

Скрипник М. І., к. пед. н., доц.,

ДЗВО «Університет менеджменту освіти НАПН України, м. Київ

Кравчинська Т. С., к. пед. н., доц.,

ДЗВО «Університет менеджменту освіти НАПН України, м. Київ

Волинець Н. П., ст. викл.,

ДЗВО «Університет менеджменту освіти НАПН України, м. Київ

## **КУЛЬТУРА ВІРТУАЛЬНОГО ОСВІТНЬОГО ПРОСТОРУ СЛУХАЧА КУРСІВ ПІДВИЩЕННЯ КВАЛІФІКАЦІЇ**

**Актуальність проблеми дослідження.** Дослідження освіти дорослих у «сітьовому суспільстві» (network society) спрямовано на вивчення механізмів подолання опозиції між Мережею та Я (М. Кастельс [7]). Необхідність у подоланні означеної опозиції диктує, з одного боку, теоретичні розвідки щодо особливостей такої взаємодії, а, з іншого, відповідні концептуальні визначення мають містити й практичний аспект, зокрема для відкритого освітнього простору підвищення кваліфікації. Останнє розуміємо як «той зміст (тобто ті курси і сайти), з яким працює певний суб'єкт», зміст, який «створений, побудований із доступних йому в Інтернет-середовищі цеглинок» [2, 2]. Кожен слухач курсів підвищення кваліфікації (КПК) формує культуру віртуального освітнього простору з урахуванням мети, проєкту саморозвитку, рівня мотивації й рівня комп'ютерної грамотності. На відмінну від віртуального простору віртуальне освітнє середовище – це «весь комплекс контенту розміщених в Інтернеті (тобто створених за допомогою програмного забезпечення або комп'ютерних мереж) різноманітних навчальних та інших матеріалів» [2, 2].

Перед організаторами освіти дорослих постає питання: як інтегрувати технології у контексті змісту та освітньої практики (TRACK; e-TRACK; TRACK-SAMR Models)?

**Мета** – обґрунтувати авторську ідею, задум і гіпотезу дослідження проблеми проектування слухачами КПК культури віртуального освітнього простору через узгодженість когніцій з технічною архітектурою.

**Стан розроблення проблеми в науці й практиці.** Окреслена тема інтегрує дослідження з різних напрямів, серед яких: взаємодія технології у контексті змісту та освітньої практики (TRACK; e-TRACK; TRACK-SAMR Models) (Hung-Ying Lee, Chi-Yang Chung, Ge Wei [9], L. Shulman [14]) – для з'ясування базових основ розроблення освітніх матеріалів викладачем-тьютором та відбору ним ефективних методів пізнавальної активності слухачів КПК в онлайн і дистанційному навчанні; розгляд мови в поєднанні з когнітивною діяльністю людини, представлену в теорії когнітивної метафори (Р. Бойд, О. Дольська, Т. С. Кун, Е. Маккормак, Дж. Лакофф, М. Джонсон, З. Кьовечеш, М. Тернер, Р. Гіббс, Дж. Грейді, Е. Кіттей, С. Жаботинська та ін.) та обґрунтовану ідею когнітивної метафори Дж. Лакоффа та М. Джонсона [10; 11] в концепції втіленого пізнання – для розроблення мультимодальних навчальних текстів як метафори, що сприймається слухачами КПК у відкритій освіті так само швидко та автоматично, як і буквальна мова; обґрунтовані ідеї когнітивної теорії мультимедійного навчання (Алан Пайвіо, Річард Е. Мейер [12]) – для реалізації оптимального навчання у віртуальному освітньому просторі, яке відбувається тільки в тому випадку, коли вербальний і візуальний матеріал представлені синхронно й на основі принципів розроблення мультимедійного матеріалу; концепція інтелектуального розвитку дорослих у віртуальному освітньому просторі (М. Смульсон, Ю. Лотоцька, М. Назар та ін.) – для створення успішного віртуального розвивального освітнього простору для дорослого учня.

**Основна ідея, положення, висновки дослідження.** *Основна ідея:* для проектування слухачами КПК культури віртуального освітнього простору необхідно викладачам-андрагогам при реалізації відкритих освітніх курсів узгоджувати їх зміст із когніціями суб'єктів учіння та технічною архітектурою.

*Задум:* модернізувати зміст відкритих освітніх КПК педагогів на основі інтеграції когнітивного розуміння складних взаємодій між вмістом, педагогікою,

запитами слухачів і технологіями. Для цього необхідно через діагностичний інструментарій визначати стилі навчання суб'єктів учіння, їх запити на актуальний дидактичний зміст, реалізацію якого в інтерактивних онлайн освітніх курсах здійснювати з урахуванням фреймів, метафор, нарративів, представлених мультимодальними навчальними текстами.

*Гіпотеза дослідження:* формування слухачами культури віртуального освітнього простору буде продуктивним, а архітектура технологій узгоджуватиметься із когніціями за умови, якщо андрагоги: (А) дидактичне забезпечення курсів представлятимуть через концептуальні метафори (фрейми, метафори, нарративи) дорослих учнів у мультимодальних навчальних текстах як продуктивних способах впливу на різні канали сприймання і пам'яті та цілісної концептуалізації актуальних професійних проблем; (Б) при створенні таких мультимодальних текстів враховуватимуть конструктивістські та проєктні підходи, проблемне навчання, домінантність у характеристиці цифрових інструментів для можливостей реалізації дев'яти подій навчання (за Ганьє [8]): отримання уваги; інформування про цілі навчання; повторення вже вивченого матеріалу; подання нового навчального матеріалу; підтримка навчання; стимулювання до демонстрації набутих навичок; забезпечення зворотного зв'язку; оцінка результатів; закріплення і перетворення; (В) реалізовуватимуть когнітивну технологію роботи з/над полімодальним текстом, що інтегрує засоби і прийоми проєктної роботи, властиві конкретним мультимодальним навчальним текстам; (Г) підвищуватимуть інформаційну грамотність шляхом інтеграції інформаційних технологій в освітній процес та реалізуватимуть складові дидактичного процесу різними мультимодальними текстами (наприклад, через технічну архітектуру платформи Nearpod (із досвіду застосування [4])).

**Основні результати та їх практичне значення.** Пропонуємо фрагмент розробленої матриці відбору, створення та модифікації креолізованих навчальних текстів для дев'яти подій навчання. Розроблена матриця – таблиця (модель), у якій відображено цілісний процес створення андрагогом креолізованих текстів (табл.1). У розуміння матриці виходимо з авторської

позиції В. І. Бондаря [1]. У матриці взаємозамінюються цифрові інструменти для створення креолізованого тексту для конкретної події навчання. На основі Європейської рамки цифрової компетентності для освітян [13], проаналізованих критеріїв якості інформаційно-комунікаційних технологій навчання [5] та критеріїв добору цифрових відкритих систем [6] пропонуємо такі критерії добору цифрових інструментів: функціональні особливості; проєктувальний; комунікаційний.

Таблиця 1

*Фрагмент матриці відбору, створення та модифікації креолізованих навчальних текстів для дев'яти подій навчання*

<i>Дев'ять подій навчання (за Ганьє)</i>	<i>Цифрові інструменти</i>	<i>Коротка характеристика цифрових інструментів</i>	<i>Приклади відбору, створення та модифікації креолізованих навчальних текстів</i>
Отримання уваги	<a href="https://www.imgonline.com.ua/demotivational-poster.php">https://www.imgonline.com.ua/demotivational-poster.php</a>  <a href="https://vsesam.org/programma-dlya-sozdaniya-demotivatorov/">https://vsesam.org/programma-dlya-sozdaniya-demotivatorov/</a>	Створення мотиваційних – демотиваційних плакатів	За допомогою додатку «Мотиватор» створити мотиваційний та демотиваційний плакати в формі зображення до теми, курсу тощо
	<a href="https://www.iloveimg.com/uk/meme-generator">https://www.iloveimg.com/uk/meme-generator</a>  <a href="https://create.vista.com/ru/create/memes/">https://create.vista.com/ru/create/memes/</a>	Створення мемів	Створити науковий мем з предмета. Приклади мемів (див.: проєкт «Файні меми з української літератури» [3])
Інформування про цілі навчання	Storyboard <a href="https://u.to/K9QnHA">https://u.to/K9QnHA</a>	Створення коміксів	Розказати про мету заняття за допомогою коміксу. У форматі коміксу розказати прислів'я, фабулу твору тощо

	<i>Calameo</i> <a href="https://ru.calameo.com/">https://ru.calameo.com/</a>	Створення інтерактивних публікацій (у формі журналів, брошур, каталогів, презентацій, звітів тощо)	У форматі інтерактивної брошури створити тези до теми, курсу тощо Запропонувати проблемні ситуації за змістом навчального матеріалу та представити у форматі інтерактивної публікації
	WordArt – <a href="https://wordart.com/">https://wordart.com/</a>	Хмари слів (теги)	У хмарі наведено слова, які називають: тему заняття, героїв твору, місце подій тощо
Повторення вже вивченого матеріалу	Інтерактивні плакати: Glogster - <a href="https://edu.glogster.com/">https://edu.glogster.com/</a>	Дозволяє розмістити текст, графіку і відео, будь-який елемент може стати гіперпосиланням	Створити підсумковий інтерактивний плакат до теми, курсу тощо
	Cacoo - <a href="https://cacoo.com/">https://cacoo.com/</a>	Надає можливості створення різних схем-класифікацій, де кожен елемент схеми може стати гіперпосиланням	Розробити інфографіку до теми, курсу тощо
	Ментальні карти: MindMeister <a href="https://www.mindmeister.com/">https://www.mindmeister.com/</a>	Колаборативне програмне забезпечення для створення карти пам'яті	Створити опорний конспект теми, курсу тощо
	Coggle <a href="https://coggle.it">https://coggle.it</a>	Створює ієрархічно структуровані документи. Це взаємодіє з іншими спільними редакторами	Створити дерево цілей курсу, предмета, дисципліни тощо Запропонувати здобувачам освіти проблемні ситуації за змістом навчального матеріалу та представити у форматі ментальної карти

Отже, відкрита освіта дорослих як філософія XXI ст. реалізується через методологію дистанційного навчання, засадами якого є різні теорії навчання.

Продуктивна комунікація між Мережею та Я [7] суб'єкта учіння уможлиблюється на основі здобутків когнітивної теорії навчання. Інформаційна грамотність андрагога підвищується шляхом інтеграції технології у контексті змісту та освітньої практики (TPACK; e-TPACK; TPACK-SAMR Models). Чим вища інформаційна грамотність андрагога у розробленні полімодальних навчальних текстів для дев'яти подій навчання (за Ганьє), тим більший намір і здатність інтегрувати дидактичний зміст та технології з когніціями слухачів.

### Література:

1. Бондар В. І. Проектування уроку як оптимальної системи (Матрично-модульний підхід): навчально-методичний посібник для студентів спеціальності «Початкова освіта» / В. І. Бондар, О. Г. Коханко. К. : ТОВ «Поліграфічний центр «Фоліант», 2008. 54 с.
2. Дистанційне навчання: психологічні засади : монографія / [М. Л. Смульсон, Ю. І. Машбиць, М. І. Жалдак та ін.] ; за ред.. М. Л. Смульсон, Кіровоград : Імекс-ЛТД, 2012. 240 с.
3. Проєкт «Файні меми з української літератури». URL : <https://u.to/aoPkGg>
4. Скрипник Марина. Навчальний текст: новий формат у цифровому освітньому просторі. URL : <https://u.to/6bYkHA> (дата звернення: 24.05.2022).
5. Спірін ОМ 2013. 'Критерії і показники якості інформаційно-комунікаційних технологій навчання', Інформаційні технології і засоби навчання, No 1 (33). URL : <https://doi.org/10.33407/itlt.v33i1.788> (дата звернення: 24.05.2022).
6. Яцишин А. В. Теоретико-методичні основи використання цифрових відкритих систем у підготовці аспірантів і докторантів з наук про освіту: 13.00.10 – інформаційно-комунікаційні технології в освіті 01 Освіта/педагогіка Подається на здобуття наукового ступеня доктора педагогічних наук. Київ, 2021. URL : <https://u.to/KqsuHA> (дата звернення: 24.05.2022).
7. Castells M. The Rise of the Network Society. Information Age, vol. 1; 2nd Edition with a New Preface edition. Wiley-Blackwell, 2009.

8. Gagne R. M. Learning Theory, Educational Media, and Individualized Instruction. ERIC. 1970. URL : <https://eric.ed.gov/?id=ED039752> (дата звернення: 24.05.2022).

9. [Hung-Ying Lee](#), Chi-Yang Chung, Ge Wei. Research on Technological Pedagogical and Content Knowledge: A Bibliometric Analysis From 2011 to 2020. URL : <https://u.to/DMQkHA> (дата звернення: 24.05.2022).

10. Lakoff and Johnson, 1999, Chapter 12 The Meaning of the Body.

11. Lakoff G., Johnson M. Metaphors we live by. Chicago: University of Chicago Press, 1980. XIII, 239 p.

12. Mayer R. Cognitive Theory of Multimedia Learning. In R. Mayer (Ed.), *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (Cambridge Handbooks in Psychology, pp. 43-71). Cambridge: Cambridge University Press. DOI: <https://doi.org/10.1017/CBO9781139547369.005>. URL : <https://u.to/5FEqHA> (дата звернення: 24.05.2022).

13. Redecker C. European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu In Y. Punie (Ed.), EUR 28775 EN Luxembourg: Publications Office of the European Union. 2017. URL : <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC107466> (дата звернення: 24.05.2022).