

інтересу та заохочень тієї або іншої вікової категорії. На відміну від ігор, де за мету береться забезпечення розважального та сюжетного характеру, метою гейміфікації є винахід рішень у нетипових ситуаціях та підвищення рівня мотивації.

Використання таких освітніх онлайн платформ, як: Kahoot, LearningApps.org, Umaigra.com, Genial.ly, Classroomscreen.com та інших допоможуть створити цікаві та нестандартні ігри для будь-якого уроку. Це не лише зручні компоненти для створення ігор учителю, а також один із важливих процесів залучення освітян та батьків до освітнього процесу. Забезпечення молодшим школярам гарного настрою, позитивного ставлення та заохочення до навчання, використання різних елементів ігрового дизайну (очки, бали, значки, таблиці лідерів та ін.) допоможуть підтримувати інтерес та здорову конкуренцію.

Отже, гейміфікація займає важливе місце в процесі формування пізнавальної активності учнів початкових класів в умовах дистанційного навчання. Використання таких інновацій впливає на емоційну, виховну, освітню атмосферу в класі, учні можуть самостійно прослідковувати свої досягнення, розуміти важливість тих чи інших дій, розвивати свою увагу, пам'ять, уяву, абстрактне та логічне мислення, вміння відстоювати своє рішення.

## **ВИКОРИСТАННЯ ОНЛАЙН СЕРВІСІВ ПІД ЧАС ПРОФІЛЬНОЇ ПІДГОТОВКИ В ГАЛУЗІ ТЕХНОЛОГІЧНОЇ ОСВІТИ**

**Близнюк М. М.**

доктор педагогічних наук, професор,

Полтавський національний педагогічний університет імені В.Г. Короленка,  
м. Полтава, Україна

**Буряк Ю. В.**

здобувач другого (магістерського) рівня вищої освіти,

Полтавський національний педагогічний університет імені В.Г. Короленка,  
м. Полтава, Україна

Онлайн-навчання – це навчання, яке проводиться за допомогою комп'ютера або іншого гаджета, підключеного до Інтернету. На відміну від дистанційного, онлайн-навчання – навчання в режимі «тут і зараз». Воно стало логічним продовженням дистанційного. Відеозаписи лекцій з'явилися в мережі наприкінці 90-х років минулого сторіччя, а особливу популярність набули після 2010 року. Онлайн навчання дає можливість слухачам повністю поринути в освітнє середовище. Завдяки підключенню до мережі вони можуть дивитися або прослуховувати лекції, виконувати завдання, консультуватися з викладачами та спілкуватися з одногрупниками.

Серед сильних сторін онлайн навчання можна виділити: економічність, спрощення доступу до якісної освіти, адаптивність траєкторії навчання, наявність інструментів для аналізу навчальної діяльності, швидкість зворотного зв'язку. Слабкі сторони: складність персоналізації слухачів, наявність певного рівня «цифрової грамотності», відсутність між викладачами та слухачами живого

спілкування, необхідність сформованості в слухачів на досить високому рівні самостійності та самоорганізованості.

У багатьох закладах освіти пропонується проведення онлайн навчання за допомогою *онлайн-сервісів*. Йдеться про алгоритми та комунікацію наставників і слухачів на період дистанційного навчання, а також набір сервісів і специфіку їх використання для педагогів [1, 3], зокрема: Google Classroom, Microsoft Teams, Cisco Webex, Zoom, Class Dojo, Classtime, Viber, та інші.

Середовище *Google* містить безліч інструментів, які можуть бути корисними для індивідуальної та спільної діяльності. Сервіси *Google* орієнтовані на мережеву взаємодію людей і для освіти в цьому середовищі важливі можливості спілкування та співпраці. За допомогою сервісів *Google* можна організувати різноманітну колективну діяльність:

- створювати, спільно редагувати та обговорювати *Google*-документи, *Google*-таблиці, *Google* презентації, *Google*-малюнки;
- створювати індивідуальні й колективні блоги та додавати до них найрізноманітніші матеріали: документи, календарі, карти тощо;
- створювати системи персонального пошуку *Google*, доповнювати їх корисними сайтами, що дає можливість використовувати безпечні освітні пошукові системи;
- створювати персональні календарі та додавати до них опис подій, колективно планувати діяльність;
- створювати власні навчальні відео канали та групи, використовувати медіаресурси *YouTube* та розміщувати в мережі власні відео фрагменти;
- створювати сайт на *Google-site*. Додавати на сайт документи, таблиці, календарі, карти, фотографії, відео, стрічку новин та ін.

*Google Classroom* – безкоштовний веб-сервіс запропонований *Google* для освітніх закладів із метою спрощення створення, поширення і класифікації завдань безпаперовим шляхом. Основна мета сервісу прискорити процес поширення файлів між учасниками навчального процесу. *Google Classroom* об'єднує в собі: *Google Drive* для створення й обміну завданнями, *Google Docs, Sheets and Slides* для написання, *Gmail* для спілкування і *Google Calendar* для розкладу. Учасники можуть бути запрошені до класу за допомогою приватного коду, чи автоматично імпортуватися з сайту навчального закладу. Кожен клас створює окрему папку на *Google* диску відповідного користувача *Google Drive*, куди може подати роботу, яку оцінює викладач. Мобільні додатки, доступні на *iOS* і *Android*, дають можливість користувачам робити фото та прикріпляти їх до завдань, ділитися файлами з інших додатків та мати оффлайн доступ до інформації. Викладач може відстежувати прогрес кожного учасника, а після оцінки його роботи, може повернути її разом із коментарями. У «*Google Classroom*» можна додати до 250 людей, серед яких викладачі, слухачі та ін.

Сервіси *Google Meet* та *Zoom* стали основними для проведення онлайн занять для учнів і студентів. Доречним є використання сесійних залів, де можна об'єднати здобувачів певним чином для обговорення конкретних завдань. Об'єднувати можна від двох осіб для обговорення, а потім заслухати спікера від кожної команди.

Для максимально вдалого проведення заняття потрібно пам'ятати кілька правил організації відеоконференції у цих додатках, а саме: користуватися «залом очікування»; створити зали регулярних конференцій; відстежувати увагу учасників; запитувати управління робочим столом учасників; слідкувати за фоном у кадрі; записувати свої наради; навести цифровий марафет [2, с.169].

*Microsoft Teams* – центр для командної роботи в Office 365 від Microsoft, який інтегрує користувачів, вміст і засоби, необхідні команді для ефективнішої роботи. Застосунок об'єднує все у спільному робочому середовищі, яке містить чат для нарад, файлообмінник та корпоративні програми. Розроблений для смартфонів, що працюють на платформах Android, iOS, Windows Phone і комп'ютерів із операційною системою Windows 10 S, Windows 7+ або Mac OS X 10.10+.

Платформа для вебінарів *Cisco WebEx* – це хмарний сервіс для проведення будь-яких web-конференцій, що дає можливість учасникам обмінюватися інформацією в будь-який момент часу з глобального хмарного середовища, у будь-якому місці, використовуючи комп'ютер або мобільні пристрої. *Cisco WebEx* забезпечує такими зручними і практичними інструментами для спільної роботи, як: спільний доступ до робочого столу, клавіатури і миші, документам MS Office та інших програмних додатків; відео, чат і обмін особистими повідомленнями; запис web-сесії; голосування; засоби анотації та багато іншого.

*Class Dojo* – це зручний і простий інструмент для оцінки роботи класу в режимі реального часу. За допомогою цього сервісу вчитель може швидко і просто оцінювати класну і домашню роботу. Це зручний, яскравий, українізований інтерфейс, він надає симпатичні аватари, цікаві для сприймання дітьми, можливість роботи як із стаціонарного комп'ютера, так із планшета чи смартфона.

*Classtime* – це онлайн-сервіс для миттєвих тестів, які можна проводити як під час уроку, так і давати на домашнє завдання. Перейшовши у вкладку, ви потрапляєте в робочий кабінет, який спочатку буде порожнім. Натиснувши кнопку «+» у правому верхньому куті, ви можете, додати віртуальний клас. Заповнивши назву групи, ви одразу ж отримуєте можливість додавати до неї учнів шляхом надсилання згенерованого програмою коду або посилання (на електронну пошту).

*Viber* – застосунок VoIP для смартфонів, що працюють на платформах Android, BlackBerry OS, iOS, Symbian, Windows Phone, Vada і комп'ютерів із операційною системою Windows, OS X або Linux. Інтегрується з адресною книгою та авторизується за номером телефону. Дає можливість здійснювати безкоштовні дзвінки (оплата тільки за рахунок інтернет-трафіку) високої якості між смартфонами з встановленим вайбером, а також передавати текстові повідомлення, зображення, відео та аудіо повідомлення.

*Zoom* забезпечує проведення необмеженої кількості конференцій, зустрічей і вебінарів, надаючи водночас такі переваги:

- *Якість відео та аудіо:* трансляція відео з роздільною здатністю 720p.
- *Демонстрація екрану:* будь-який учасник може поділитися трансляцією свого екрану. Адміністратор (ведучий) має змогу вибрати декілька учасників для одночасного показу екранів; доступна можливість коментування.

- *Запис*: після зустрічі відео доступне у форматі MP4, аудіо у форматі M4A, також зберігаються текстові повідомлення (чат). Записи можна зберігати як на свій комп'ютер, так і в хмарне сховище Zoom.

- *Мобільні пристрої*: можливість планувати і починати події, надавати доступ до заходу, а також транслювати робочий стіл на мобільних пристроях.

- *Планування заходів із Outlook і Chrome*: можливість за допомогою безкоштовних плагінів створювати події із календарів Outlook і Google. Zoom легко інтегрується в різні системи календарного планування, завдяки чому користувачам простіше координувати один із одним час зустрічі.

- *Великі події*: можливість збільшення кількості учасників до 500.

- *Хмарне сховище*: можливість зберігати відео в хмарі.

*Skype* – це безкоштовна для завантаження та проста у використанні програма, яка дає змогу спілкуватися користувачам із усього світу. Мільйони компаній і окремих користувачів за допомогою Skype безкоштовно здійснюють відео- і голосові виклики, проводять конференції, надсилають миттєві повідомлення та обмінюються файлами з іншими користувачами Skype.

Отже, упровадження онлайн технологій у навчальний процес дає можливість створити мобільне інформаційне середовище навчання, підвищити темп заняття, реалізувати ідеї навчання, збільшити обсяг самостійної роботи учнів, формувати та розвивати професійні компетенції слухачів, розширюючи сферу освітніх послуг. Таке навчання не тільки формує вміння та навички самостійної когнітивної діяльності з використанням сучасних і перспективних засобів інформаційно-комунікаційних технологій, але й піднімає доступність освіти на якісно новий рівень, а також є ефективним інструментом під час профільної підготовки в галузі технологічної освіти.

#### Список використаних джерел

1. Онлайн-сервіси для вчителів. 23.03.22. URL : <https://osvita-omr.gov.ua/onlajn-servisy-dlia-vchyteliv/>

2. Франчук В. М., Франчук Н. П. Організація дистанційного навчання в закладах освіти. Сучасні цифрові технології та інноваційні методики навчання: досвід, тенденції, перспективи: матеріали ІХ Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції (м. Тернопіль, 28 квітня, 2022). Тернопіль. С.167-170.

3. Яценко С. Є., Демчук К. М. Використання сервісу Google Classroom для забезпечення навчання математики учнів загальноосвітніх шкіл в умовах рівневої диференціації. Сучасні інформаційні технології в освіті і науці: матеріали II-ї Всеукр. наук. Інтернет-конф. (27-28 березня 2019 р.). Умань : Візаві, 2019. С. 25-29.

## ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ФОРМУВАЛЬНОГО ОЦІНЮВАННЯ В СТАРШІЙ ШКОЛІ

Божинська М. А.

здобувачка третього (освітньо-наукового) рівня вищої освіти,  
Полтавський національний педагогічний університет імені В. Г. Короленка,  
м. Полтава, Україна