

- видача / повернення книжок;
- зв'язок між відділами та філіями бібліотеки.

Перед війною було розпочато процес адаптації АБІС Коґа до бібліотечної системи України, що включало підтримку української як мови даних; переклад українською інтерфейсу, даних, довідки; розробку типових налаштувань для України; підтримку обліку бібліотечних фондів за українськими нормами, створення типових звітів для України; виведення бібліотечного запису за ДСТУ 7.1:2006; повноцінну підтримку різнорівневих зв'язків (аналітика, томи); інтеграція УДК (класифікаційні записи) тощо.

ЦИФРОВІ ОСВІТНІ ТЕХНОЛОГІЇ: СВІТОВИЙ ДОСВІД

І. П. Білоцерківець, молодший науковий співробітник відділу цифрових технологій і комп'ютерного забезпечення

Через війни, пандемії, кризових явищ в освітній царині постають все нові й нові проблеми, загострюється потреба пошуку шляхів адаптування навчально-виховного процесу до постійних змін, упровадження інноваційних освітніх технологій та інструментів, скажімо, цифрових, які б дали змогу підвищити якість навчання, забезпечуючи водночас засадничий педагогічний принцип «дитиноцентризму».

Цифровізація освіти допомогла освітянам спростити чимало навчальних моментів, пристосуватися до змінюваних умов, проте додала й багато нових викликів.

На увагу заслуговують, зокрема, такі наукові розвідки:

- 1) вплив відеоігор на ефективність педагогічного процесу,
- 2) використання відео педагогами/освітянами для оцінювання власної діяльності.

Науковці-дослідники Condie, Munro, Randel, Morris, Wetzel, Whitehill [2-4] вважають, що переважно результати досліджень застосування цифрових ігрових технологій є надто фрагментарними і спорадичними. Зазначається, що необхідно більше емпіричних даних для вивчення впливу використання ігрових цифрових технологій на академічні досягнення учнів і студентів [2, 4].

Відповідаючи на цю потребу, науковці Namsoo Shin, Lee Ann M., Sutherland, Cathleen A. Norris, а також Elliot Soloway [1,5] провели два дослідження щоб з'ясувати, як застосування ігрових цифрових технологій сприяє удосконаленню процесу засвоєння математики, і виявити, які саме аспекти моделювання и проектування ігрових цифрових технологій найрезультативніше підтримують навчальні процеси і поліпшують навчальну діяльність учнів.

Науковці провели два кількісні дослідження/тестування (quantitative studies), задіявши «арифметичну гру, розроблену на основі наукових цифрових технологій», і гру паперову; обидві гри були використані з тією-таки метою: з'ясувати, як відрізняється застосування цифрової/електронної відеогри від застосування паперової гри, і як це впливає на навчальні досягнення учнів.

Загальний висновок такий: застосування цифрових освітніх технологій дає змогу урізноманітнити процес навчання, зробити його більш адаптованим до дистанційних умов, допомагає зважати на індивідуальні потреби і можливості учнів.

Урахування індивідуального підходу є дуже важливим чинником, адже, як стверджують учені [5] «Маючи перед собою ті ж самі освітні цілі, різні студенти навчаються різними способами, по-різному у різних навчальних середовищах, вони по-різному здійснюють пошук й опрацювання інформації, по-різному її сприймають, потребують варіативного освітнього підходу і підтримки, різноманітних технік и методик та методів навчання».

Вивчаючи переваги використання відео вчителями з метою оцінювання своєї діяльності та рефлексії власних педагогічних результатів, дослідники працюють над проблематикою: чи варто інвестувати у процес відеоаналізу час та кошти, необхідні учителям для рефлексії й аналізування власної праці.

Є кілька видів і способів оцінки результативності вимірювання ефективності використання відео та дослідження впливу застосування такого виду оцінювання на рефлексію педагога. Окремі спеціальні дослідження присвячено коментарям учителів з приводу відеорефлексії, змінам у педагогічних методах и практиках після застосування рефлексії, самооцінці педагогами своїх рефлексій, здібностей, сприйняття ефективності застосовуваних методик і точність фіксування результатів. Дослідники, зацікавлені у використанні відео для едукативної рефлексії, прагнуть визначити, яке саме комбінування застосовуваних методик рефлексії допоможе знайти відповіді на найактуальніші питання щодо відеоаналізу.

Хоча тривалість таких відео і їхня кількість варіюється у різних наукових доробках, ще недостатньо досліджень щодо того, як зазначені характеристики впливають на рефлексію учителів. Отже, необхідні подальші наукові розвідки стосовно того, чи є оптимальна тривалість відеоспостережень для рефлексії учителями власних досягнень.

Список використаних джерел

1. Chandra V., Lloyd M. The methodological nettle: ICT and student achievement. *British Journal of Educational Technology*. 2008. № 39 (6). P. 1087–1098. DOI: <http://dx.doi.org/10.1111/j.1467-8535.2007.00790.x>.
2. Condie R., Munro R. The impact of ICT in schools: a landscape review / University of Strathclyde. January 2007. 93 p. URL: https://oei.org.ar/ibertic/evaluacion/sites/default/files/biblioteca/33_impact_ict_in_schools.pdf (last access: 12.10.2023).
3. Effectiveness of reading and mathematics software products: findings from the first student cohort : report to Congress / Dynarski M. et al. ; U.S. Department of Education, Institute of Education Sciences, 2007. URL: <https://ies.ed.gov/ncee/pdf/20074005.pdf> (last access: 12.10.2023).
4. The effectiveness of games for educational purposes : a review of recent research / Randel J., Morris B., Wetzel C., Whitehill B. *Simulation & Gaming*. 1992. № 23 (3). P. 261– 276. DOI: <https://doi.org/10.1177/1046878192233001>.
5. Sutherland L. M., Shin N., McCall K. L. Integrating Science inquiry, literacy, technology and universal design for learning to enhance middle school students' opportunities to learn science. *Paper presented at the annual meeting of the National Association for Research in Science Teaching*. Philadelphia PA, 2010.