

СОЦІАЛЬНІ МЕРЕЖЕВІ СЕРВІСИ В РЕАЛІЗАЦІЇ ВЗАЄМОДІЇ УЧАСНИКІВ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ В УМОВАХ ІНТЕРАКТИВНОГО ОСВІТНЬОГО ПРОСТОРУ

Alieksieienko Tetiana,
Doctor of Pedagogical Sciences,
Professor, Department of Innovations
and Education Development Strategies,
Institute of Pedagogy of the National Academy
of Educational Sciences of Ukraine, Kyiv,

Розвиток цифрових технологій, поширення технічних засобів зв'язку розширює можливості інтерактивного спілкування, у тому числі з освітньою метою. В умовах воєнного часу та пандемії covid-19, за яких особливої актуальності набула дистанційна форма освіти, а освітні середовища розширили свої межі й набули всіх ознак освітнього простору, відбувся інтенсивний розвиток онлайн-сервісів, які стали основними майданчиками освітньої взаємодії. Тим самим підвищилася і роль інформаційно-комунікаційних технологій та впливу медіаконтенту мережі Інтернет на свідомість учасників освітнього процесу, в організації їх інтерактивного спілкування і взаємодії. Водночас посилилася потреба в активізації пізнавальної активності як школярів, так і педагогів

Високий потенціал у цих процесах містять інтерактивні технології. Тому їх обов'язково необхідно залучати до педагогічного ресурсу, зокрема і на етапі проектування освітньо-розвивального середовища/простору в умовах цифровізації суспільства із залученням соціальних мережевих сервісів. Можливості організації інтерактивних діалогів посередництвом комп'ютерних засобів та програмного забезпечення розширює можливості варіативного змісту і режиму навчання, пошуку необхідної інформації, інформаційного обміну, налагодження діалогу за обраними темами. Організація двостороннього зв'язку сприяє підтримуванию режиму інтерактивного діалогу, а, отже, емоційного й інтелектуального реагування на слова і дії інших, обміну думками, а також індивідуалізації педагогічної взаємодії [1].

В умовах сучасності, зокрема високої затребуваності, спостерігається активний розвиток онлайн сервісів, а також зростання числа онлайн-платформ, які використовуються з освітніми цілями як мережеві майданчики, на яких активно реалізуються інтерактивні освітні технології, завдяки яким є можливості подання навчального матеріалу (теоретичного, практико-орієнтованого) як у мультимедійній формі, так і в безпосередній інтерактивній взаємодії всіх учасників освітнього заходу (уроку, конференції, вебінару, майстер-класу, онлайн-курсу, презентації тощо з використанням різних кейсів, аудіо-,

відеозаписів, тестових завдань, оцінювання та ін.). Завдяки їх функціонуванню забезпечуються не тільки когнітивні потреби користувачів, а й задоволення їх потреби у спілкуванні як найбільш важливої й затребуваної соціальної потреби в суспільстві [2; 5].

Сервісні ресурси освітніх платформ мають досить широкий діапазон пропозицій, здебільшого безкоштовні і легкодоступні. Зокрема, Google Workspace for Education як система сервісів Google містить високий потенціал формування в її користувачів – учасників освітнього процесу – цифрової компетентності та цифрової культури, продуктивного спілкування на будь-яких комп'ютеризованих пристроях. Google Workspace for Education дозволяє здійснювати підготовку й упровадження навчального контенту, у тому числі вбудовувати в навчальний процес фото і відеоматеріали, інші мультимедійні інтерактивні освітні ресурси, створювати авторські методичні матеріали і проекти, різноманітні навчальні матеріали й діагностичні інструменти, а також додавати та використовувати вже існуючі, вести різні види ділової документації, облік записів користувачів, обмінюватися файлами, посиланнями, здійснювати моніторинг освітньої діяльності та навчальної успішності, опрацьовувати й оприлюднювати результати оцінювання у таблицях та за рейтинговими балами. У своїй операційній сукупності це підвищує і дидактичну компетентність педагогів та навчальну мотивацію здобувачів освіти [3].

Як засвідчує практика, оперування цими та іншими технологіями дітьми цифрового покоління – «зумерами» не створює труднощів, а спонукає до освоєння нових цифрових платформ, інформаційно-комунікаційних технологій, інструментів та пристроїв (Алексеєнко, 2023 а). Водночас у такому процесі вмотивованої допитливості та пізнання діти, а особливо у підлітковому віці, почасти стають жертвами різних маніпуляцій. Нині, особливо в умовах гібридної війни, спостерігається «..масове включення маніпуляцій в інформаційно-комунікаційні процеси та відсутність повноцінної діючої системи соціально-психологічного захисту від маніпулятивних впливів. Соціальна незрілість, відсутність необхідної компетентності у дітей та молоді, маніпулятивність як індивідуальна властивість сприяють тому, що вони стають жертвами різних маніпуляцій, навіть з важкими наслідками» [4, с.292]. У цьому зв'язку окремо наголошуємо на астротурфінгу — «використанні сучасного спеціального програмного забезпечення (ботів), або спеціально найнятих проплачених дописувачів (тролей) на веб-форумах, які штучно провокують конфлікти, втягування в діалог з метою виявлення певних соціальних настроїв, зіштовхування різних позицій і підігрівання штучно спровокованих конфліктів, спрямування обговорення у потрібному аспекті з метою подальшого його представлення як домінуючої у суспільстві думки з приводу окремих відомих діячів, політики, різних соціальних явищ..». [4, с.291]. Ось чому так важливо підвищувати рівень не тільки цифрової безпеки освітнього середовища/простору, а й рівень цифрової грамотності його суб'єктів. Така просвітницька й профілактична робота в закладах освіти та інтерактивному

освітньому просторі набуває все більшої ваги, програмного й науково-методичного забезпечення.

Ступінь розвитку Інтернет мережі, зокрема і досить великий вибір конструкторів сайтів, HTML-редакторів, систем керування контентом за допомогою різних сервісів дозволяє створення авторських освітніх платформ, нових методик і технологій навчання, відстежувати динаміку освітнього процесу, проміжні результати, здійснювати контрольні заходи в онлайн, офлайн та змішаних формах навчання, оперативно корегувати навчальні матеріали, відстежувати статистику відвідування учнями навчальних занять та їх активності, налагоджувати зворотній зв'язок між суб'єктами освітнього процесу (педагогами, учнями, їхніми батьками) [5].

Освітній заклад може створити власний освітній простір, використовуючи хмарні сервіси.

Проблема освіти сучасних дітей та вибору кращих методик їх навчання в умовах війни та дистанційної чи змішаної форм навчання все більше стає проблемою всього громадянського суспільства. До її рішення активно долучаються не тільки батьки (навіть з'явився термін «сімейна школа» або «домашня школа»), а й неурядові організації. Вони привносять і упроваджують у педагогічну практику нові методики і технології, вироблені відносно сучасного соціального запиту на освітній контент, який би максимально був орієнтований на формування в учнів ключових компетенцій на інтегративній основі (Zhukova, O., Mandragelia, V., Aliksieienko, T., Semenenko, A., Skibina, E., 2023). До їх числа відносимо нині й ігрові технології навчального змісту (з урахуванням емоційних станів та навчальних результатів школярів України).

До прикладу, навчальна гра «Вивчаю – не чекаю», яка по суті є універсальним застосунком, який можна використовувати в різних формах навчання: очній, дистанційній; домашній; індивідуальній. Ця гра створена міжнародною неурядовою організацією War Child у партнерстві з Громадською спілкою «Освіторія» та МОН України із залученням українських учителів-практиків. Вона призначена допомогти учням з 1 по 4 класи краще вивчити математику та українську мову [6].

В умовах реально існуючих внаслідок війни освітніх втрат, зокрема і з названих навчальних предметів, а також навчання українських дітей - біженців від війни у зарубіжних країнах та місцевих школах приймаючих країн, де існують інші мови викладання, системи освіти й оцінки знань, така гра є певним компенсаторним механізмом у подоланні освітніх втрат та виконує роль підтримки української ідентичності дітей з України в освітньому контенті. Важливим фактором є також те, що неурядова організація War Child має досвід психосоціальної підтримки дітей, постраждалих від збройних конфліктів і війни, та їх захисту, у тому числі відновлення у продовженні їх навчання в час перебування за кордоном.

Вагомий досвід у розвитку освіти України на інноваціях, у тому числі авторських методиках, а також відновлення навчання дітей за кордоном за

українськими програмами має також Громадська спілка «Освіторія», створена на допомогу вчителям.

Проведений аналіз на окремих прикладах дає підстави стверджувати, що зміна соціокультурних умов суспільства, а також соціальної ситуації розвитку учнів/здобувачів освіти спонукає до пошуку нових методів і технологій, які були б адекватні до існуючих викликів і завдань розвитку не тільки всіх учасників освітнього процесу, а й суспільства в цілому. Їх розроблення та упровадження і є подальшою науково-педагогічною перспективою.

Список літератури

1. Алексєєнко Т.Ф. (2023). Виклики цифрової соціалізації школярів покоління Z у контексті трансформаційних змін в освіті (2023). *Теорія і практика використання інформаційних технологій в умовах цифрової трансформації освіти: матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції, 29 червня 2023 року м. Київ*. Упорядник: Твердохліб І.А. – Київ: Вид-во УДУ імені Михайла Драгоманова. С.9-12.

URL:<https://enpuir.npu.edu.ua/bitstream/handle/123456789/41423/materialy%20konferentsii.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

2. Aliksieienko, T., Kryshtanovych, S., Noskova, M., Burdun, V., Semenenko, A. (2022). The use of modern digital technologies for the development of the educational environment in the system for ensuring the sustainable development of the region. *International Journal of Sustainable Development and Planning*, Vol. 17, No. 8, pp. 2427-2434. <https://doi.org/10.18280/ijdsdp.170810>

3. Google Workspace for Education (для освіти)

URL: <https://cloudfresh.com/ua/product/g-suite-for-education/>

4. Алексєєнко Т.Ф. (2016). Сучасне сімейне виховання: концептуалізація ідей теорії та практики : монографія. Київ-Умань. ФОП Жовтий О.О. 437 с.

5. Zhukova, O., Mandragelia, V., Aliksieienko, T., Semenenko, A., Skibina, E. (2023). Digital technologies for introducing gamification into the education system in the context of the development of industry 4.0. *Ingénierie des Systèmes d'Information*, Vol. 28, No. 1, pp. 141-147. <https://doi.org/10.18280/isi.280114>

6. Dlia ukrainykykh shkolyariv zapustyly mobilnyi zastosunok "Vyvchayu – ne chekayu": u chomu rishennia.

URL: <https://rubryka.com/2022/09/27/dlya-ukrayinskykh-shkolyariv-zapustyly-mobilnyj-zastosunok-vyvchayu-ne-chekayu-u-chomu-rishennya/>