ЛЬВІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ імені ІВАНА ФРАНКА

Факультет прикладної математики та інформатики



Інформаційні технології в освіті

ЛАБОРАТОРНА РОБОТА №3

Виконали: Студенти групи ПМО-41 Кравець Ольга Кравець Назар Ласько Маркіян

Перевірила: доц. Івасько Н. М.

Оцінка:

Тема: Розробка електронного навчального ресурсу з дисципліни за допомогою сервісу Google Classroom.

Мета: Ознайомлення з особливостями створення дистанційного курсу та основними можливостями сервісу Google Classroom.

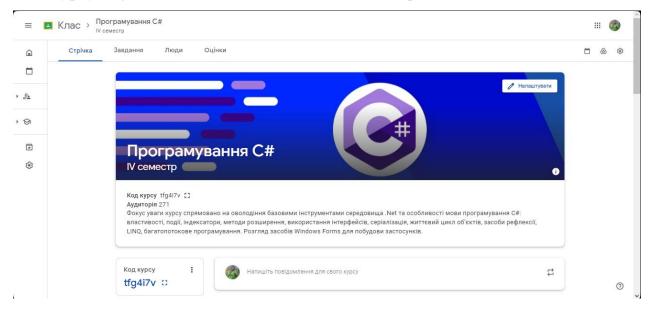
Хід роботи

Розробка навчальної програми

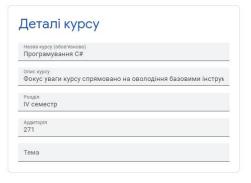
У нашій команді ми розробили робочу програму з обраної дисципліни Програмування С#, використовуючи матеріали з лабораторної роботи № 1. Робоча програма включає в себе основні теми, плани занять, критерії оцінювання та рекомендовані джерела для студентів.

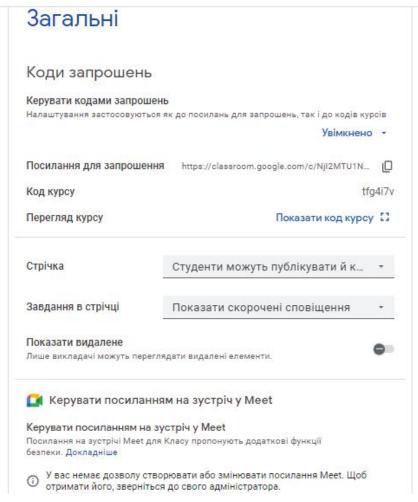
Створення електронної дисципліни

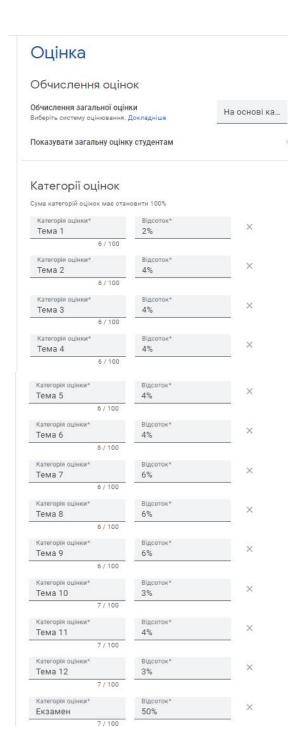
Ми створили електронну дисципліну в Google Classroom, використовуючи нашу розроблену навчальну програму як основу. У цій дисципліні ми налаштували основні параметри, такі як назва дисципліни, зображення для обкладинки курсу, доступ для студентів (код курсу: tfg4i7v), обчислення оцінок та категорії оцінок.



Х Налаштування курсу







Наповнення секції з загальною інформацією дисципліни

У секцію з загальною інформацією дисципліни ми включили:

- ✓ Анотацію дисципліни, яка коротко описує її зміст та важливість.
- ✓ Мету та цілі дисципліни.

- ✓ Вимоги до оформлення, надсилання та захисту лабораторних робіт з дисципліни "Програмування (С#)".
- ✓ Критерії оцінювання, щоб студенти розуміли, за якими параметрами будуть оцінюватися їхні знання.
- ✓ Журнал успішності для документування та відстежування академічного прогресу студентів.
- ✓ Google Jamboard як додатковий ресурс для дистанційних занять та спільної роботи над завданнями в режимі реального часу.
- ✓ Посилання на дистанційне заняття, яке студенти використовуватимуть для входу у відеоконференцію для дистанційного навчання.
- ✓ Чат-кімната для обговорення незрозумілих питань після лекції чи практичного заняття.
- ✓ Робоча програма навчальної дисципліни, де визначені основні теми і зміст занять.
- ✓ Список основних і рекомендованих джерел, які студенти можуть використовувати для додаткового вивчення матеріалу.
- ✓ Додаткові відеоуроки, призначений для студентів, які бажають отримати додаткову інформацію та розширити свої знання. Він може бути корисним для тих, хто відчуває, що не встигає засвоювати матеріали під час лекцій та практичних занять.

Коротка анотація дисципліни	Опубліковано 27 вер
Мета та цілі дисципліни	Змінено 4 жовт
Вимоги до оформлення, надсилання та за	Опубліковано 27 вер
Критерії оцінювання	Опубліковано 27 вер
Журнал успішності	Опубліковано 28 вер.
Google Jamboard	Опубліковано 27 вер
Посилання на дистанційне заняття	Змінено 27 вер
Ч ат-кімната	Змінено 27 вер.
Робоча програма навчальної дисципліни	Опубліковано 27 вер.
Список рекомендованої літератури	Опубліковано 27 вер.
Додаткові відеоуроки	Опубліковано 27 вер.

Підготовка інформаційного наповнення двох розділів дистанційного курсу

В нашій підготовці інформаційного наповнення двох розділів дистанційного курсу ми включили різні компоненти, які сприяють якісному навчанню студентів. Конкретно, ми представили такі складові:

Теоретичні матеріали (лекції у вигляді презентацій): Ми надали студентам доступ до теоретичних матеріалів у формі презентацій, які були розроблені Ярошком С.А. з курсу "Програмування С#". Ці матеріали допомагають студентам засвоювати ключові теоретичні аспекти мови програмування С#.

Практичні завдання для лабораторних та практичних робіт: Наша команда розробила власні завдання для лабораторних та практичних робіт. Ці завдання дають студентам можливість застосовувати набуті теоретичні знання на практиці та набувати практичні навички у програмуванні.

Тестові завдання: Ми підготували тестові завдання для перевірки рівня розуміння матеріалів студентами. Тести містять питання різного рівня складності і допомагають студентам оцінити свої знання. Для створення тестових завдань нашому на дистанційному курсі ми використовували два різні інструменти: один із тестів був створений і налаштований з використанням інтернет-сервісу Testportal. Ще один тест був розроблений і налаштований використовуючи сервіс Google Forms. Ці інструменти дозволяють створювати тестові завдання і збирати відповіді в онлайн-форматі.

Для розробки практичних, лабораторних занять і тестів, використовували матеріали з вільного доступу в інтернеті.

Лекція 1. Основи платформи .NET та прог		Опубліковано 27 вер.	
 Практичне заняття 1. Побудова консольни. 	. Тема 1	Дата здачі: 6 жовт., 23:59	
Тест "Основи платформи .NET та програм	Тема 1	Дата здачі: 6 жовт., 23:59	
ема 2. Основи об'єктно Пабораторна заняття 1. Оголошення та ви	•	ОВАНОГО ПРОГ Опубліковано 27 вер.	

Формування журналу оцінок Google Classroom

Ми створили та налаштували журнал оцінок в Google Classroom, де будуть вестися записи про оцінки за завдання, тести і інші форми оцінювання. Журнал оцінок дозволить студентам та викладачам відстежувати прогрес та успішність студентів.

				4		2	
Програ	амування С# естр			Лабораторна заняття 1. Оголошення та використання класів і структур мовою С#. Перевантаженн я операцій.	Тест "Основи об'єктно- орієнтованого програмування в С#"	06 жовт. Практичне заняття 1. Побудова консольних програм в середовищі Visual Studio засобами мови С#	06 жовт. Тест "Основи платформи .NET та програмуванн: на С#."
	Олена Плетеня Програмування С# IV с	100%	20.	4		Немає	Немає
9	Середня оцінка к	курсу 100%		4	Н/Д	н/Д	
) <u>2.</u>	Сортувати за прізвищ	цем → Загал	ьна оцінка	Лаборато рна Тема 2 з 4	Тест "Основи Тема 2	Тест "Основи Тема 1	Практичн е занятт Тема 1 з 2
				Без терміну	Без терміну	6 жовт.	6 жовт.

Висновок:

Ми розробили електронний навчальний ресурс з використанням сервісу Google Classroom для обраної дисципліни Програмування С#. Робоча програма була детально розроблена, додана інформація в Google Classroom була налаштована і підготовлені розділи містять різноманітні матеріали для студентів. Завдяки журналу оцінок, ми зможемо ефективно відстежувати успішність студентів.