

ЗАСТОСУВАННЯ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ ПІД ЧАС ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ УЧНІВ ЗАКЛАДІВ ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ

Баркар В.І., в.о. директора ДНЗ «Білицький професійний ліцей»,
(м. Білицьке, Донецької області)

1. 1. Проблема організації дистанційного навчання

Відповідно до ст. 9 Закону України «Про освіту» п. 4 «Дистанційна форма здобуття освіти – це індивідуалізований процес здобуття освіти, який відбувається в основному за опосередкованої взаємодії віддалених один від одного учасників освітнього процесу у спеціалізованому середовищі, що функціонує на базі сучасних психолого-педагогічних та інформаційно-комунікаційних технологій» [1].

Тому карантин, який був запроваджений державою через пандемію коронавірусу та введення військового стану зобов'язав викладачів проводити освітній процес дистанційно. Ми одержали багато плюсів і мінусів, але вже маємо певний досвід і втілюємо у життя важливу компетентність «Вчитись продовж усього життя» задля досягнення якісної освіти і розкриття талантів наших учнів.

Застосування цифрових технологій в освіті – наразі одна з найбільш важливих і стійких тенденцій розвитку світового освітнього процесу. Вони дозволяють інтенсифікувати освітній процес, збільшити швидкість та якість сприйняття, розуміння та засвоєння знань [3]. Як результат – здобувачі освіти набагато краще засвоюють інформацію, перебуваючи в емоційно-комфортному середовищі, не втрачають бажання навчатись, створювати нові знання та інновації. Цифрові технології дозволяють зробити процес навчання мобільним, диференційованим та індивідуальним. Одним із головних інструментів успіху є наскрізне застосування інформаційно-цифрових технологій в освітньому процесі. Сучасний викладач має навчитися створювати та використовувати мультимедійний та інтерактивний контент, щоб зацікавити цифрове покоління учнів. Тому зараз в Україні все більшого значення набуває використання

хмарних технологій у професійній діяльності педагогічного працівника, адже має ряд переваг перед традиційними формами роботи та засобами навчання. Насамперед – це доступність та безкоштовність, відсутність витрат на програмне забезпечення, технічну підтримку роботи програмного засобу, інтерактивність, групова спільна робота, можливість використання мобільних пристроїв, співпраця та взаємодія усіх учасників освітнього процесу, можливість доступу до навчальних матеріалів з будь-якого пристрою (планшет, смартфон) при наявності високошвидкісної мережі Інтернет. За допомогою сучасних web сервісів викладачі можуть легко та швидко створювати різні ситуації та інтерактивні завдання для активної взаємодії з учнями. На сьогодні існує велика кількість сучасних технологій візуалізації інформації: мобільне навчання, хмарні технології, віртуальні лабораторії, гейміфікація, робототехніка, скрайбінг, створення інтелект-карт та інші.

Усе, що може робити вчитель без сучасних інструментів – конкурувати з Google, тобто надавати інформацію. Учням потрібно навчитися працювати з інформацією, оцінювати інформаційні джерела, вміти працювати в команді, аналізувати та презентувати кінцевий продукт не лише в текстовому форматі.

Примхливих здобувачів освіти зацікавити нелегко, але у цьому можуть допомогти сучасні технології. Саме вони допомагають педагогам проводити заняття більш динамічно, ефективно, емоційно та насичено. Нові технології можуть «оновити» заняття відео - та аудіоінформацією, віртуальною лабораторією та картами, онлайн - експериментами з різних навчальних предметів тощо.

Проблема організації дистанційного навчання у професійній освіті є надзвичайно актуальною в умовах тривалого карантину та під час військового стану. Перед педагогами постали нові проблеми:

- як ефективно взаємодіяти з учнями дистанційно;
- які додатки допоможуть просто і дієво взаємодіяти з учнями;
- у чому особливості онлайн-уроків;
- як якісно доносити матеріал;

- як перевіряти завдання;
- які завдання підходять для такої взаємодії;
- які додатки найпростіші у використанні [2].

На ці та інші запитання спробуємо пошукати відповіді. Найбільш дієвими, простими, ефективними та безкоштовними для створення мультимедійного, інтерактивного контенту для комунікації, спільної роботи, візуалізації та гейміфікації навчання, як показала практика, є такі web сервіси: **ZOOM, TIMS, ClassDojo** тощо.

1.2. Особливості роботи з сервісом ClassDojo

Ідея ClassDojo полягає в створенні зручної, наочної, легко керованої системи заохочення з різними ролями і рівнями доступу. Перевага цього сервісу в можливості зареєструватися:

- **в якості викладача** (який і буде створювати бейджи, ставити цілі, збирати статистику і робити групові розсилки);
- **в якості учня** (якому надсилається персональний код для доступу до свого профілю, де він може змінити свій аватар і налаштувати профіль під себе);
- **як батьки** (які мають доступ до профілю своєї дитини).

Саме тому важливо обговорити особливості роботи з **ClassDojo**, можливості використання сервісу для організації дистанційного навчання.

Заохочувати в учнів їх моральні якості і при цьому не заважати освітньому процесу цілком реально. Гейміфікувати навчання та давати батькам дієвий зворотній зв'язок – це просто. На допомогу педагогу приходять інтуїтивно зрозумілий і простий застосунок – **ClassDojo**.

Гейміфікація (ігрові рішення, ігрові елементи, прикладні ігри тощо) та її застосування в освітньому процесі є необхідною передумовою як досягнення дидактичних цілей, так і забезпечення повноцінного та всебічного розвитку здобувачів освіти, формування компетенцій та надкомпетентнісних навичок.

ClassDojo був розроблений в 2011 році учителем з Великобританії Семом Чодхарі і Лайамом Доном, розробником ММО-ігор. За допомогою цього

сервісу викладач може швидко і просто оцінювати класну та домашню роботу, і навіть виставити відмітку про поведінку на уроці. Зручний, яскравий, українізований інтерфейс, симпатичні аватари, цікаві для сприймання учня, можливість роботи, як зі стаціонарного комп'ютера, так із планшета чи смартфона. **ClassDojo** можливо використовувати на різних уроках, адже є можливість не просто оцінити діяльність учнів, а й побачити рейтинг кожного учасника в цікавій ігровій формі.

Щоб долучитись до роботи в **ClassDojo**, слід пройти реєстрацію на сайті, попередньо авторизувавшись та обравши роль викладача, учня, батьків, чи адміністрації. Якщо вашого навчального закладу в переліку немає, то його слід зареєструвати і для нього буде виділений простір. У даному застосунку на правах викладача можна створювати бейджі, розробляти завдання, відображати рейтинг кожного учня в процесі роботи усієї групи, в якості учня можна одержати персональний код для доступу до свого профілю, де потрібно обрати аватар та зробити власні налаштування, батькам надається доступ для перегляду успішності.

Налаштування групи викладачем проходить у чотири етапи: створення класної кімнати з назвою, додавання учнів, налаштування заохочувальних бейджів, відправка кодів учням. Аватари кожному учню присвоюються випадковим чином, потім кожен учень може вибрати собі аватар до вподоби. У вікно додавання учнів можна сміливо копіювати вже готовий список групи і система його сприймає автоматично. Можна створювати необмежену кількість груп.

Отже, якщо потрібний сервіс, який надасть швидкий відгук учням про їхню роботу в класі і мотивуватиме їх до ефективної навчальної діяльності, слід звернутись до освітньої платформи **ClassDojo**

1.3. Додаткові освітні сервіси

- **Thinglink** (<https://www.thinglink.com>), **Glogster** (<http://edu.glogster.com>) – web-сервіси для створення інтерактивних плакатів, які перетворюють звичайні картинки в інтерактивні об'єкти. Інтерактивність зображення

досягається за рахунок додавання в нього міток з текстовими підказками, посиланнями на відео, музику, текст або зображення.

- **Tiki-Toki** – web-сервіс для створення інтерактивних часових стрічок подій із додаванням фото, аудіо та відеоматеріалів. Сервіс надає можливість безкоштовно створювати свої таймлайни і ділитися ними з колегами та учнями.
- **Mindomo**, **Mindmeister** (<https://www.mindmeister.com>), **Spiderscribe** (<https://www.spiderscribe.net/>) – web сервіси для створення карт пам'яті, ментальних карт тощо. Ці сервіси дають змогу організувати інформацію так, щоб мозку було максимально легко працювати з нею. У вузлах карти можуть міститися: простий текст, картинка (jpg, png), дата (календар), карта (GoogleMap), або прикріплений файл. Можливий експорт до jpg і png. За допомогою технології майндмеппінг можна навчитися мислити абсолютно по-новому, використовуючи потенціал обох півкуль мозку.
- **Powtoon.com** (<https://www.powtoon.com>), **SparkolVideoScribe** (<https://www.sparkol.com/>) – web-сервіси для створення анімаційних роликів, інтерактивної інфографіки, презентацій та відеоскрайбінгу. Готове відео можна опублікувати на YouTube або Vimeo, а також завантажити в вигляді форматів Ppt, Pdf або вбудувати на свій сайт/блог за допомогою HTML коду. За допомогою скрайбінгу можна швидко привернути увагу слухачів, забезпечити їх додатковою інформацією та виокремити головні моменти доповіді.
- **Wordart.com** (<https://wordart.com/>), **Worditout** (<https://worditout.com>) – web-сервіси для візуалізації, створення хмари тегів (слів). За допомогою хмар слів можна візуалізувати термінологію з певної теми у більш наочний спосіб. Це сприяє швидкому запам'ятовуванню інформації.
- **Kahoot**, **Plickers**, **ClassMarker** (<https://www.classmarker.com/>) – web-сервіси, що дозволяють легко створювати, обмінюватися і грати у веселі навчальні ігри або вікторини під час уроку. Такий вид роботи сприяє

формуванню пізнавального інтересу учнів, результати автоматично оцінюються і відображаються в режимі реального часу.

- **Padlet.com** (<https://padlet.com>) – віртуальна дошка, на яку можна прикріплювати фото, файли, посилання на сторінки Інтернету, замітки. Стіна може модеруватися кількома учасниками, доступ для читання і редагування може бути відкритий усім бажаючим.

Застосування вище перелічених web-сервісів у практичній діяльності педагогічного працівника надає можливість інтенсифікувати процес навчання, підвищити рівень професійної підготовки викладача, а також сприяє розвитку наскрізних умінь учнів.

Список використаних джерел:

1. Про освіту: Закон України від 5 вересня 2017 р. № 2145-VIII. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19#Text> (дата звернення: 16.02.2023).
2. Масліч С. В. Методика організації і проведення занять за дистанційною й змішаною формами навчання : електрон. навч. курс. Біла Церква : БІНПО, 2022. 39 с.
3. Kovalchuk, V.I., Maslich, S.V., Movchan, L.G., Soroka, V.V., Lytvynova, S.H., & Kuzminska, O.H. (2022). Digital transformation of vocational schools: a problem analysis. CTE Workshop Proceedings, 9, 107–123. <https://doi.org/10.55056/cte.107>.