчального процесу при вивченні інформатики у шкільному курсі. Підвищенню ефективності активних методів навчання при вивченні інформатики у школі під час самостійних, практичних та контрольних робіт сприяє робота в умовах коворкінгу в школі. Розкрито основні характеристики коворкінгу та розроблено основні засоби його створення у школі для навчання учнів. Розроблено комплекс уроків для роботи з учнями в умовах коворкінгу. Модель коворкінгу для навчання має високий потенціал формування нових функціональних педагогічних позицій в умовах розвитку інформаційних технологій, створення нового напрямку педагогічної діяльності через вбудовування діяльнісних норм в практику шкільної освіти.

Ключові слова: коворкінг, групова робота, комфортна зона для навчання.

Аннотация. Хрущ Л.З, Сворах В.Т. Коворкинг как средство организации учебного процесса при изучении информатики в школьном курсе. Повышению эффективности активных методов обучения при изучении информатики в школе во время самостоятельных, практических и контрольных работ способствует работа в условиях коворкинга. Раскрыты основные характеристики коворкинга и разработаны основные средства его создания в школе для обучения учащихся. Разработан комплекс уроков для работы с учащимися в условиях коворкинга. Модель коворкинга для обучения имеет высокий потенциал формирования новых функциональных педагогических позиций в условиях развития информационных технологий, создание нового направления педагогической деятельности сквозь встраивания деятельностных норм в практику школьного образования.

Ключевые слова: коворкинг, групповая работа, комфортная зона для обучения.

Summary. Khrushch L.Z., Sworak V.T. Coworking as a means of organizing the educational process in the study of Computer Sciences in a school course. Improving the effectiveness of active teaching methods in the study of computer science at school during individual, practical works and tests is facilitated by the work in the context of co-working at school. The basic characteristics of coworking are revealed and the basic means of its creation at school for teaching students are developed. A set of lessons for working with students in the context of co-working is created. The co-working model for teaching has a high potential of forming new functional pedagogical positions in the conditions of development of information technologies, creating a new direction of pedagogical activity through the incorporation of activity norms into the practice of school education.

Keywords: coworking, group work, comfortable training area.