

ВИКОРИСТАННЯ ОНЛАЙН ПЛАТФОРМ У ДИСТАНЦІЙНОМУ НАВЧАННІ СТУДЕНТІВ-ПСИХОЛОГІВ

Постановка проблеми. Сучасний світ наповнений віртуальним спілкуванням, широким застосуванням технічних засобів у повсякденному житті. Ця тенденція дедалі більше поширюється в освітній сфері у зв'язку з карантинними обмеженнями, тому технологія дистанційного навчання дає можливість неперервно забезпечувати навчальний процес у школах та вишах.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. В Україні датою офіційного початку запровадження дистанційного навчання можна вважати 21 січня 2004 року, коли наказом № 40 Міністерства освіти і науки України було затверджено «Положення про дистанційне навчання», яке поклало початок запровадженню нових технологій у галузі освіти.

У сучасному освітянському просторі налічується низка онлайн-платформ, які мають різні навчальні функції. Визначено ТОП-10 ресурсів дистанційного навчання [2]:

1. Google Classroom – віртуальний клас викладання і збору виконаних завдань із вказуванням кінцевого терміну виконання, публікації матеріалів, розрахунку оцінок.

2. Google Форми – інструмент для створення тестів із можливістю задати кількість балів за завдання і правильні відповіді.

3. Quizizz – сервіс для створення вікторин: викладач створює вікторину на своєму комп'ютері, а студенти беруть участь у ній за допомогою своїх мобільних гаджетів. Також викладач має повну картину успішності в таблиці Excel.

4. SurveyMonkey – служба як для створення простих і невеликих опитувань, так і для масової розсилки. Сервіс дозволяє швидко створювати опитування, налаштовувати їх зовнішній вигляд, змінювати черговість запитань, проводити А/Б-тестування, вставляти опитування на сайти і в соціальні мережі тощо.

5. Formative – платформа для створення оціночних завдань. Доступно 17 типів завдань, для прикладу аудіо відповідь, у вигляді малюнку, тесту, відео, есе, формули тощо.

6. Polleverywhere – інструмент для оцінювання студентів, який можна використовувати під час дистанційного семінару. Ця система дозволяє вбудовувати інтерактивні дії безпосередньо в презентацію. Студенти відповідають в Інтернеті або за допомогою SMS-повідомлень на своїх телефонах. Обмеження – 25 студентів в одній групі.

7. Socrative – веб-сервіс, який дозволяє оцінювати студентів за допомогою підготовлених завдань або запитань у стрічці.

8. Wooclap – платформа використовується університетами для навчальних занять і доступна на 6 мовах. Миттєвий зворотній зв'язок дозволяє аудиторії відповідати на питання в режимі реального часу.

9. Flippity – сервіс, за допомогою якого можна створювати різноманітні інтерактивні вправи для навчання.

9. Online Test Pad – безкоштовний багатофункціональний сервіс для проведення тестування і навчання. Можна створювати тести, опитування, кросворди, логічні ігри.

10. Kahoot – преміум формат платформи безкоштовний на час карантину з окремою реєстрацією для ВНЗ. Студентам пропонується не тільки участь у проектах в ігровій формі, створених викладачем на підставі пройденого матеріалу, але і самостійна творчість у створенні навчальних ігор на платформі.

Формулювання мети роботи (постановка завдання). Метою даної публікації є висвітлення спектру онлайн платформ дистанційного навчання як сучасного та ефективного методу педагогічної комунікації, що передбачає використання новітніх інформаційних технологій.

Виклад основного матеріалу дослідження. Освітні онлайн патформи дозволили урізноманітнити дистанційне навчання в умовах карантину та дають змогу проводити навчальний процес креативно, пізнавально, цікаво та сучасно. Під дистанційним навчанням мається на увазі індивідуалізований процес передання і засвоєння знань, умінь, навичок і способів пізнавальної діяльності людини, який відбувається за опосередкованої взаємодії віддалених один від одного учасників навчання у спеціалізованому середовищі, яке створене на основі сучасних психолого-педагогічних та інформаційно-комунікаційних технологій [1].

Цікавий досвід застосування освітньої платформи «Kahoot» відбувся під час проведення семінарів зі студентами-психологами Тернопільського національного технічного університету імені Івана Пулюя.

«Kahoot» – це навчальна платформа, за допомогою якої можна проводити інтерактивні заняття та перевірку знань студентів за допомогою онлайн-тестування. Даний онлайн-сервіс дає змогу створювати інтерактивні навчальні ігри: вікторини, обговорення, опитування.

Онлайн опитування за допомогою «Kahoot» захоплює студентів своєю формою проведення, викликає позитивні емоції, підвищує інтерес до вивчення предмета, включає ефект змагальності в досягненні навчальних успіхів. Студенти та викладач мають можливість фіксувати час відповідей та їх правильність, бачити результат усіх учасників, визначати складність кожного завдання. Після виконання завдання можна повернутися до проблемних питань та пропрацювати їх ще раз, не проходячи усього опитування.

Режим «Host Live» дає можливість брати участь у режимі реального часу. Запитання подаються на екрані хосту, а студенти підключаються і відповідають кожен на своєму телефоні. Зазвичай дається невелика кількість запитань, наприклад 12, адже кольорове, музичне оформлення, образні ефекти несуть

певне навантаження. У кінці гри студентів розподіляють на подіумі (1-3 місце) з феєрверками і оплесками.

Так, наприклад, у ході проведення занять із «Психології творчості та обдарованості» було запропоновано тестові завдання щодо знань з історії розвитку даного предмета, відомих науковців, які здійснили внесок у розвиток даної галузі знань, концептуальних підходів структури обдарованості, класифікації здібностей, детермінантів розвитку талантів тощо.

У ході вивчення «Експериментальної психології» студенти за допомогою створення віртуальної дошки Linoit створюють файли, стікери із змодельованими психологічними експериментами, пропонують фото, відео згідно етапів проведення власного дослідження. Студенти можуть взаємодіяти на різних дошках або навіть на спільній, організованій в один віртуальний стіл, це творчий простір для спільної роботи з будь-якими матеріалами, завданнями, проєктами.

При проведенні занять із «Психології спілкування» через онлайн-платформи є можливість проводити тренінгові заняття, спрямовані на розвиток психологічних якостей та їх корекцію. Відеозв'язок дозволяє досягнути комунікативних ефектів емпатичного слухання, рефлексії, розуміння тощо.

Висновки на основі цього дослідження і перспективи подальших розвідок. Застосування дистанційного навчання вимагає підбір сучасних та ефективних інформаційних ресурсів, шляхів оптимізації навчального процесу, використання відеолекцій, майстер класів та інших освітніх платформ.

Література

1. Положення про дистанційне навчання. URL: <https://dl.tntu.edu.ua/content.php?cid=5129>.
2. <https://kultart.lnu.edu.ua/news/top-10-resursiv-dlya-samostiynoyi-rozrobky-onlayn-testiv-abo-anketuvannya>.

УДК 001.9

Перунов Р.О.

вчитель фізики та інформатики Рогачинського НВК
«ЗНЗ I-III ступенів-ДНЗ»
perunov_ro@rogachun.edu.te.ua

ОСОБЛИВОСТІ ВПРОВАДЖЕННЯ STEAM У СІЛЬСЬКІЙ ШКОЛІ В УМОВАХ ПАНДЕМІЇ

Дітей потрібно готувати до майбутнього, яке кожен день змінюється. Необхідно знати, які технології вже розвиваються, щоб адаптувати систему освіти.

Метою вчителя, на мою думку, має бути формування в учнів компетенцій, які є ключовими, щоб бути затребуваним фахівцем із високотехнологічного виробництва, з біо- та нанотехнологій, знавцем робототехніки. В цьому і полягає місія STEM-освіти — спільними зусиллями змінити технології навчання, зробити освітні інновації доступними для учнівської молоді вже сьогодні.