

## **ВИКОРИСТАННЯ ПРОГРАМНИХ НАВЧАЛЬНИХ ЗАСОБІВ ЯК ЕФЕКТИВНЕ СЕРЕДОВИЩЕ ДЛЯ РОЗВИТКУ ОСОБИСТОСТІ**

Для ефективного опрацювання різноманітних даних та операцій над ними необхідні нові знання та вміння, що базуються на застосовуванні інформаційних технологій, використанні інноваційних навчально-методичних середовищ, прикладного програмного забезпечення. Вітчизняні дослідники, такі як І. Дичківська [1], П. Щербань [2] та інші відзначають, що програмні педагогічні засоби стимулюють навчальну діяльність, сприяють підвищенню рівня знань та умінь усіх тих, хто навчається. Автори переконані, що знання інформаційних процесів та обробка даних засобами обчислювальної техніки мають вагоме значення та є ефективними в процесі створення, перетворення, зберігання, передачі та використання інформації в різних галузях людської діяльності.

Педагогічні програмні засоби, які останнім часом набувають все більшої значимості, у якості джерела отримання знань, використовують на всіх рівнях безперервної освіти, від основної школи до навчання у вищих навчальних закладах.

Так, на уроках інформатики розглядаються наступні програмні продукти:

- Scratch – проста програма для анімації статичних об'єктів (спрайтів) використовує прості функції, які можна застосовувати у навчанні. Наприклад, для складання таблиці множення із правильними і неправильними відповідями;
- Stamina – програмне забезпечення для навчання друкування сліпим десятипальцевим методом на клавіатурі;
- Програмний комплекс «Сходинки» – комплекс навчальних матеріалів та тестів (2-6 клас), за допомогою якого учні з анімаційними героями вивчають поданий матеріал за предметними галузями: інформатика, математика, українська мова, англійська мова та багато інших.

У вітчизняних вищих навчальних закладах впроваджується система симуляційного навчання. Наприклад, в Одеському національному медичному університеті створили «Навчально-інноваційний центр підготовки лікаря», який покликаний високоякісно та ефективно підготувати фахівця за вимогами практичної охорони здоров'я [3]. Тренування навичок кардіопульмональної реанімації є чи не найважливішою у практиці підготовки майбутнього лікаря-реаніматолога. Саме симулятор «Super Chloe Patient Care Simulator» дозволяє оволодіти та закріпити навички серцево-легеневої реанімації, що є найціннішою здоров'язберігаючою технологією.

У закордонних університетах навчають студентів проводити віртуальні операції, задіюючи, при цьому, VR-шоломи та додаткову гарнітуру. Як приклад, в американському Стенфордському медичному центрі використовують технологію віртуальної реальності для операцій на спинному і головному мозку [4].

Віртуальна реальність використовується для навчання у професіях з підвищеною загрозою для власного життя та життя оточуючих (диспетчер, водій машин, рятувальник, хірург, пілот літака, машиніст поїзда, тощо). Ілюзія дійсності, створювана за допомогою комп'ютерних систем, дозволяє виконувати конкретні завдання в різних наукових та освітніх галузях, створювати певний сценарій для відпрацювання знань, умінь та навичок.

Отже, соціальний прогрес вимагає і дозволяє ефективно навчати майбутніх спеціалістів. Навчання за допомогою ігор, симуляторів та VR-гарнітур полегшує засвоєння матеріалу, робить його цікавим та пізнавальним, плекає любов до своєї обраної професії, що є найважливішим у підготовці фахівця. А із майбутніми можливостями, за допомогою технічних засобів, допоможе знизити відсоток смертей, або взагалі його знизити у роботі медпрацівників.

### **Список використаних джерел**

1. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології: Навч. пос. / І. М. Дичківська – К.: Академвидав, 2004.
2. Щербань М. П. Навчально-педагогічні ігри у вищих навчальних закладах : навч. посіб. / М. П. Щербань – К. : Вища школа, 2004. – 207 с.
3. НВК ІТНІБО [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://bit.ly/36rNK3s>.
- Virtual reality system helps surgeons, reassures patients [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://stanford.io/38ub7fr>.