

підходу дозволяє розробникам Unreal Engine залучати та захоплювати аудиторію гравців у свої світи та історії.

Список використаних джерел

1. Карабін О. Й. Використання доповненої реальності у підготовці майбутніх вчителів інформатики в умовах дистанційного навчання. Педагогічні науки: теорія і практика. Вісник Запорізького національного університету. Педагогічні науки. Запоріжжя. Vol. 2. № 3, 2020. С. 68–72.
2. Карабін О. Й., Бабій Н. Б. Розробка 3D ігор як засіб формування алгоритмічного мислення. «Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання: досвід, тенденції, перспективи»: матеріали VI міжнарод. наук.-практ. інтернет-конф., м. Тернопіль, 12.11.2020 р.–13.11.2020 р. Тернопіль, 2020. № 6. С. 187–189.
3. Посібник та наукові і технічні документи Epic Games. URL: <https://www.unrealengine.com/en-US/guides-and-white-papers> (дата звернення: 12.03.2024).
4. Anagh R.S. «Unreal Engine: Powering the Unreal Realities of Digital Creativity». URL: <https://www.linkedin.com/pulse/article-unreal-engine-anagh-r-s-zrlpc> (дата звернення: 12.03.2024).

СТРАТЕГІЇ ТА ПРАКТИЧНІ ПІДХОДИ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ВЕБДОСТУПНОСТІ ЦИФРОВИХ ОСВІТНІХ РЕСУРСІВ

Юрійчук Анастасія Олександрівна

здобувач третього (освітньо-наукового) рівня вищої освіти спеціальності
011 Освітні, педагогічні науки,
Український державний університет імені Михайла Драгоманова,
a.o.yuriichuk@udu.edu.ua

Забезпечення доступності цифрових освітніх ресурсів є важливим завданням, оскільки це гарантує рівні можливості для всіх учасників освітнього процесу. У зв'язку зі зростанням значення онлайн-навчання в контексті сучасного світу, необхідно розглянути та систематизувати стратегії та практичні підходи, які дозволять забезпечити вебдоступність цифрових освітніх ресурсів для всіх категорій користувачів, сприяючи розвитку інклюзивного освітнього середовища.

У наш час цифрові освітні ресурси стали невід'ємною складовою навчального процесу. Вони включають в себе електронні підручники, веб-сайти, відеоуроки, інтерактивні програми та інші інтернет-ресурси, які використовуються як здобувачами освіти, так і іншими учасниками освітнього процесу [1].

В умовах воєнного стану, надзвичайної ситуації або надзвичайного стану онлайн середовище навчання стає надзвичайно актуальним і важливим. Воно надає можливість забезпечити доступ до якісної освіти та навчальних ресурсів навіть у складних умовах.

Однак, доступність цифрових освітніх ресурсів не обмежується лише їхньою наявністю в мережі. Важливо також забезпечити їхню вебдоступність – можливість ефективного використання й навігації цими ресурсами людьми з різними особливостями, обмеженнями та людьми з інвалідністю. Дотримання стандартів вебдоступності є корисним для всіх, оскільки сприяє адаптації навчання до різних педагогічних підходів та індивідуальних потреб. Вебдоступність є не лише принципом та стандартом розробки вебресурсів, але й ключовою складовою інклюзивного освітнього середовища, яке дозволяє кожному здобувати знання та розвиватися.

Забезпечення вебдоступності цифрових освітніх ресурсів вимагає комплексного підходу та ретельної організації, враховуючи різні аспекти технічних, організаційних та педагогічних змін. Зокрема сприяти покращенню доступності навчальних ресурсів можуть такі стратегії:

1. Проведення навчання та інформування викладачів, розробників та адміністрації закладів освіти щодо важливості вебдоступності. Розуміння цінності рівного доступу до навчання може стати основою для реалізації покращень.

2. Створення політики доступності, яка би включала конкретні цілі та завдання, є ключовим кроком. Важливо розробити план дій, який би передбачав послідовність кроків для імплементації стратегій вебдоступності.

3. Забезпечення доступності навчальних матеріалів, електронних підручників та інших ресурсів, які використовуються в навчанні. Інтегруючи вебдоступність у планування курсів, заклади освіти можуть забезпечити доступ до інформації для всіх студентів.

4. Впровадження стандартів WCAG та інших рекомендацій з доступності як обов'язкових вимог для всіх вебресурсів закладу освіти, включаючи їхні сайти. Це може включати розробку внутрішніх політик та стандартів.

5. Регулярне тестування цифрових освітніх ресурсів на вебдоступність, використовуючи інструменти для автоматичного та ручного тестування. Аудит допоможе виявити проблеми та недоліки та прийняти заходи для їх виправлення.

6. Врахування принципів інклюзивного дизайну при створенні нових вебресурсів. Це включає використання чіткої розмітки, альтернативних текстів для зображень, достатнього колірного контрасту, легкої навігації та інших елементів, які усім полегшують користування ресурсами.

7. Забезпечення можливості використання допоміжних технологій при користуванні цифровими освітніми ресурсами особами з обмеженими можливостями та особами з інвалідністю. Це може включати опції для зміни шрифту, розміру та кольорів, а також сумісність з екранними читачами та іншими асистивними технологіями.

8. Регулярна оцінка ефективності забезпечення вебдоступності включає у себе систематичний аналіз результатів, виявлення можливих проблем і розробку покращених стратегій. Це здійснюється на підставі зворотного зв'язку та детального аналізу накопичених даних.

9. Впровадження педагогічних методів та підходів, які сприяють рівній можливості навчання. Це означає врахування індивідуальних особливостей та потреб здобувачів освіти, а також використання різноманітних підходів для забезпечення їхнього включення та активної участі у навчальному процесі.

10. Залучення здобувачів освіти до процесу покращення вебдоступності цифрових освітніх ресурсів через зворотний зв'язок та консультації. Це створює симбіозний процес, в якому здобувачі освіти відчуватимуть свою важливу роль у формуванні досвіду навчання та робитимуть цінний вклад у забезпечення доступності для всіх, незалежно від їхніх особливих потреб чи обмежень.

Забезпечення вебдоступності цифрових освітніх ресурсів є невід'ємною частиною розвитку сучасної освіти. Дотримання стандартів вебдоступності сприяє адаптації навчання до різних педагогічних підходів та індивідуальних потреб, роблячи освітній процес більш інклюзивним. Реалізація комплексних

стратегій вимагає спільних зусиль викладачів, адміністрації та здобувачів освіти, і вони можуть стати основою для створення сучасного та доступного освітнього середовища.

Список використаних джерел

1. Дробін А. А. Класифікація цифрових освітніх ресурсів як засіб уточнення їх практичного цільового призначення. Наукові записки. Серія : Педагогічні науки. Кропивницький, 2021. № 201. С. 77–81.
2. Щерба Н. С., Яценко Л. В., Литвишко О. М. Запровадження універсального дизайну в розробці електронних освітніх ресурсів у закладах вищої освіти. Актуальні питання у сучасній науці. Серія «Педагогіка», 2023. Київ. № 8(14). С. 944–957.