

ІНФОРМАЦІЙНИЙ БЮЛЕТЕНЬ

№5, 2019



**Інститут інформаційних технологій і
засобів навчання
НАПН України
Відділ компаративістики
інформаційно-освітніх інновацій**



ОСВІТНЯ ТЕХНОЛОГІЧНА СТРАТЕГІЯ ВЕЛИКОЇ БРИТАНІЇ: НАВЧАЛЬНІ ІНСТРУМЕНТИ

З метою розвитку конкурентоспроможної цифрової економіки країни на основі Цифрової стратегії та Промислової стратегії Великої Британії була розроблена Цифрова стратегія Великої Британії 2017 (UK Digital Strategy 2017), реалізація якої потребує значної кількості спеціалістів з високим рівнем ІК-компетентності у різних сферах.

З огляду на те, що освіта виступає як постачальник необхідних для промисловості професійних кадрів, їх підготовки відповідно до державної політики з розвитку конкурентоспроможної цифрової економіки країни, у 2018 році розроблено і реалізується Освітня технологічна стратегія (EdTech strategy).

У підготовці і впровадженні нової освітньої стратегії окрім освітянських організацій (Департамент освіти Великої Британії (Department for Education), Департамент зі стандартизації в освіті, послуг та навичок для дітей (Ofsted)), бізнес структур (Департамент бізнесу, інновацій і навичок Англії (BIS), Академія з комп'ютерингу BCS, Конфедерація Британської промисловості CBI (The Confederation of British Industry)), брали участь компанії Google, Microsoft, Intellect, інші інституції системи освіти країни, консультативні організації, які формують сучасний ринок праці.

ІНФОРМАЦІЙНИЙ БЮЛЕТЕНЬ

№5, 2019

Визначено сім основних пріоритетних напрямів EdTech:

1. Створення Професійної рамки цифрового навчання
2. Визначення Статусу вчителя EdTech (EdTechTS)
3. Забезпечення доступності навчання
4. Створення навчальних співтовариств EdTech
5. Забезпечення і підтримка постійного професійного розвитку
6. Підтримка обміну досвідом
7. Залучення інвестицій, постачальників освітніх послуг, які сприятимуть розвитку цифрових технологій в галузі освіти

На цей час зроблені перші кроки з впровадження стратегії – розроблена Професійна рамка цифрового навчання (Digital Teaching Professional Framework), яка адаптована до Європейської рамки цифрової компетентності педагогів (DigCompEdu) і визначає три рівні компетентності:

- Рівень 1: Навчання - засвоєння нової інформації та розвиток базових цифрових навичок
- Рівень 2: Адаптація - застосування і розвиток цифрових навичок на практиці
- Рівень 3: Лідерство – передача отриманих знань, критичний підхід до вибору технологій, розвиток нових технологій

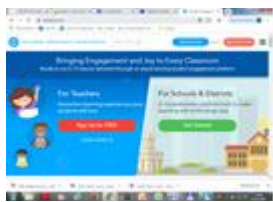
Впровадження Освітньої технологічної стратегії (EdTech strategy) сприяє і підтримує створення та оновлення різноманітних програм, онлайн сервісів, продуктів та інструментів, які використовуються у різних ланках системи освіти. З огляду на це освітянами країни було проведено дослідження і аналіз вже існуючих пропозицій з боку компаній-постачальників освітніх послуг та їх продукції. З величезної кількості перевірених і протестованих навчальних інструментів виділено декілька, які рекомендовані для використання у професійній діяльності освітян. Одними з найбільш популярних можна зазначити такі як:

ІНФОРМАЦІЙНИЙ БЮЛЕТЕНЬ

№5, 2019



Twinkl (<https://www.twinkl.co.uk>) - освітня видавнича компанія з інноваційними напрямками роботи, яка об'єднує освітян різних континентів (Велика Британія, США, Австралія). На створеному сайті компанії розміщені плани уроків, навчальні інструменти, інтерактивні освітні ігри з використанням комп'ютерів, планшетів і смартфонів. Є можливість використання безкоштовних навчальних ресурсів, створивши безкоштовний обліковий запис.



Nearpod (<https://nearpod.com>) – навчання через мобільні пристрої, забезпечує велику кількість повністю інтерактивних уроків, розроблених фахівцями з різних предметів для всіх рівнів середньої освіти. Крім того, програма Nearpod дозволяє вчителям імпортувати уроки з будь-якого типу файлів і починати додавати до них інтерактивні елементи, веб-посилання або фрагменти відео. Після цього викладачі можуть синхронізувати свої підготовлені уроки з усіма учнівськими пристроями, одночасно відправляючи урок кожному студенту і мають можливість контролювати весь навчальний процес протягом усього уроку.




Kahoot! (<https://kahoot.com>) - платформа для навчання на основі ігор, одна з найшвидше зростаючих світових навчальних брендів з більш ніж 40 мільйонами щомісячних активних користувачів у 180 країнах. Дозволяє легко створювати, відкривати, відтворювати та обмінюватися навчальними іграми за лічені хвилини - для будь-якої теми, будь-якою мовою, на будь-якому пристрої, для учнів будь-якого віку.

Безкоштовна платформа Kahoot! створена у 2013 році, з метою зробити навчання захоплюючим, залучаючи соціальний, змістовний і потужний педагогічний досвід. Завдяки платформі вчителі мають можливість самостійно швидко створювати навчальні ігри для учнів. Після створення гри учні можуть використовувати будь-який пристрій для входу у «кімнату» гри, застосовуючи унікальний код і змагатися з однолітками.


ІНФОРМАЦІЙНИЙ БЮЛЕТЕНЬ

№5, 2019

Відображення питань і гри на дисплеї заохочує учнів використовувати свої особисті пристрої лише для вибору відповіді. Протягом всього сеансу підтримується і заохочується командна співпраця. Крім цього підвищується мотивація учнів щодо досягнення своїх навчальних цілей, підвищення рівня цифрової грамотності, зацікавленості в освоєнні наданого матеріалу та його спільному обговоренні.

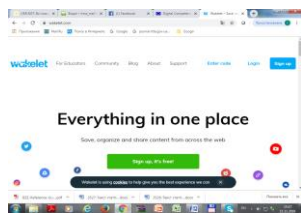
buncee  **Buncee** (<https://www.edu.buncee.com/about>) – інструмент, який сприяє впровадженню концепції 4С впродовж навчального процесу, розвиваючи критичне мислення, спілкування, співпрацю і творчість. Buncee дає можливість створювати спільний графічний дизайн, записувати аудіо та відео, використовувати YouTube і Pixabay тощо.

Завдяки самостійній роботі з використанням новітніх технологій зацікавленість студентів у вивченні нового матеріалу значно підвищується. Учні віком від шести до семи років використовують Buncee для створення мультимедійних презентацій, які демонструють освоєння навчального матеріалу, критичне мислення та творчий підхід. Вчителі інтегрують Buncee як інструмент для індивідуалізованого, диференційованого навчання, вивчення мов, спеціальної освіти, а також уроків і проєктів з будь-якого предмету.

matific  **Matific** (<https://www.matific.com/ua/uk/home>) - збірник математичних онлайн-вправ, за допомогою яких учні навчаються розв'язувати задачі та критично мислити, використовуються ігрові принципи. Крім цього, розміщені й більш звичні інструменти такі як: робочі аркуші, плани уроків, звітність у реальному часі. Весь контент Matific узгоджено з навчальною програмою або підручником, його можна переглядати, визначати завдання для класної або домашньої роботи. Ресурс має україномовну версію, рекомендований Міністерством освіти і науки України.

ІНФОРМАЦІЙНИЙ БЮЛЕТЕНЬ

№5, 2019



Wakelet (<https://wakelet.com>) - платформа, популярність якої швидко розповсюджується серед педагогів у всьому світі. Вона дозволяє швидко організувати та обмінюватися контентом зі своїми учнями, надавати цифрові завдання та створювати портфоліо. Завдяки платформі кожен має можливість започаткувати інтерактивні колекції, оздоблюючи свої сторінки відео, повідомленнями соціальних медіа, доповнюючи статтями, подкастами, зображенням, нотатками та інше. Можна змінювати макети, реорганізувати вміст і робити оновлення в будь-який час, що значно допомагає у плануванні і поширенні інформації.

Особливістю Wakelet є можливість відображати будь-який онлайн-контент, підвищуючи зацікавленість у створенні своєї цифрової розповіді, що стає все більш важливим для педагогів.



Education City (<https://www.educationcity.com>) - один з провідних ресурсів онлайн-навчання, викладання та оцінювання, створений у 1999 році. На цей час має користувачів у більш ніж 70 країнах світу. Спрямований на дітей віком від 3 до 12 років. Інтерактивні освітні ресурси Education City охоплюють англійську мову, математику, природничі науки, обчислювальну техніку, французьку, іспанську та англійську як додаткову мову. Пропонуючи різноманітні типи контенту, ресурс підходить для груп та цілих класів, а також персоналізованого навчання. Він може використовуватися в будь-який час і в будь-якому місці на різних пристроях, включаючи інтерактивні дошки, ноутбуки і мобільні пристрої, а також включає в себе багато функцій, які заощаджують час для вчителя. Як ресурс, що базується на навчальному плані, EducationCity відображається у навчальних програмах Великої Британії.

Матеріал підготувала старший науковий співробітник Відділу компаративістики інформаційно-освітніх інновацій Інституту інформаційних технологій і засобів навчання НАПН України
Малицька І.Д.



Адреса: Україна, 04060, м. Київ, вул. Максима Берлінського, 9
тел/факс: (044) 468-19-43

<http://ime.edu-ua.net>

e-mail: admin@ime.edu-ua.net

ІНФОРМАЦІЙНИЙ БЮЛЕТЕНЬ

№5, 2019