

Science and technology: problems, prospects and innovations. Proceedings of the 6th International Scientific and Practical Conference (pp. 305–309). CPN Publishing Group. Osaka, Japan. <https://sci-conf.com.ua/wp-content/uploads/2023/03/SCIENCE-AND-TECHNOLOGY-PROBLEMS-PROSPECTS-AND-INNOVATIONS-16–18.03.23.pdf>

Шляхтун, П.П. (2005). Зародження і розвиток української політичної думки: Тарас Шевченко. У Політологія (теорія та історія політичної науки): Навчальний посібник. Либідь. <http://politics.ellib.org.ua/pages-1843.html>

ІННОВАЦІЙНІ ЦИФРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ: ДОСВІД ВЕЛИКОЇ БРИТАНІЇ

Оксана Шпарик, к. пед. н., ст. досл.

Інститут педагогіки НАПН України
м. Київ, Україна

За останнє десятиліття нові технології стали невід’ємною частиною навчальних аудиторій по всьому світу. А відтоді, як пандемія коронавірусу спричинила тимчасове закриття величезної кількості навчальних закладів по всьому світу, перехід на електронне навчання став стрімким, а цифрові технології навчання швидко стали незамінними. Англійські школи не стали виключенням. Нові ІТ-інструменти та методи навчання мають незаперечний вплив на англійське шкільне середовище завдяки набуттю більш захоплюючого, інклюзивного та індивідуалізованого навчального досвіду.

Комп’ютерне обладнання (інтерактивні дошки та планшети в класі), програмне забезпечення (від потокового мовлення до гейміфікації), освітні теорії та практики (в тому числі навчання впродовж життя або нанонавчання), а також досягнення в цифрових технологіях навчання продовжують трансформувати англійський освітній ландшафт, сприяють покращенню навчання, викладання, та оцінювання. Від скромного вебінару до повноцінного віртуального класу, мікрокурсів, гейміфікації і навіть доповненої реальності – цифрові технології навчання прокладають шлях до більш доступних, гнучких і орієнтованих на учня підходів до навчання.

Мобільне навчання та додатки. Понад 80% населення світу мають смартфони, а використання портативних пристроїв робить онлайн-навчання гнучким, зручним і поширює його далеко за межі класної кімнати. Мобільне

навчання або «m-learning» проявляється у різних формах, від подкастів до додатків, які надають інформацію невеликими фрагментами або сесіями. Яскравим прикладом є популярний провайдер курсів електронного навчання Udemy, який поєднує курси під керівництвом експертів із завданнями та інтерактивним оцінюванням за допомогою спеціального додатку.

У класі використовуються соціальні медіа-платформи та онлайн-інструменти, такі як Google Drive і Dropbox, щоб дати можливість викладачам і студентам працювати синхронно (одночасно) і асинхронно (в різний час) впродовж навчального дня.

Гейміфікація. Гейміфікація — це швидко зростаючий ринок, який до 2028 р. сягне понад 58 млрд доларів США (ReportLinker, 2022). Ґрунтуючись на двох ключових мотиваційних факторах ігрової концепції, як «визнання та винагорода», навчальна гейміфікація вбудовує класичні ігрові компоненти та функції (бали, бейджі, таблиці лідерів, завдання та рівні) у неігрові контексти.

Більш активне залучення та занурення у процес навчання має на меті інтенсифікувати навчання учасників, викликати доброзичливу конкуренцію, посилити соціальні зв'язки та стимулювати академічні досягнення.

Віртуальні класи. Системи управління навчанням (LMS), такі як Moodle, розроблені для забезпечення персонального навчання і створюють навчальний досвід, який поєднує групову взаємодію з онлайн-контентом. Від відеоуроків, вправ і вікторин до конференц-залів і соціальних просторів — віртуальні класи відтворюють їхні реальні альтернативи. Такі платформи, як Padlet і Jamboard, стають дедалі популярнішими, сприяючи розвитку творчих навичок і співпраці між однолітками, зокрема завдяки таким функціям, як концептуальні карти, малювання і нотатки на стікерах. Flipgrid — це рішення для відеонавчання від Microsoft, яке дозволяє вчителям бачити, чути і отримувати живий зворотній зв'язок від кожного учня в класі.

Штучний інтелект (ШІ). Торуючи шлях до більш персоналізованого навчання, штучний інтелект може застосовуватися для моніторингу індивідуальної успішності, оцінювання потреб та інтересів окремих учнів, а також адаптуватися для надання відповідного контенту, який підтримує подальшу освіту.

Altitude Learning (система, яка частково фінансується Facebook) використовує ШІ, для того щоб пропонувати учням персоналізовані навчальні програми, а персональні цифрові асистенти, такі як Merlyn, були розроблені для допомоги вчителям з управлінням класом.

Більш унікальні приклади включають алгоритми, розроблені для оцінювання робіт, які максимізують ресурси та економлять час викладачів. Програмне забезпечення Smart Eye, що використовує технологію розпізнавання обличчя, дає вчителю глибше розуміння того, як учні взаємодіють з навчальним контентом.

Технології навчання впродовж життя. Швидкі темпи технологічного прогресу вимагають швидкої заміни певних компетенцій, для того щоб відповідати вимогам бізнесу. Так, у звіті Всесвітнього економічного форуму за 2018 р. було підраховано, що 54% усіх робочих місць потребуватимуть перекваліфікації або підвищення кваліфікації, що є вагомим аргументом на користь навчання впродовж усього життя. Учні повинні бути гнучкими і готовими до змін; більше не очікується, що учні і навчатимуться «однієї професії на все життя». Перехід до мікро-курсів і мобільних навчальних додатків підтримує безперервну освіту у подальшому.

Технології навчання із зануренням. Зі скороченням часових проміжків і зниженням концентрації уваги, потреба в більш оперативному і цікавому навчанні відкриває простір для технологій розширеної реальності, що включають в себе віртуальну, доповнену і змішану реальність.

Навчання в симульованих середовищах сприяє підвищенню кваліфікації, отриманню практичних знань і зворотного зв'язку в реальному часі, і використовується для полегшення навчання в багатьох сферах.

Технології нанонавчання. Довгі відеоролики стають все менш актуальними, а швидкозмінні соціальні медіа-платформи, такі як Twitter і TikTok, стають ключовим джерелом контенту для багатьох людей. Сучасні навчальні середовища повинні бути миттєвими, модульними, переконливими.

Нанонавчання підтримує цифрові технології навчання, такі як віртуальний клас і додатки для мобільного навчання, що надають дуже компактні уроки, до яких можна повертатися і вивчати їх багато разів. З появою сервісів текстових повідомлень, таких як Arist, які використовуються для викладання академічних предметів, перехід до короткої форми контенту з низьким навантаженням на пам'ять стане новою нормою в освіті.

Хоча ці технології ще не стали звичним явищем, вони, безумовно, демонструють можливості цифровізації і проливають світло на те, як у майбутньому виглядатиме навчальне середовище.

Ключові слова: інновації, цифрові технології, шкільна освіта, Англія.

Література

Diaz, D. (2022, November 28). What are digital learning technologies? North Wales Management School — Wrexham Glyndwr University. <https://online.glyndwr.ac.uk/what-are-digital-learning-technologies/>

ReportLinker. (2022, May). Global Gamification Market Size, Share & Industry Trends Analysis Report By Component, By Application, By End-User, By Deployment Type, By Organization Size, By Regional Outlook and Forecast, 2022–2028. KBV Research. [bit.ly/3nVyBEo](https://www.reportlinker.com/research-report/3nVyBEo)

ТВОРЧИЙ МЕТОД ВИХОВАННЯ ЯК ПРИЙОМ АКТИВІЗАЦІЇ ПРИХОВАНИХ ПОЧУТТІВ

Олександра Юшкова, студентка третього курсу

факультету іноземних мов

Маріупольський державний університет

м. Київ, Україна

Метою дослідження є з'ясування, яким чином та як саме творчість впливає на психологічний розвиток та стан дитини

Творчий метод виховання може бути ефективним прийомом для активізації прихованих почуттів у дітей і дорослих. Цей метод базується на використанні творчості як інструменту для вираження та вивільнення емоцій, які можуть бути прихованими або підсвідомими.

Одним зі способів застосування творчого методу виховання є використання різних видів мистецтва, таких як малювання, ліплення, музика або танці, які можуть допомогти виявити та виразити почуття. Наприклад, малювання або ліплення може допомогти дитині виразити свої емоції та переживання, які вона не може висловити словами. Музика та танці можуть допомогти зняти стрес, покращити настрій та стимулювати рух та емоційне вираження.

Так, використання різних видів мистецтва виховує творчу та емоційну складову особистості. Мистецтво може бути використане як засіб самовираження, допомагаючи дітям виявляти та виражати свої почуття та емоції. Крім того, мистецтво може виховувати сприйняття краси та естетичного смаку, а також розвивати моторику та координацію рухів.

Наприклад, малювання може допомогти дітям виразити свої емоції та думки, а також розвивати їх творчі здібності та уяву. Ліплення може