Антощук Світлана Володимирівна,
кандидатка педагогічних наук, доцентка,
завідувачка кафедри відкритих освітніх систем та
інформаційно-комунікаційних технологій
ДЗВО «Університет менеджменту освіти»,
м. Київ, svetlana_a@uem.edu.ua

ДОСВІД ПІДВИЩЕННЯ КВАЛІФІКАЦІЇ ПЕДАГОГІЧНИХ ПРАЦІВНИКІВ ТА КЕРІВНИКІВ ЗАКЛАДІВ ПРОФЕСІЙНОЇ (ПРОФЕСІЙНО-ТЕХНІЧНОЇ) ОСВІТИ ЩОДО ВИКОРИСТАННЯ ОНЛАЙН-СЕРВІСІВ ДЛЯ СТВОРЕННЯ ЦИФРОВОГО КОНТЕНТУ

Нові виклики сьогодення та умови, починаючи від запланованих завдань цифрової трансформації освітньої галузі, що потребують невідкладного вирішення, до невизначених та мінливих вимог воєнного стану, в яких доводиться працювати педагогам і керівникам закладів освіти, спонукають їх здобувати та розвивати свої цифрові навички та цифрові компетентності. У Економічній стратегії України 2030 зазначено, що «з появою нових технологій виникає попит на нові компетенції. Зростає дефіцит кваліфікованих працівників, набуття цифрових навичок стає базовою потребою» [3], і виклики, які сьогодні стоять перед освітянами яскраво це підтверджують. Активне використання цифрових технологій в освітній та управлінській діяльності закладу освіти дозволить: подолати бар'єри розвитку ключових цифрових трендів в Україні, бути конкурентними та відповідати викликам нинішнього технологічного ладу, що сприятиме розвитку конкуренції та підвищенню якості освіти [3], забезпечить здобуття особою цифрової освіти з використанням інформаційних ресурсів, нових освітніх технологій та цифрових освітніх ресурсів, спрямованих на підвищення рівня цифрових навичок та цифрових компетентностей [1]. Заклади освіти сьогодні змушені використовувати різні форми навчання. Задля успішної реалізації різноманітних форм навчання у закладі освіти необхідно формувати цифрове навчальне середовище нового покоління [2], яке має забезпечувати активну взаємодію між учасниками освітнього процесу та має бути наповнене відповідним освітнім контентом. У непередбачених реаліях сьогодення, в умовах запровадження дистанційних і змішаних технологій в освітній процес та в еру діджиталізованих здобувачів освіти мають трансформуватися

і засоби навчання. Педагог у таких обставинах має не лише володіти елементарними навичками роботи з комп'ютером, а й активно розробляти і використовувати цифровий освітній контент, цифрові медіа, електронні освітніх ресурси.

Цифрова грамотність (або цифрова компетентність) визнана ЄС однією з восьми ключових компетентностей для навчання протягом усього життя. І саме «цифровий контент», згідно з оновленою рамкою цифрової компетентності ЄС (Digital Competence Framework, DigComp 2.0), є одним з п'яти основних її блоків, до якого входять: 1) створення цифрового контенту; 2) уміння змінювати, покращувати, використовувати цифровий контент для створення нового, релевантнішого контенту; 3) Обізнаність у сфері авторських прав та політики ліцензування щодо даних, інформації та цифрового контенту; 4) програмування, тобто вміння писати програмний код [4].

Тому, протягом останніх років для працівники закладів професійної (професійно-технічної) освіти на нашій кафедрі запроваджено низку тематичних курсів підвищення кваліфікації, зміст освітньо-професійних програми та модулі яких спрямовано на практичне опанування саме таких сервісів (рис. 1). Також, постійно нарощується кількість розроблених та запроваджених в освітній процес навчальних занять і спецкурсів за темами, які тісно пов'язані з вивченням та практичним опануванням різноманітних сервісів для створення цифрового контенту. За останні три роки спостерігається стала тенденція зростання як надання можливостей, та і попиту щодо опанування цифрової грамотності та підвищення рівня цифрової компетентності працівників професійної освіти.

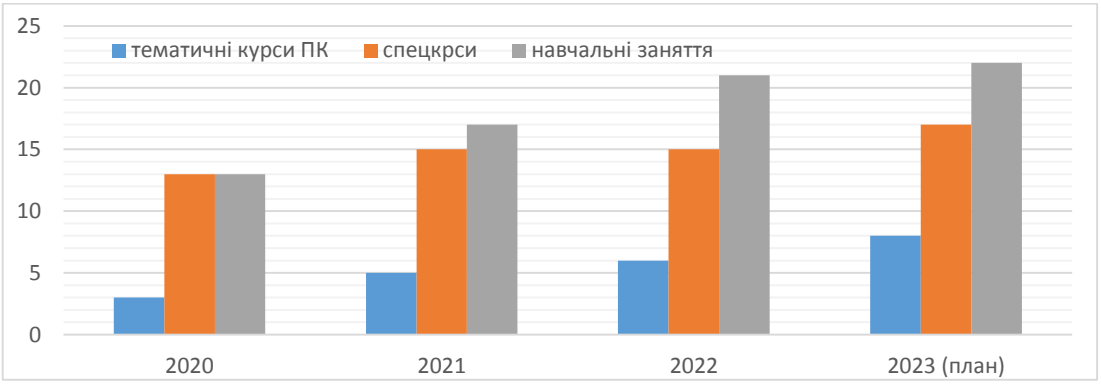

Рис. 1. Кількість впроваджених курсів ПК, навчальних занять і спецкурсів для працівників закладів професійної (професійно-технічної) освіти

У всесвітній павутині існує безліч онлайн-сервісів які дозволять легко та зручно створити різноманітний цифровий контент, який можна успішно та з користю інтегрувати в освітній процес в очному форматі, або використати для наповнення курсу на платформі дистанційного навчання, або запропонувати здобувачам освіти в якості домашнього завдання чи для самостійного опрацювання, або перевірити чи закріпити знання з певної теми або модулю, або, навіть, запропонувати здобувачам освіти використати окремі онлайн-сервіси для виконання проєктів, роботи в групах, індивідуальних завдань. Також, деякі онлайн-сервіси можна використовувати для реалізації різних форм і методів у роботі педагога під час викладання.

Спробуємо зробити стислий огляд онлайн-сервіс, які можна використати для створення цифрового контенту та приклади їх застосування в освітній практиці. Існує велика кількість інструментів для створення ментальних мап: XMind, Mindmeister, Bubbl, Coggle, WiseMapping, Mind42, FreeMind, Spider Scribe, Mindjet, Mindomo. Мапи, побудовані індивідуально або групою осіб за допомогою таких сервісів будуть доречними для створення, візуалізації, структуризації і класифікації ідей; а також як засіб для: навчання, організації, вирішення завдань, ухвалення рішень або при написанні статей.

Заслуговують на увагу також інструменти для створення хмар слів, наприклад: WordArt, WordItOut, Wordclouds, EdWordle, Tagxedo. Які використовуються для візуального представлення даних під час мозкового штурму, підбиттям підсумків за темою або будь-якої обробки вірша, промови чи тексту.

Організаторам навчання та педагогам у нагоді стануть інструменти для створення стрічок часу, такі як: Timeline JS, TimeGraphics, Histropedia, Tiki-Toki, Timetoast, Sutori, Preceden. Їх варто використовувати у випадках коли ми маємо справу з історією або хронологією, причому як у минулому, так і в майбутньому.

Виокремимо також інструменти для створення презентацій і те тільки. Наприклад: Prezi, Canva, Moovly, Emaze, Genially, Beautiful.ai. Використавши ці інструменти, візуалізація ваших ідей буде вирізнятися професійним дизайном і

креативністю, а також краще сприйматимуться аудиторією. Окремі з них можна застосувати також для розробки інфографіки, афіш, веб-сайтів, електронних листівок, блогів, фотоальбомів, відео та іншого візуального контенту.

Педагогам буде надзвичайно корисно та цікаво познайомитися з інструментами для створення інтерактивних вправ: LearningApps, WordWall, Kahoot!, Wizer.me, H5P, Flippity. Вони слугують для підтримки процесів навчання та викладання, можуть використовуватись як навчальні ресурси або для самостійної роботи.

Відома велика кількість сервісів, які орієнтовані на використання такого популярного інструменту як віртуальна дошка: WikiWall, Padlet, Twiddla, Tutorsbox, Glogster, Dabbleboard, Twiddla, Scribblar, Lino, Educreations, Popplet, Miro. Цей засіб легко опанувати та з користю використати для освітнього процесу, а саме: для організації спільної та командної роботи, або, навпаки, для індивідуальних завдань, для презентацій проєктів, як майданчик для збереження матеріалів і супроводу лекцій, практичних і семінарських занять, для розміщення інтерактивних завдань або проведення веб-квестів, для створення колажів або інтерактивних плакатів, для обміну ідеями або формування банку творчих ідей, для здійснення рефлексії тощо.

Варто також згадати про інструменти для створення флеш-карток, такі як: Quizlet, Study Stack, Flashcard Machine, GoConqr. Які покращують активне запам’ятовування, що дає можливість показати вищі результати під час іспиту.

Застосування QR-кодів набули сьогодні надзвичайної популярності в освітньому процесі. Переваги використання їх під час викладання очевидні. Насамперед це миттєвий доступ до інформації, зручність розміщення великих об’ємів інформації у невеликому зображенні та простота у використанні. Розміщувати QR-код можна на будь-якій рівній поверхні: аркуш паперу, слайд, стіна, підлога, подвір’я закладу освіти тощо. Тому, звісно, що знайомство з інструменти для їх створення буде корисним для науково-педагогічних працівників.

Не можна не пригадати й онлайн-сервіси для проведення різного роду опитувань, такі як: Mentimeter, Socrative, Plickers, Quizizz, Poll Everywhere,

Wooclap. Вони дозволяють виступаючому отримати миттєвий зворотній зв'язок від аудиторії, відслідкувати динаміку засвоєння матеріалу під час навчального заняття, уявити думку аудиторії загалом у режимі реального часу. А для створення тестів та проведення тестування можна використати: Classtime, ClassMaker, Google Forms, Online Test Pad, Майстер-Тест, EasyTestMaker. Які дозволять створити, опублікувати і керувати тестами, а також здійснять автоматичну перевірку та оцінювання.

Правильно підібрані онлайн-сервіси і створений власноруч цифровий контент дозволять: оновити зміст навчальної діяльності на заняттях, урізноманітнити та диференціювати процес навчання, підвищити мотивації до навчання, сформувати індивідуальну освітню траєкторію здобувачеві та реалізувати власне бачення щодо вирішення професійних завдань педагога. А отже, опанування педагогами та використання в педагогічній практиці онлайн-сервісів для створення цифрового контенту сприятиме розробці нового покоління навчальних засобів, допоможе розширити та індивідуалізувати процес навчання, наповнити його цікавими та нестандартними формами і методами роботи, які дозволяють зацікавити та втримати увагу здобувачів освіти, надасть змогу створити простір для самостійної та дослідницької діяльності тих, хто навчається, водночас формуючи їх цифрову компетентність. Водночас, значно полегшується процес підготовки і викладання для педагога, що дозволить оптимізувати використання часу, людського ресурсу та підвищити ефективність праці.

Список використаної літератури

1. Кабінет Міністрів України: Концепція розвитку цифрових компетентностей (2021). URL: https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/167-2021-%D1%80.

2. Карташова Л., Гуржій А., Сорочан Т. Цифрове навчальне середовище нового покоління: екосистема для суб'єктів освітнього процесу // Сучасні досягнення в науці та освіті : зб. пр. XVI Міжнар. наук. конф., 1–8 листопада 2021 р., м. Нетанія (Ізраїль). Хмельницький : ХНУ, 2021. С. 63-66 (126 с).

3. Україна 2030Е — країна з розвинутою цифровою економікою. 6.2.2

Цифрові тренди. Виклики та можливості для України. URL: https://strategy.uifuture.org/kraina-z-rozvinutoyu-cifrovoyu-ekonomikoyu.html#6-2-2.

4. Україна 2030Е — країна з розвинутою цифровою економікою. 6.7.4 Цифровізація системи освіти та цифрові компетентності. URL: https://strategy.uifuture.org/ukraina-learning-nation.html#6-7-4.

У публікації розглянуті онлайн-сервіси для створення різноманітного цифрового контенту, який НПП можуть успішно інтегрувати в освітній процес та використовувати для реалізації різних форм і методів у роботі педагога під час викладання.

Ключові слова: цифрові технології, цифрова грамотність, онлайн-сервіс, цифрові інструменти, цифровий контент.