

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

КОМУНАЛЬНИЙ ЗАКЛАД ОСВІТИ «ТОМАКІВСЬКИЙ ПРОФЕСІЙНИЙ
АГРАРНИЙ ЛІЦЕЙ» ДНІПРОПЕТРОВСЬКОЇ ОБЛАСНОЇ РАДИ»

**Методична розробка на тему: «Використання
цифрових технологій як засіб формування базових
компетентностей здобувачів освіти»**

автор: Ждан Ірина Андріївна,
кваліфікаційна категорія – «спеціаліст
другої категорії»,
посада – викладач

Розглянуто і схвалено
на засіданні методичної комісії

сmt Томаківка
2024 р.

АНОТАЦІЯ

Методична розробка спрямована на підвищення ефективності навчального процесу шляхом інтеграції інтерактивних технологій, що включає в себе застосування сучасних цифрових інструментів, інтерактивних методів навчання.

Головною метою методичної розробки є впровадження та ефективне використання інтерактивних технологій у навчальному процесі, що дозволить зробити навчання більш залучаючим, динамічним та результативним. В основній частині розглянуто:

Ефективні способи сприйняття інформації здобувачами освіти, такі як: активне навчання, візуалізація, розбиття на частини, застосування різних стилів навчання, повторення і перегляд, практичні застосування, створення зацікавленості;

Психологічні аспекти засвоєння іноземної мови в старших класах, дає можливість викладачу мати чітке уявлення, про підхід до викладання навчальних предметів;

Розглянуто основні онлайн-інструменти для оцінювання здобувачів освіти, які значно спрощують процес оцінювання, дозволяють вчителям швидко створювати тести, квізи та завдання, а також автоматично обробляти результати.

Впровадження в освітній процес дистанційного навчання сучасних онлайн платформ для якісного викладання предмету, які вносять в наше життя тотальні зміни в навчальному процесі, тому реалії сьогодення змушує сучасного викладача, створювати навчальний контент та використовувати онлайн платформи

Зокрема, в практичному розділі розглянуто впровадження в освітній процес дистанційного навчання сучасних онлайн платформ для якісного викладання предмету. Проаналізовано, з власного досвіду переваги та недоліки деяких інтерактивних платформ для створення завдань.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	4
I. ТЕОРЕТИЧНА ЧАСТИНА. Теоретичні аспекти використання сучасних методів дистанційного навчання.....	5
1.1. Ефективні способи сприйняття інформації здобувачами освіти.....	5
1.2 Психологічні аспекти засвоєння іноземної мови в старших класах	12
1.3 Онлайн-інструменти для оцінювання здобувачів освіти.....	15
II. ПРАКТИЧНА ЧАСТИНА. Інтерактивні технології в освітньому процесі.....	16
2.1. Впровадження в освітній процес дистанційного навчання сучасних онлайн платформ для якісного викладання предмету	16
ВИСНОВКИ.....	34
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	35

ВСТУП

Настільки швидко розвивається науковий прогрес, що в свою чергу опанування та практичне застосування інноваційних технологій, змушує сучасного викладача швидко та вчасно реагувати на зміни сьогодення. Потік інформації, змін та вдосконалення засобів інтерактивного навчання, змушує викладача розширювати можливості, опануванням сучасних технологій, і застосуванням в роботі, що має неоціненний вклад в розвиток як самого викладача, так і здобувачів освіти.

Тому в подальшому, розглянемо тернистий шлях сучасного педагога, який ефективно справляється з викликами сьогодення. Врахуємо психологічні особливості сприйняття інформації здобувачів освіти сучасними методами навчання та їх якісний підхід до викладення матеріалу.

Розглянемо, як організувати індивідуальний план самоосвіти, з перспективним розвитком обізнаності в даному сегменті. Ознайомимось з впровадженими в освітній процес засобів інтерактивного навчання, а особливо з їх перевагами та недоліками.

Розглянемо відповідність їх застосування до видів вправ та завдань, продемонструємо практичне застосування на практиці з подальшим підтвердженням. Зробимо висновок, щодо результативності та якості навчання, та сталого розвитку компетентностей.

I. ТЕОРЕТИЧНА ЧАСТИНА. Теоретичні аспекти використання сучасних методів навчання.

1.1 Ефективні способи сприйняття інформації здобувачами освіти

Ефективність сприйняття інформації учнями може напряду залежить від індивідуальних особливостей кожного здобувача освіти. Однак є декілька загальних стратегій, які можуть підвищити ефективність навчання, розглянемо найголовніші з них:

1. Активне навчання:

- Використання методів активного навчання, такі як обговорення, групові проекти та практичні вправи.
- Заохочування здобувачів освіти до самостійного пошуку інформації та вирішення завдань.

Активне навчання включає різноманітні стратегії, які залучають здобувачів освіти до активної участі у процесі навчання.

Приклади активного навчання:

1. Групові обговорення:

- Розподіліть учнів на групи та дайте їм завдання обговорити конкретну тему або вирішити проблему.
- Підтримуйте обмін ідеями та думками між учасниками групи.

2. Практичні вправи:

- Надавайте учням можливість вирішувати завдання або сценарії, які застосовують отримані знання у практичних ситуаціях.
- Сприяйте обговоренню результатів та висновків.

3. Рольові ігри:

- Створіть ситуації, де учні грають роль та використовують знання відповідно до цієї ролі.
- Заохочуйте учнів розвивати різні погляди та шукати рішення.

4. Проекти:

- Задайте завдання на створення проектів, які дозволяють учням досліджувати конкретні теми самостійно.
- Підтримуйте презентації результатів та обговорення.

5. Мозковий штурм:

- Заохочуйте учнів генерувати ідеї та розв'язувати проблеми шляхом мозкового штурму.
- Сприяйте вільній та відкритій обміні ідеями.

6. *Дискусії:*

- Організуйте дискусії на актуальні теми та заохочуйте учнів висловлювати свої погляди.
- Підтримуйте аргументацію і обґрунтування позицій.

7. *Використання технологій:*

- Використовуйте інтерактивні технології, які дозволяють учням взаємодіяти з матеріалом (наприклад, веб-сервіси для групової роботи або онлайн-інтерактивні завдання).

Ці методи активного навчання створюють стимулююче навчальне середовище, підтримують активну участь учнів і сприяють кращому засвоєнню матеріалу.

2. *Візуалізація:*

- Використовуйте діаграми, схеми, графіки та інші засоби візуалізації для полегшення розуміння складних концепцій.
- Використовуйте відео та мультимедійні ресурси для наглядності.

Використання візуалізації у навчанні може значно полегшити розуміння складних концепцій та збільшити зацікавленість учнів. Ось декілька прикладів візуалізації в навчанні:

1. *Mind Map:*

- Створення Mind Map для візуалізації взаємозв'язків та ідей в навчальній темі.
- Наприклад, використовуйте Mind Map для представлення теми уроку з розділеними підтемами та ключовими поняттями.

2. *Діаграми та схеми:*

- Використовуйте діаграми для зображення процесів або взаємозв'язків між концепціями.
- Наприклад, використовуйте схему для пояснення хімічних реакцій або графік для представлення статистичних даних.

3. *Інфографіка:*

- Створення інфографіки для візуалізації складних статистичних або фактичних даних.
- Наприклад, створення інфографіки про екологічні проблеми для кращого розуміння впливу на навколишнє середовище.

4. *Концептуальні моделі:*

- Розроблення моделей для візуалізації абстрактних концепцій.
- Наприклад, створення 3D-моделі атома для пояснення його будови та властивостей.

5. Відео та анімації:

- Створення відеороликів чи анімацій для ілюстрації складних процесів або ідей.
- Наприклад, використовуйте анімацію для пояснення фізичних законів або географічних явищ.

6. Таблиці та графіки:

- Використовуйте таблиці та графіки для систематизації інформації та відображення залежностей.
- Наприклад, використовуйте графік для представлення історичних подій або таблицю для порівняння різних явищ.

7. Картини та фотографії:

- Використовуйте зображення для ілюстрації певних аспектів навчальної теми.
- Наприклад, показати фотографії природних ландшафтів для вивчення географії.

Використання візуалізації робить навчання більш доступним та захоплюючим для учнів, допомагає їм краще розуміти та запам'ятовувати матеріал.

3. Розбиття на частини:

- Розбивайте інформацію на менші частини для полегшення сприйняття.
- Використовуйте структуровані матеріали.

Розбиття навчального матеріалу на частини сприяє легшому засвоєнню та розумінню. Ось кілька прикладів ефективного навчання, заснованого на принципі розбиття на частини:

1. Модульні уроки:

- Розбивайте навчальний матеріал на модулі, які покривають конкретні аспекти теми.
- Наприклад, урок про історію може бути розділений на модулі про різні періоди або події.

2. Короткі та узагальнюючі заняття:

- Подавайте інформацію короткими порціями, надаючи час для сприйняття та обробки.
- Наприклад, в лекції про фізику, розглядайте конкретний фізичний закон у кожному уроці.

3. Крок за кроком інструкції:

- Надавайте інструкції та завдання у чіткому порядку, дозволяючи учням крок за кроком розбиратися з матеріалом.
- Наприклад, при вивченні математики, розкладіть розв'язання задачі на послідовні кроки.

4. Графіки та таблиці:

- Використовуйте графіки та таблиці для систематизації та візуалізації складних концепцій.
- Наприклад, вивчаючи хімію, використовуйте таблиці для представлення властивостей різних елементів.

5. Поступова складність завдань:

- Починайте з легших завдань та поступово переходьте до складніших, дозволяючи учням розвивати навички поступово.
- Наприклад, при навчанні програмування, спочатку вирішуйте прості завдання, а потім переходьте до більш складних проектів.

6. Регулярне повторення:

- Запроваджуйте регулярні повторення попередньо вивченого матеріалу для закріплення знань.
- Наприклад, визначте дні для повторення ключових понять попередніх уроків.

7. Використання кейсів та прикладів:

- Представляйте кейси або реальні приклади, розбиваючи їх на етапи для кращого розуміння.
- Наприклад, при вивченні економіки розглядайте випадки бізнесу або економічних криз.

Ці приклади сприяють ефективному навчанню, дозволяючи учням поетапно освоювати складний матеріал і покращувати засвоєння знань.

4. Застосування різних стилів навчання:

- Враховуйте різні стилі навчання, такі як візуальний, аудіальний та кінестетичний, в процесі викладання.
- Надавайте можливість учням вибирати методи навчання, що найбільше їм підходять.

Застосування різних стилів навчання враховує індивідуальні особливості учнів і сприяє кращому засвоєнню матеріалу. Ось декілька прикладів ефективного навчання, що враховують різні стилі навчання:

1. Візуальний стиль:

- Використовуйте діаграми, схеми, ілюстрації та графіки для візуалізації інформації.
- Під час занять надавайте додаткові матеріали, які мають візуальний характер.

2. Аудіальний стиль:

- Запропонуйте учням слухати аудіозаписи лекцій або аудіокниги.
- Організуйте обговорення та дискусії для учнів, які краще сприймають інформацію в аудіальному форматі.

3. Кінестетичний стиль:

- Залучайте учнів до практичних завдань та групових проєктів.
 - Дозволяйте рухатися під час уроків, наприклад, використовуючи методiku "клас без стільців".
4. *Читацький/письмовий стиль:*
- Надавайте текстову інформацію у письмовій формі, також надаючи конспекти та матеріали для самостійного читання.
 - Заохочуйте учнів вести нотатки та створювати власні конспекти.
5. *Співпраця та групова робота:*
- Організуйте групові проєкти, що дозволяють розвивати комунікативні навички та взаємодію.
 - Сприяйте обміну ідеями та колективному вирішенню завдань.
6. *Інтерактивні технології:*
- Використовуйте інтерактивні елементи, такі як відео, віртуальні екскурсії, інтерактивні завдання тощо.
 - Заохочуйте учнів використовувати онлайн-ресурси для самостійного вивчення.
7. *Індивідуалізовані завдання:*
- Дозволяйте учням обирати завдання або проєкти, які відповідають їхнім індивідуальним інтересам.
 - Надавайте можливість вибору формату виконання завдань (письмово, усно, візуально).

Ці приклади демонструють, як різні стилі навчання можуть бути враховані в навчальному процесі для оптимального засвоєння інформації учнями.

5. Повторення і перегляд:

- Застосовуйте методи повторення для закріплення вивченого матеріалу.
- Надавайте можливість перегляду матеріалів після уроку.

Ефективне навчання через повторення і перегляд дозволяє закріпити знання та підвищити їхню довготривалу запам'ятовуваність. Ось кілька прикладів:

1. Регулярні повторення:

- Введіть короткі сесії повторення попередньо вивченого матеріалу на початку кожного уроку.
- Підкресліть ключові концепції та поняття, над якими здобувачі освіти повинні працювати.

2. Самостійне вивчення:

- Надайте учням можливість самостійно повторити матеріал за допомогою додаткових ресурсів, підручників або онлайн-курсів.
- Заохочуйте створення власних конспектів або карточок для повторення.

3. Повторення через викладання:

- Дозволяйте здобувачам освіти вести короткі презентації або обговорення на теми, що вже вивчались.
 - Віддавайте перевагу методиці "викладач-здобувач освіти", де один учень викладає іншому знання.
4. *Використання мультимедіа:*
- Створюйте короткі відео-резюме або аудіо-підсумки ключового матеріалу для легкого перегляду.
 - Використовуйте графічні організатори, щоб узагальнити інформацію.
5. *Інтерактивні повторення:*
- Застосовуйте інтерактивні гри та вправи для повторення вивченого.
 - Використовуйте онлайн-платформи для квізів та інтерактивних завдань.
6. *Повторення через різні контексти:*
- Подавайте ті самі концепції в різних контекстах або застосовуйте їх до різних завдань.
 - Дозволяйте учням застосовувати знання в різних сценаріях.
7. *Групові обговорення:*
- Організуйте групові сесії, де здобувачі освіти обговорюють та переглядають ключові теми.
 - Заохочуйте взаємоперевірку та обговорення різних підходів до вирішення завдань.

Ці приклади спрямовані на підтримку активного повторення та перегляду матеріалу, що сприяє кращому засвоєнню та розумінню.

6. Практичні застосування:

- Залучайте учнів до розв'язання практичних завдань, які дозволяють застосовувати отримані знання у реальних ситуаціях.

Ефективне навчання через практичні застосування дозволяє учням застосовувати теоретичні знання у реальних ситуаціях. Ось кілька прикладів:

1. Проекти з реальними задачами:

- Задавайте учням завдання, що моделюють реальні проблеми та завдання в їхній області вивчення.
- Наприклад, створення бізнес-плану або наукового проекту.

2. Екскурсії та польові відвідування:

- Організуйте виїзди для учнів, де вони можуть побачити, як застосовуються їхні знання в реальному житті.
- Наприклад, екскурсія на виробниче підприємство або лабораторію.

3. Вирішення реальних проблем:

- Представляйте здобувачам освіти реальні проблеми та виклики для вирішення, де вони можуть використовувати свої знання.

- Наприклад, розробка проекту для вирішення екологічної проблеми в місцевій спільноті.
- 4. *Стажкування та практика:*
 - Організуйте можливості для учнів провести час на стажуванні чи практиці в реальному робочому оточенні.
- 5. *Симуляції та рольові ігри:*
 - Використовуйте симуляції та рольові ігри для відтворення реальних сценаріїв.
- 6. *Контекстуалізація завдань:*
 - Застосовуйте вправи та завдання, які враховують реальний контекст та ситуації.
 - Наприклад, вивчення історії через аналіз конкретних історичних подій.
- 7. *Практичні лабораторії:*
 - Забезпечуйте учням можливості використовувати лабораторні ресурси для проведення досліджень та експериментів.
 - Наприклад, фізичні чи хімічні досліди в лабораторії.

Ці приклади демонструють, як практичні застосування можуть збільшити зацікавленість та розуміння учнів, сприяючи поглибленню їхніх знань та навичок.

7. Створення зацікавленості:

- Використовуйте цікаві приклади та застосовуйте реальні приклади для залучення уваги учнів.
- Пояснюйте, як отримана інформація може бути корисною у реальному житті.

Створення зацікавленості важливо для успішного навчання, оскільки воно мотивує учнів і підтримує їхній інтерес до предмета. Ось кілька прикладів ефективного створення зацікавленості:

1. *Застосування реальних прикладів:*
 - Показуйте, як вивчений матеріал використовується в реальному житті.
 - Наприклад, розповідайте про конкретні сучасні технології, які базуються на принципах фізики або математики.
2. *Використання сторітелінгу:*
 - Розповідайте цікаві історії або анекдоти, пов'язані з темою уроку.
 - Створюйте сценарії, де вивчення матеріалу стає частиною захопливої історії.
3. *Використання технологій:*
 - Використовуйте інтерактивні технології, відео та візуалізації для зрозумілішого та захопливого подання інформації.

- Наприклад, використання віртуальної реальності для вивчення історії або науки.
- 4. *Гостьові лекції та відвідування фахівців:*
 - Запрошуйте в гості професіоналів або експертів, які можуть розповісти про свої досвіди та застосування вивченого матеріалу.
 - Наприклад, лекція від інженера в рамках вивчення технічних предметів.
- 5. *Групові проекти та дослідження:*
 - Дозволяйте учням вибирати теми для групових проектів, що цікавлять їх.
 - Сприяйте самостійному дослідженню та розв'язанню реальних проблем.
- 6. *Застосування ігор та конкурсів:*
 - Використовуйте ігри та конкурси для закріплення матеріалу та стимулювання конкуренції.
 - Наприклад, математичні ігри або конкурси з розв'язання головоломок.
- 7. *Зв'язок із сучасністю:*
 - Акцентуйте на сучасних тенденціях та подіях, які можуть зацікавити учнів.
 - Наприклад, вивчення історії через призму актуальних подій та їх впливу.

Ці приклади спрямовані на те, щоб створювати захоплення та інтерес до навчання, що сприяє кращому засвоєнню та розумінню матеріалу.

Застосовуючи ці стратегії, викладачі можуть підвищити ефективність навчання та полегшити сприйняття інформації здобувачами освіти. Також важливо надавати здобувачам освіти можливість виражати свої погляди та заохочувати їх активно взаємодіяти з матеріалом.

1.2 Психологічні аспекти засвоєння іноземної мови в старших класах

Засвоєння іноземної мови у старших класах має свої унікальні психологічні аспекти та виклики. У цей період здобувачі освіти переживають численні соціальні, емоційні та когнітивні зміни, які можуть як сприяти, так і ускладнювати навчальний процес. Розглянемо деякі з ключових психологічних аспектів, які впливають на вивчення іноземних мов у старшокласників.

Самосвідомість та соціальна чутливість

Підлітки стають все більш самосвідомими та чутливими до думок і оцінок оточуючих. Це може збільшити їхній страх перед помилками та тривогу під час спілкування на іноземній мові, особливо в присутності однолітків. Вчителям

важливо створювати підтримуючу та безпечну атмосферу в класі, де помилки розглядаються як невід'ємна частина навчального процесу.

Мотивація

Мотивація у старших класах часто стає більш зовнішньою: оцінки, вступ до вищих навчальних закладів, кар'єрні перспективи. Однак, внутрішня мотивація — зацікавленість у мові, культурі, спілкуванні з носіями мови — є більш ефективною для тривалого та глибокого засвоєння мови. Викладачі можуть стимулювати внутрішню мотивацію, знаходячи способи зробити матеріал релевантним інтересам учнів, використовуючи сучасні медіа, музику, літературу та фільми.

Когнітивні здібності

Старшокласники мають розвиненіші когнітивні здібності порівняно з молодшими учнями, що дозволяє їм краще розуміти та аналізувати граматичні структури, правила та винятки. Викладання може бути більш фокусованим на граматику та лексику, а також на розвитку критичного мислення та аналізу мовних явищ.

Соціально-емоційний розвиток

Старшокласники проходять через інтенсивний період соціально-емоційного розвитку. Викладачі можуть використовувати це, інтегруючи у навчальний процес завдання, що сприяють емпатії, взаєморозумінню, та крос-культурній комунікації. Такий підхід може підвищити соціальну та емоційну зацікавленість учнів, а також сприяти глибшому засвоєнню мови.

Автономія у навчанні

Надання старшокласникам більшої автономії у процесі навчання може підвищити їхню мотивацію та залученість. Важливо заохочувати самостійне навчання, використання мовних ресурсів онлайн, встановлення власних навчальних цілей та самооцінювання.

Засвоєння іноземної мови в старших класах вимагає від вчителів глибокого розуміння психологічних аспектів, що впливають на учнів цього віку. Створення підтримуючого середовища, розуміння індивідуальних потреб учнів, заохочення внутрішньої мотивації, та розвиток автономії можуть значно підвищити ефективність засвоєння іноземних мов у старших класах.

Сучасні підходи до вивчення іноземних мов значно розширилися завдяки технологічному прогресу, змінам у педагогіці та кращому розумінню процесів навчання. Ці методи наголошують на залученні, практиці, інтерактивності та персоналізації навчального процесу. Ось декілька ключових сучасних підходів:

1. *Комунікативний підхід*: Сфокусований на тому, щоб вчити мову через її активне використання в реальних ситуаціях спілкування. Важливість приділяється розвитку навичок говоріння, слухання, читання та письма в контексті їхнього практичного застосування.
2. *Занурення у мовне середовище*: Повне занурення у мову шляхом проживання в країні, де ця мова є рідною, або створення подібних умов через інтенсивні курси, мовні табори чи використання віртуальної реальності для імітації занурення.
3. *Застосування технологій*: Цифрові засоби навчання, такі як мовні додатки (Duolingo, Babbel, Rosetta Stone), онлайн-курси, платформи для відеоконференцій (для занять з репетиторами або мовних обмінів) та віртуальна реальність, дозволяють здійснювати занурення у мову та практикувати її в інтерактивному режимі.
4. *Змішане навчання*: Комбінує традиційні методи викладання з онлайн-ресурсами, дозволяючи здобувачам освіти працювати в своєму темпі, але також мати можливість взаємодіяти з викладачами та однолітками в особистому чи віртуальному форматі.
5. *Проектно-орієнтоване навчання*: Здобувачі освіти працюють над конкретними проектами (наприклад, створення журналів, веб-сайтів або відеопроєктів), які вимагають використання іноземної мови, що сприяє глибшому засвоєнню матеріалу через практичний досвід.
6. *Гейміфікація*: Використання ігрових елементів у навчальному процесі для підвищення мотивації та залученості учнів. Це може включати мовні ігри, змагання, набирання балів, рівнів, відзнак тощо.
7. *Персоналізація навчання*: Адаптація матеріалу та темпу навчання до індивідуальних потреб і інтересів учня. Це може включати персоналізовані вправи, вибір тематик для читання чи обговорення, що відповідають особистим інтересам студента.
8. *Контентно-орієнтоване навчання*: Вивчення мови через залучення до предметних знань або інтересів, таких як історія, мистецтво, наука тощо. Це дозволяє здобувачам освіти поглиблювати знання в обраній області, одночасно вивчаючи мову.
9. *Використання соціальних медіа*: Мовне навчання через соціальні медіа та платформи, такі як YouTube, Instagram або TikTok, де можна знайти освітній контент, спілкуватися з носіями мови, долучатися до груп або спільнот за інтересами.

Кожен з цих підходів може бути ефективним залежно від індивідуальних переваг, стилю навчання та цілей здобувачів освіти. Комбінування декількох методів часто дає найкращі результати.

1.3 Онлайн-інструменти для оцінювання здобувачів освіти

Онлайн-інструменти для оцінювання здобувачів освіти значно спрощують процес оцінювання, дозволяють викладачам швидко створювати тести, квізи та завдання, а також автоматично обробляти результати. Ось декілька популярних інструментів, які можуть бути корисними для викладачів на різних етапах навчального процесу:

Google Форми – дуже гнучкий інструмент для створення опитувань, квізів та тестів. Можливо легко додавати різні типи питань, встановлювати правильні відповіді та навіть автоматично оцінювати відповіді учнів.

Kahoot! – платформа для ігрового навчання, яка дозволяє створювати навчальні ігри або квізи в якості класної інтерактивної активності. Здобувачі освіти можуть відповідати на питання зі своїх пристроїв, а система в реальному часі показує результати.

Quizlet – це інструмент для створення флеш-карток та ігор для вивчення нового матеріалу. Quizlet дозволяє Здобувачам освіти вчитися за допомогою різних методик, включаючи тести та ігри на засвоєння матеріалу.

Edmodo – платформа, яка об'єднує функції соціальної мережі та навчальної системи. Вона дозволяє викладачам розміщувати тести, оцінювати завдання та вести облік прогресу кожного учня.

Socrative – інструмент, який дозволяє викладачам створювати опитування та квізи, які здобувачі освіти можуть проходити в реальному часі. Викладачі можуть одразу бачити результати та аналізувати ефективність навчання.

Mentimeter – це інтерактивний інструмент, який дозволяє створювати опитування, голосування та квізи, включаючи відкриті питання, куди здобувачі освіти можуть вводити власні відповіді.

Formative – інструмент, який дозволяє викладачам створювати інтерактивні завдання та отримувати зворотний зв'язок в реальному часі. Він підтримує різноманітні формати відповідей, включаючи текст, малюнки, та відео.

Canvas – це більш комплексна навчальна платформа, яка включає можливості для створення курсів, управління контентом, форумів для обговорення та оцінювання завдань.

Використання цих інструментів може значно поліпшити взаємодію з здобувачами освіти та зробити процес навчання більш захоплюючим і ефективним.

II. ПРАКТИЧНА ЧАСТИНА. Інтерактивні технології в освітньому процесі

2.1. Впровадження в освітній процес дистанційного навчання сучасних онлайн платформ для якісного викладання предмету

Дистанційна освіта в Україні вийшла на новий рівень з початку пандемії COVID-19 в 2020 році. З березня 2020 року уряд ввів обмежувальні заходи, включаючи закриття навчальних закладів для запобігання поширенню вірусу. Це призвело до широкого впровадження дистанційної освіти на всіх рівнях навчання.

У школах і вищих навчальних закладах використовувалися різні платформи для проведення віртуальних уроків і лекцій. Пандемія також підкреслила необхідність розвитку і вдосконалення інфраструктури для дистанційної освіти в Україні. Уряд та освітні інституції активно працюють над вдосконаленням технічних можливостей та розробкою стратегій для подальшого розвитку цієї форми освіти в країні.

З початку березня 2020 року, для викладачів стало справжнім випробуванням, швидко і ефективно оволодіти одночасно всіма можливими онлайн ресурсами, для того, щоб тримати зацікавленість здобувачів освіти до навчання, підтримувати їх моральний стан.

Всі викладачі нашого навчального закладу пройшли курси Навчально – методичного центру професійно-технічної освіти у Дніпропетровській області:

- «Можливості Google Classroom» (Сертифікат 25.05.2020 15 год)
- Змішане навчання: інституційний, організаційно-технологічний та практичний аспекти (Сертифікат 20.06.2022 15 год)
- Методика розробки інтерактивних плакатів за допомогою різних сервісів (Сертифікат 01.05.2023 12 год)
- “ Використання інформаційно-комунікативних та цифрових технологій в освітньому процесі ” (Сертифікат Серія ТР №315 від 26.02.2024р 4 год)

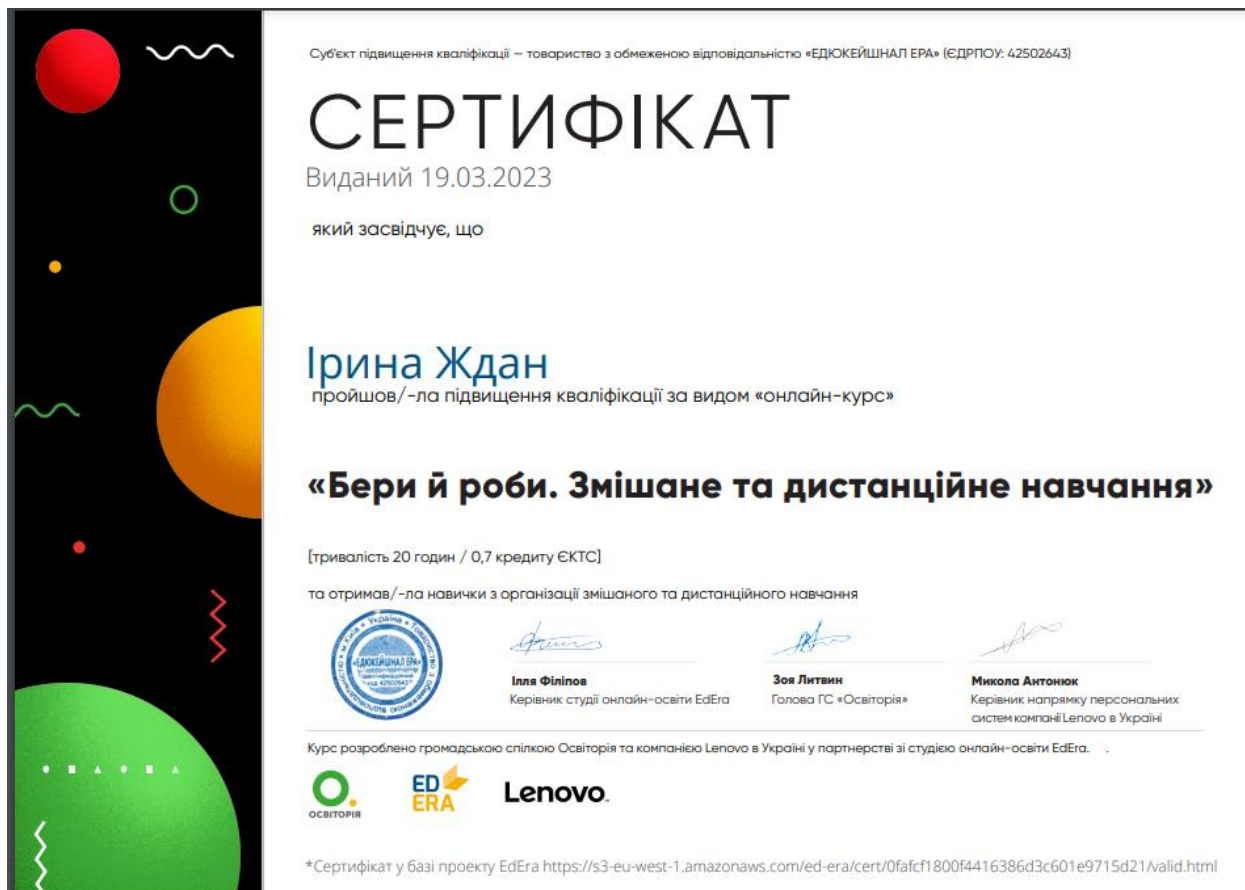
Google Classroom - це платформа для навчання, яка надає викладачам та здобувачам освіти інструменти для організації та участі в навчальному процесі. Основні можливості *Google Classroom* включають:

1. *Створення курсів*: Викладачі можуть створювати віртуальні класи для своїх здобувачів освіти та організовувати матеріали по різних предметах.
2. *Вивантаження та обмін матеріалами*: Викладачі можуть надсилати завдання, матеріали для читання, відео та інші ресурси для учнів через *Google Classroom*.
3. *Завдання та оцінювання*: Викладачі можуть створювати завдання, вказувати строки здачі, оцінювати роботи та надавати зворотний зв'язок учням.
4. *Графік класу*: В *Google Classroom* є календар, де викладачі можуть розміщувати та відстежувати дати проведення уроків та подій.
5. *Обговорення*: Здобувачі освіти та викладачі можуть обговорювати завдання та інші питання через вбудований чат або коментарі до завдань.
6. *Інтеграція з іншими Google-службами*: *Google Classroom* легко інтегрується з іншими інструментами Google, такими як *Google Docs*, *Google Sheets* та *Google Slides*.
7. *Мобільний доступ*: Додаток *Google Classroom* доступний для мобільних пристроїв, що дозволяє здобувачам освіти та викладачам працювати з матеріалами та завданнями в будь-якому місці.
8. *Керування класом*: Викладачі мають можливість керувати членами класу, додавати чи видаляти здобувачів освіти, призначати асистентів та інше.

Google Classroom є ефективним інструментом для віддаленого навчання та спільної роботи в навчальних закладах.

Розуміння необхідності оволодіння практичними навичками ставало більш нагальним, тож я самостійно шукала курси, де в повному обсязі мала б можливість ознайомитись, з онлайн платформами та додатками. Ознайомитись з їх недоліками та перевагами, опрацювати їх та визначитись з фаворитами, які б постійно використовувала в роботі.

На онлайн – студії освіти EdEra знайшла курс, який охоплював більшість онлайн платформ і додатків для дистанційного навчання. EdEra — українська студія онлайн-освіти, яка понад 8 років створює онлайн-курси, навчальні платформи, інтерактивні ігри та підручники.



Після проходження курсу опанувала нові методики змішаного навчання та освоєння сервісів, що дозволяють впровадити нові формати викладання, а саме:

- платформи ClassDojo
- онлайн-інструментів для оцінювання учнів: Wordwall, Socrative
- онлайн-дошки: Explain Everything, Lino
- Minecraft: Education Edition
- сервісу для створення анімаційних роликів: Toontastic 3D
- онлайн-симуляцій: PhET, LabsLand, WorldWide Telescope
- інтерактивних робочих аркушів у сервісах Liveworksheets та Wizer.me
- онлайн-ресурсу для формувального оцінювання: Goformative.com
- онлайн-ресурсів: Tricider, Timetoast, Ourboox
- онлайн-інструментів: Blogger, Coggle, Google Earth
- онлайн-лабораторій: GoLab, Graasp

- інтерактивних інструментів для розвитку дослідницьких навичок учнів
- проєктних завдань та імітаційних ігор
- методів «Піксель» та «Візуалізація музики»
- дизайн-мислення, еко- та етнодизайну
- віртуальних екскурсій
- онлайн-сервісів для гейміфікації: Classcraft та iLearn — та інших інструментів.

Даний курс розкрив можливості та функціонали, які можна впровадити в викладанні різних предметів, а від деяких взагалі необхідно було відмовитись, бо кількість безкоштовних вправ була занадто обмежена.

Потужним поштовхом, для відкриття нових інтерактивних платформ стало саме проходження курсу: Школи розвитку ІТ-компетентності Навчально-методичного центру професійно-технічної освіти у Дніпропетровській області. На протязі навчального року з вересня щомісячно відбувалися онлайн навчання з куратором Мавдрик Тетяною, яка надихнула впроваджувати та розробляти самостійно інтерактивні вправи, для ефективного навчання, та стимулювання учнів в ігровій формі виконувати домашні завдання. Звертаю увагу, на те що саме домашні завдання в вигляді інтерактивних вправ позитивно впливають на психологічний розвиток здобувачів освіти, який розглянуто в пункті 2.1.2 Психологічні аспекти засвоєння іноземної мови в старших класах.

На першому занятті створювали QR-коди, які можна виконати за допомогою різноманітних інтернет-ресурсів або програм. Ось кілька способів створення QR-кодів:

Використання онлайн-сервісів: QR Code Generator: Багато інтернет-ресурсів, таких як qr-code-generator.com чи qrstuff.com, дозволяють безкоштовно створювати QR-коди для різних типів інформації, такої як веб сайти, текст, електронна пошта, контактні дані і т.д.

Заняття Школи розвитку ІТ-компетентності Вхідні x

Тетяна Мавдрик <mavdriktan@gmail.com> сп. 13 вер. 2023 р., 08:58 ☆ 😊 ↩ ⋮
кому epolohalo, nadiya.kptml, dsolovei518, lana.kamulya, ptu79, sisolatinanatala371, meni, vykladach68, anatoliy.riabovolenko, amulet1164, tumanova, dashanurutdinova20, olq

Добрий день!

Відповідно до плану роботи НМЦ ПТО у Дніпропетровській області 15 вересня 2023р. о 13.00 год. відбудеться заняття Школи розвитку ІТ-компетентності.

Для участі у заході в режимі відеозв'язку необхідно увійти за посиланням:
<https://meet.google.com/zov-swoc-zqm>

План проведення

1. Вхідне анкетування визначення рівня цифрової компетентності слухачів Школи.
2. Хмарні сервіси та інструменти для взаємодії та інтерактивної онлайн-роботи. Цифрові інструменти Google.
3. Генератори QR-кодів.
4. Практичне заняття зі створення QR-кодів



Ірина Ждан <irinazhdan0625@gmail.com>
кому mavidrikan

Ждан Ірина Андріївна
КЗО "Томашівський професійний аграрний ліцей" ДОР



Тетяна Мавдрик <mavidrikan@gmail.com>
кому мені

Дякую за роботу!

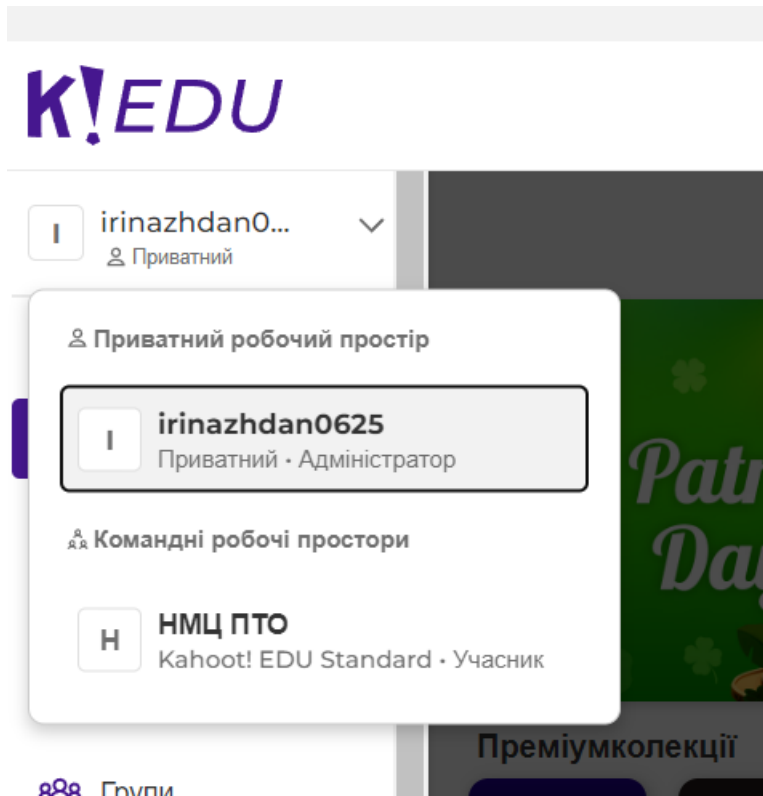
На другому занятті за ініціативою отримала запрошення до вступу в команду НМЦ ПТО на річне безкоштовне користування платформою Kahoot. Ознайомилась з платформою та розробила вправу.

"Kahoot!" — це популярна онлайн-платформа для створення і проведення інтерактивних вікторин і тестів у формі гри. Основні риси Kahoot! включають:

1. *Створення тестів (Квізів):* Викладачі та інші користувачі можуть створювати вікторини та тести на різні теми.
2. *Проведення гри:* Гравці приєднуються до сеансу гри за допомогою унікального коду. Гра включає питання з варіантами відповідей, і гравець отримує бали за правильні відповіді та швидкість реакції.
3. *Вивчення нового матеріалу:* Викладачі можуть використовувати Kahoot! для активізації навчального процесу та перевірки знань.
4. *Компетитивний елемент:* Гравці можуть брати участь у змаганнях та переглядати результати після завершення гри.
5. *Доступ до бібліотеки готових квізів:* Користувачі можуть використовувати готові тести, які інші користувачі розмістили в бібліотеці.

6. *Можливість використання на різних пристроях:* Kahoot! працює на багатьох платформах, включаючи комп'ютери, планшети та смартфони.

Використання Kahoot! може бути ефективним способом залучення учнів та створення інтерактивного навчального середовища.



На третьому занятті опрацювали, та практично опробували:

1. Ефективні мережеві сервіси для створення електронних стін (дошок)
2. Мультимедійні плакати, інфографіка, презентації, афіши: Canva, Thinglink
3. OBS Studio - комп'ютерна програма по створенню відеороликів

Виконала практичне заняття, на якому створила інтерактивного плакату на платформі Canva, та виконану роботу прикріпила до онлайн дошки Padlet.

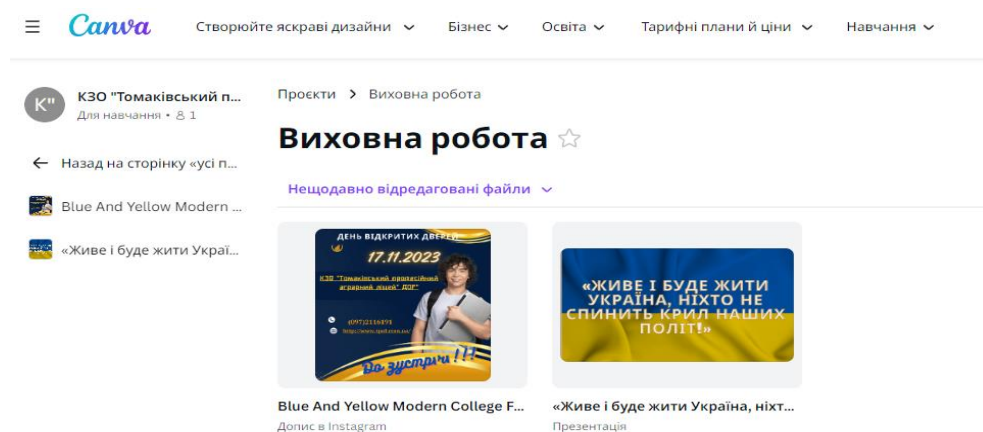
Canva - це онлайн-платформа для створення графічного контенту, яка надає користувачам інструменти для дизайну, редагування та створення різноманітних графічних матеріалів. Основні можливості Canva включають:

1. *Шаблони та дизайн-елементи:* Canva має велику кількість готових шаблонів для різних типів матеріалів, таких як презентації, постери, логотипи, соціальні мережі тощо.

2. *Легкий редактор інтерфейсу:* В інтерфейсі Canva можна легко редагувати текст, зображення, кольори та інші дизайн-елементи.
3. *Елементи дизайну для всіх галузей:* Canva має графічні елементи та зображення для різних галузей, таких як бізнес, освіта, маркетинг, соціальні мережі та ін.
4. *Спільне використання та командна робота:* Можливість спільно працювати над проектами з іншими користувачами, надаючи доступ для редагування чи перегляду.
5. *Велика бібліотека шрифтів та кольорів:* Canva має широкий вибір шрифтів та кольорових паліт для дизайну.
6. *Можливість створення інфографіки та графіків:* Canva дозволяє створювати інфографіку, графіки та інші візуальні матеріали.
7. *Експорт та публікація:* Можливість експортувати свої роботи у різних форматах або опублікувати їх безпосередньо з Canva.

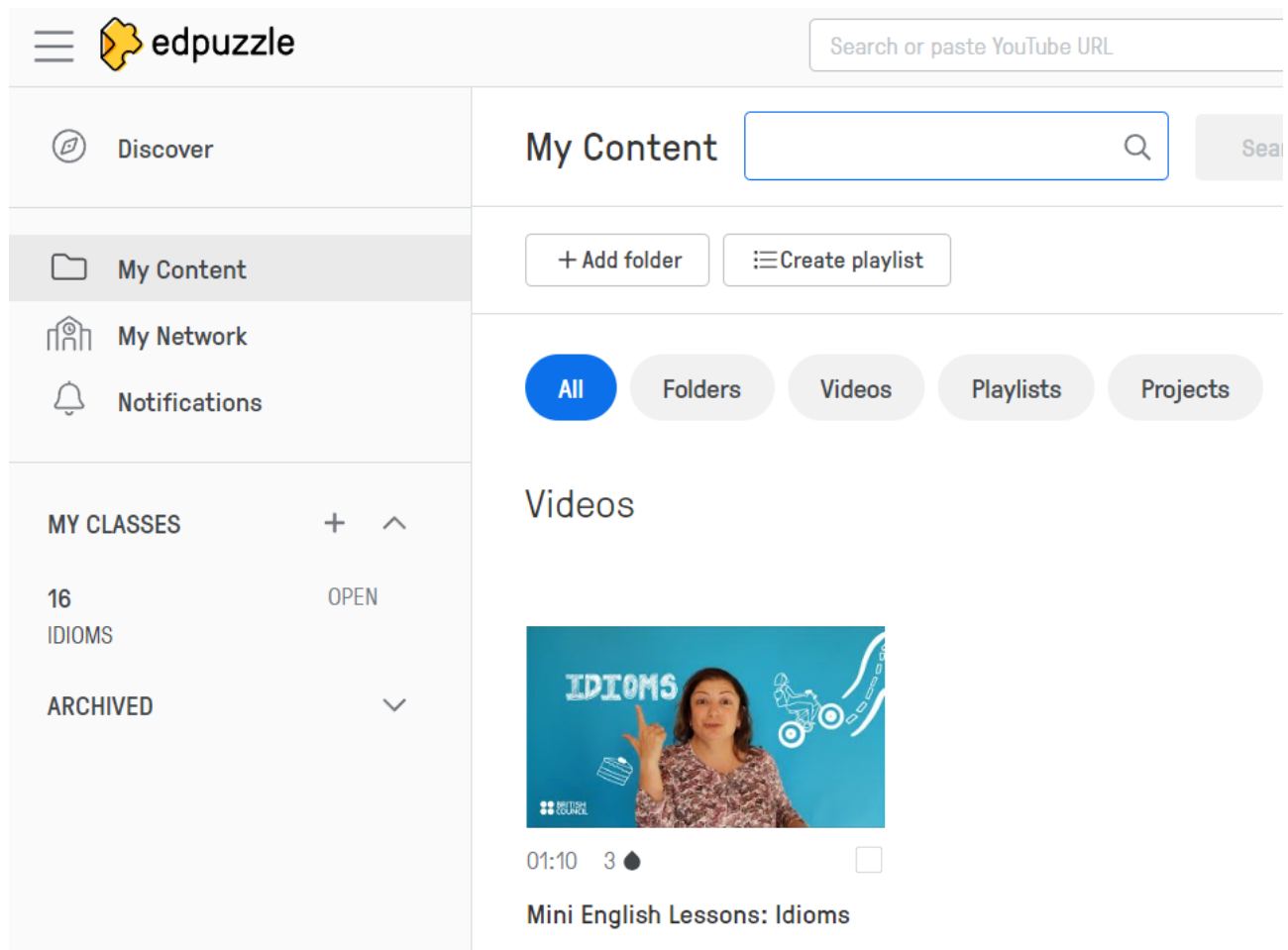
Canva дуже популярна серед користувачів з різних сфер, оскільки дозволяє створювати професійний графічний контент навіть тим, хто не є дизайнером. Безкоштовна версія Canva має багато функцій, але також доступна преміум-версія з додатковими можливостями.

Опрацювавши онлайн платформу canva, виявила бажання підключити преміум-версію з додатковими можливостями. Для цього, замовила довідку з місця роботи, що працюю на даний час викладачем, підкріпила та отримала преміум-доступ. Створила презентацію виховної години, в якій за активними посилання вбудувала інтерактивні вправи: Wordwall, Learningapps, genial.ly.



На четвертому занятті Школи розвитку ІТ-компетентності освоїла та розробила власну вправу в онлайн-платформа для навчання Edpuzzle, яка дозволяє викладачам створювати і редагувати відеоуроки та додавати до них завдання для учнів. Edpuzzle дозволяє персоналізувати навчання та вимагає від здобувачів освіти відповідати на питання під час перегляду відео. Встановлюючи

відповідні налаштування, здобувачі освіти не матимуть змоги прискорити перегляд відео, під час перегляду отримуватимуть запитання в вигляді тесту, тому це являється однією із ефективних платформ для оцінювання здобувачів освіти, відповідно критеріям оцінювання навчального предмету.



Переваги Edpuzzle:

1. *Інтерактивність уроків:* Edpuzzle дозволяє викладачам вбудовувати питання та завдання відразу в відеоуроки, що робить навчання більш інтерактивним.
2. *Адаптація до індивідуальних потреб:* Вчителі можуть налаштовувати завдання та питання відповідно до індивідуальних потреб учнів.
3. *Відстеження прогресу:* Edpuzzle надає викладачам можливість відстежувати прогрес здобувачів освіти, переглядати, та які здобувачі освіти переглянули відео та які завдання вони виконали.
4. *Можливість інтеграції з іншими платформами:* Edpuzzle може інтегруватися з популярними платформами для навчання, такими як Google Classroom або Schoology.

5. *Доступ до бібліотеки відеоуроків:* Edpuzzle має бібліотеку відеоуроків, яку викладачі можуть використовувати або адаптувати для своїх уроків.
6. *Можливість створення власних відеоуроків:* Викладачі можуть створювати свої власні відеоуроки та додавати до них питання.
7. *Доступність для учнів і вчителів:* Платформа доступна для використання як викладачам, так і здобувачам освіти, і може бути використана на різних пристроях.

Недоліки Edpuzzle:

1. *Обмежені можливості у безкоштовній версії:* Деякі функції та можливості доступні тільки в платній версії Edpuzzle.
2. *Потреба в Інтернет-з'єднанні:* Використання Edpuzzle передбачає доступ до Інтернету, що може бути обмежене в деяких навчальних середовищах.
3. *Час, необхідний для створення відеоконтенту:* Хоча Edpuzzle дозволяє викладачам створювати власні відеоуроки, це може вимагати значної кількості часу та зусиль.
4. *Потреба в електронних пристроях:* Edpuzzle передбачає використання комп'ютерів, планшетів чи смартфонів, що може бути проблемою для навчальних закладів чи здобувачів освіти, які не мають доступу до таких пристроїв.

Загалом, Edpuzzle є корисним інструментом для інтерактивного навчання, але його використання може залежати від конкретних потреб і обставин.

Надихнувшись можливостями освітнього цифрового простору, для викладання англійської мови розробила навчальні модулі до уроків, в яких зокрема вивчається нова лексика, до відповідного уроку. Тож самостійно освоїла та успішно використовую розроблені інтерактивні картки:

Quizlet - це онлайн-платформа для створення та використання навчальних інструментів, зокрема карток та тестів, для покращення процесу вивчення. Основні риси та можливості Quizlet включають:

1. *Створення карток:* Користувачі можуть створювати власні навчальні картки, де на одній стороні може бути термін або питання, а на іншій - визначення або відповідь.
2. *Тести та ігри:* Quizlet дозволяє створювати тести та ігри на основі карток для активного закріплення матеріалу.
3. *Навчання з використанням звуків:* Quizlet підтримує додавання аудіо до термінів та визначень, що полегшує аудіотренування.

4. *Спільне використання матеріалів:* Користувачі можуть ділитися своїми навчальними матеріалами з іншими та використовувати вже готові набори карток.
5. *Онлайн та офлайн доступ:* Quizlet доступний як через веб-версію, так і через мобільні додатки для Android та iOS, що дає змогу вчитися в будь-якому місці.
6. *Технологія "Learn" (Вчити):* Quizlet надає інтерактивний режим "Learn", який використовує алгоритми повторення для ефективного вивчення матеріалу.
7. *Платформа для викладачів:* Викладачі можуть створювати класи на Quizlet, призначати завдання та відстежувати прогрес учнів.
8. *Можливість інтеграції з іншими платформами:* Quizlet може бути інтегрований з Google Classroom, що полегшує спільне використання матеріалів у навчальних середовищах.

Quizlet є популярним інструментом для самонавчання та підтримки навчання в навчальних закладах.

Переваги Quizlet:

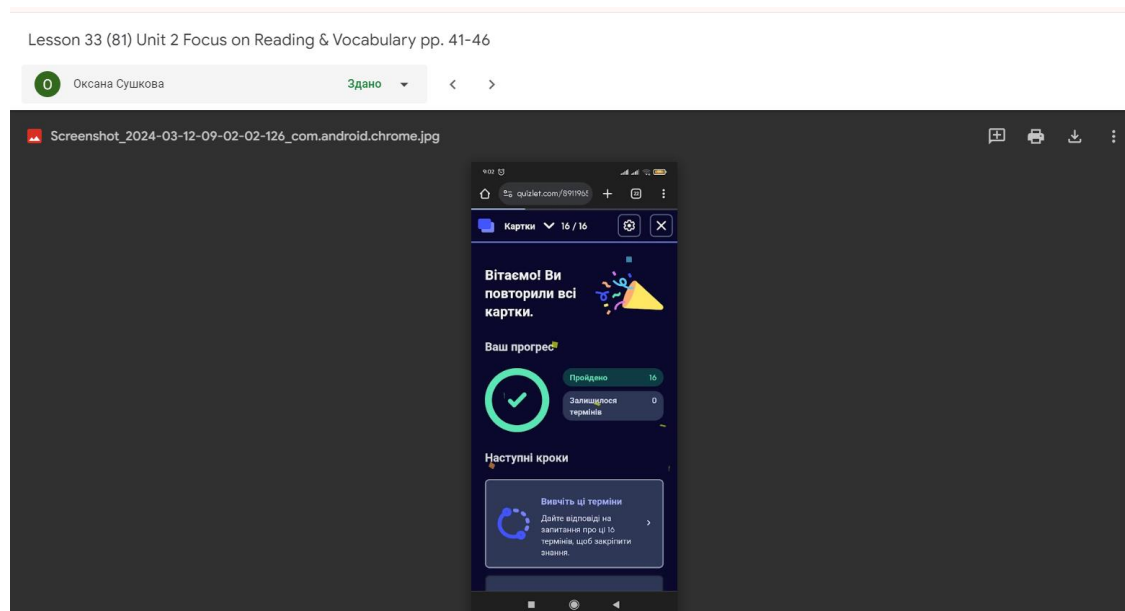
1. *Легкість використання:* Quizlet має інтуїтивно зрозумілий і простий інтерфейс, що полегшує створення та використання навчальних матеріалів.
2. *Широкі можливості для створення контенту:* Платформа дозволяє створювати різні види навчального контенту, такі як картки, тести, ігри та інше.
3. *Мобільні додатки:* Quizlet доступний для використання на мобільних пристроях (Android та iOS), що забезпечує гнучкість у вивченні в будь-якому місці та часі.
4. *Спільне використання з іншими користувачами:* Можливість ділитися своїми створеними наборами карток чи використовувати матеріали інших користувачів.
5. *Можливість використання для різних предметів:* Quizlet підходить для навчання різних предметів і тем, від мов до науки та математики.
6. *Використання технологій повторення:* Алгоритми повторення дозволяють ефективно закріплювати матеріал та підвищувати його засвоєння.

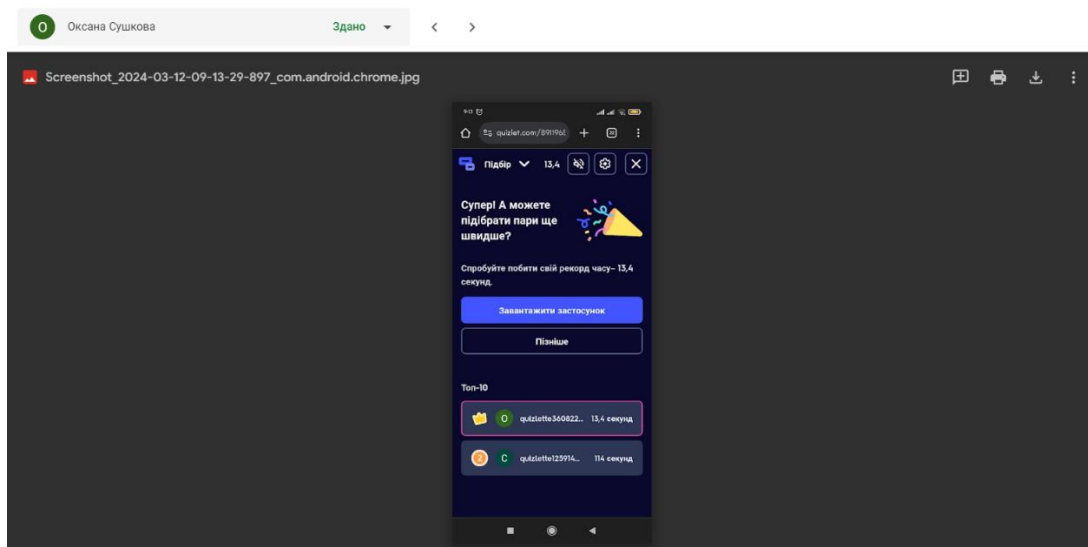
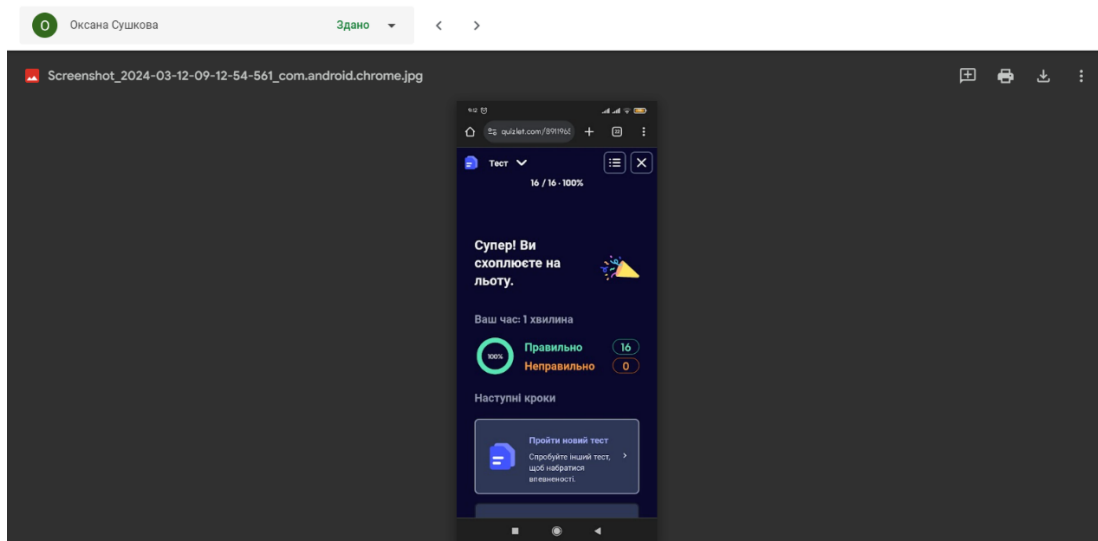
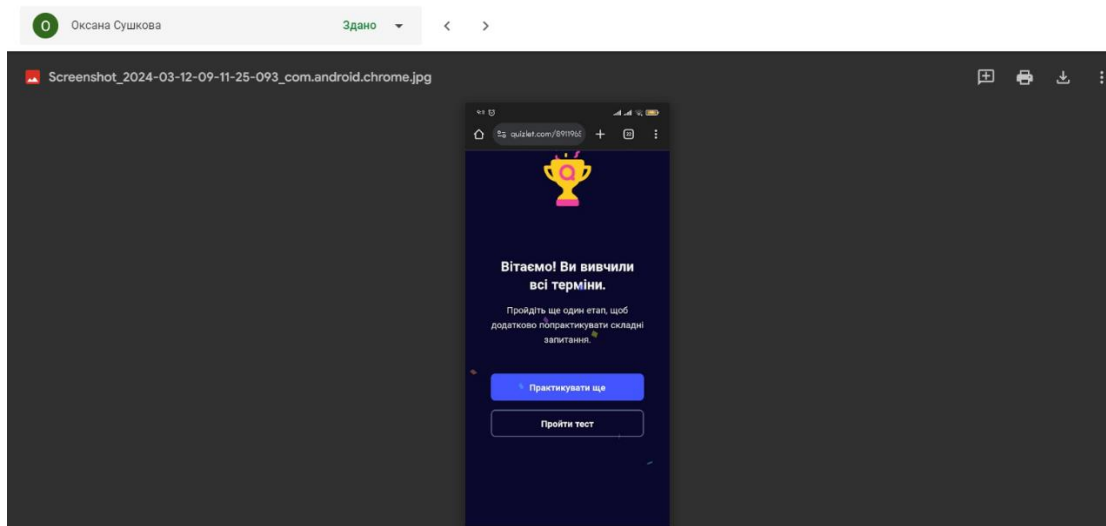
Недоліки Quizlet:

1. *Не завжди підходить для глибокого розуміння матеріалу:* Quizlet часто використовується для запам'ятовування фактів, але не завжди сприяє глибокому розумінню та аналізу матеріалу.
2. *Не відображення концептуальних зв'язків:* Платформа може бути менш ефективною для навчання складних концепцій, які вимагають глибокого розуміння.
3. *Обмежені можливості для більших проєктів:* Для великих та складних проєктів, особливо для викладачів, інші платформи можуть надавати більше функціональності.
4. *Не завжди підходить для різних типів навчання:* Деякі види навчання можуть вимагати інших інструментів та методів, які не завжди можна реалізувати в Quizlet.

Хоча Quizlet має свої обмеження, він залишається корисним інструментом для швидкого запам'ятовування та повторення інформації.

Інтерактивні картки Quizlet ідеально підходить до уроку, де необхідно вивчити нову лексику. Для економії часу здобувачів освіти розроблені картки апробовуються ними ж та вправно використовують в навчальному процесі, при виконанні домашнього завдання.

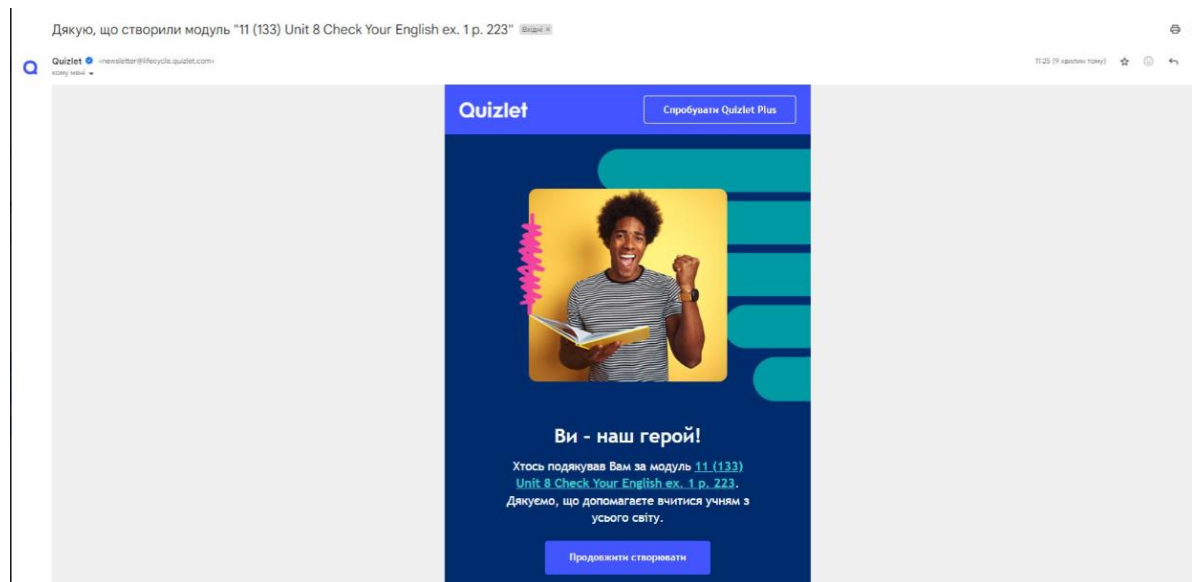




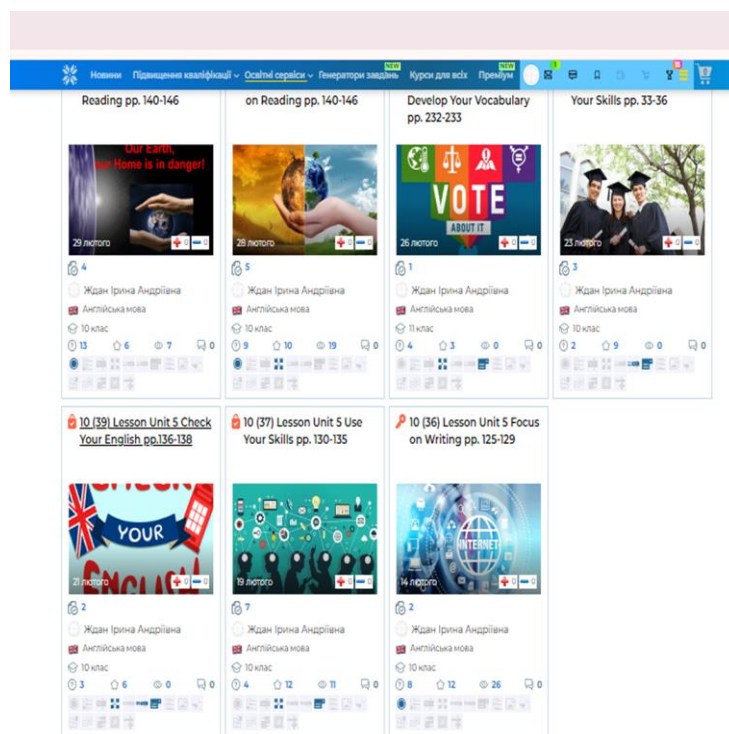
Здобувач освіти не має можливості списати, або ж знайти відповіді на завдання, тому що в основу закладено 4 важливих покрокових дій, проходячи кожен з яких система автоматично генерує результат, вказує на прогалини в знаннях, та пропонує повернутись до навчального матеріалу, де здобувач освіти зробив помилки. Кожен етап проходження інтерактивних карток в ігровій формі стимулює здобувачів освіти вчити нові слова іноземної мови легко та з задоволенням. Це приклад, того як сучасні інтерактивні технології допомагають відмовитись від онлайн перекладачів, та вивчати нову лексику в вигляді інтерактивної гри.

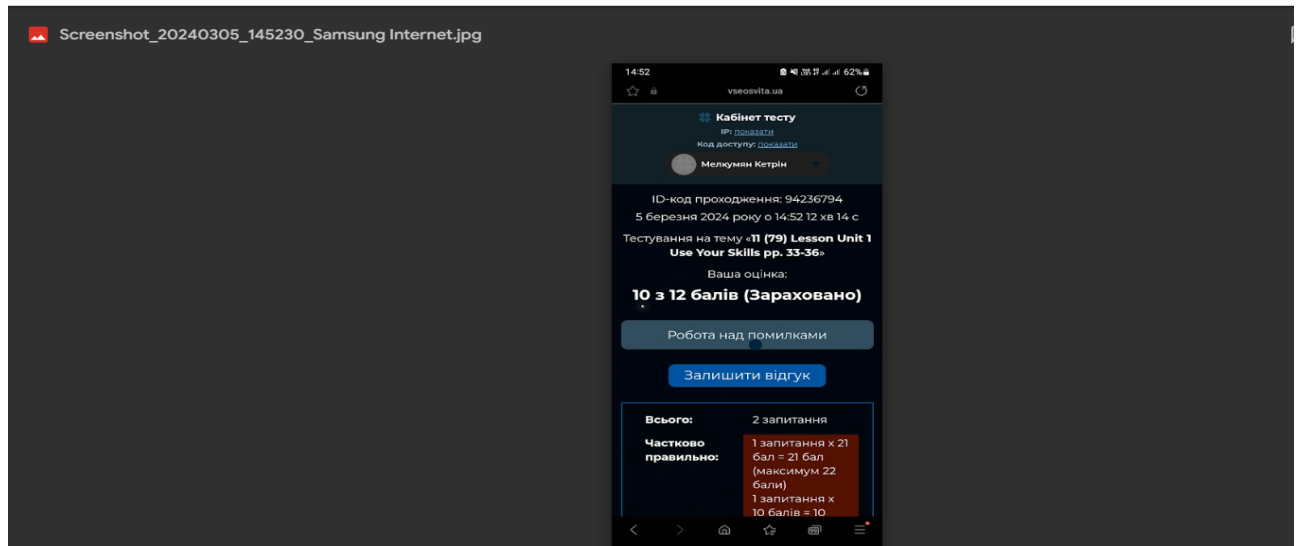
Розроблено інтерактивні картки Quizlet для 10-11 класів відповідно до календарно-тематичного плану. Отримала позитивні відгуки, за виконану роботу. Процес створення інтерактивних карток є довгостроковим, кінцева ціль, створення інтерактивних карток з предмету англійська мова для 10, 11 класів.

The image shows a screenshot of the Quizlet website. At the top, the Quizlet logo is on the left, and navigation links "Ваша бібліотека" (Your library) and "Рішення від експертів" (Expert solutions) are on the right. Below the navigation bar, there is a section titled "Ваші курси" (Your courses). Inside this section, a course card is displayed for "Англійська мова" (English) at "КЗО 'Томаківський професійний...'" (KZO 'Tomakivskyi professional...'). The card shows "36 навчальних модулів" (36 learning modules) and "1 учасник" (1 participant). Below the course card, there is a search bar with the text "Модулі, підручники, запитання" (Modules, textbooks, questions). Below the search bar, there is a list of modules. The first module is "11 АНГЛІЙСЬКА МОВА" (11 ENGLISH) with 17 modules. The second module is "10 АНГЛІЙСЬКА МОВА" (10 ENGLISH) with 15 modules. On the right side of the module list, there are icons for adding a new item (+) and a user profile icon.



Розроблено тести на освітній платформі Всеосвіта, використовувала різні типи питань, відповідно до запропонованих вправ, за створені тести, які включали більше 8 питань отримала свідоцтва.





"Всеосвіта" — це українська освітня онлайн-платформа.. Вона надає різноманітні освітні ресурси та інструменти для підвищення якості навчання та сприяє доступності освіти для всіх. На платформі можна знайти велику кількість навчальних матеріалів, таких як конспекти уроків, презентації, відеоматеріали, тестові завдання, онлайн-курси тощо.

Основні можливості платформи "Всеосвіта" включають:

1. *Ресурси для навчання:* Викладачі можуть поділитися власними розробками уроків, методичними матеріалами, тестами для перевірки знань учнів тощо. Здобувачі освіти та їхні батьки можуть вільно користуватися цими матеріалами для підтримки навчального процесу вдома.
2. *Онлайн-курси:* Платформа пропонує різноманітні онлайн-курси для різних класів і предметів. Це можуть бути як безкоштовні, так і платні курси, які дозволяють поглибити знання з конкретних предметів.
3. *Тестування:* Наявність онлайн-тестів допомагає здобувачам освіти практикуватися і готуватися до контрольних, самостійних робіт, а також до зовнішнього незалежного оцінювання (ЗНО).
4. *Спільнота:* Платформа також є місцем для спілкування викладачів, обміну досвідом та методиками викладання. Викладачі мають можливість отримувати відгуки від колег, обговорювати навчальні матеріали та ділитися ідеями.

Платформа "Всеосвіта" пропонує ряд переваг для користувачів, але, як і будь-яка система, має і певні недоліки. Давайте розглянемо деякі з них.

Переваги:

1. *Доступність матеріалів:* На платформі зібрано велику кількість навчальних ресурсів для різних класів і предметів, які доступні онлайн в будь-який час.
2. *Безкоштовний доступ:* Багато матеріалів на платформі доступні безкоштовно, що робить її корисним ресурсом особливо в умовах обмеженого бюджету.
3. *Можливість обміну досвідом:* Вчителі можуть ділитися власними навчальними матеріалами, отримувати відгуки та пропозиції, що сприяє професійному розвитку та вдосконаленню навчального процесу.
4. *Гнучкість навчання:* Платформа дозволяє здобувачам освіти вчитися у власному темпі, повторювати матеріал, коли це необхідно, та адаптувати навчальний процес під особисті потреби.
5. *Підготовка до ЗНО:* Наявність спеціалізованих матеріалів та тестів для підготовки до зовнішнього незалежного оцінювання допомагає здобувачам освіти ефективніше готуватися до іспитів.

Недоліки:

1. *Якість матеріалів:* Оскільки багато матеріалів на платформі розміщуються користувачами, може зустрічатися контент різної якості, включно з помилками або застарілою інформацією.
2. *Недостатність інтерактивних елементів:* Хоча платформа містить багато корисного контенту, вона може не завжди пропонувати достатньо інтерактивних елементів або глибоко розвинутих онлайн-курсів, що могло б зробити навчання більш залученим та ефективним.

"Всеосвіта" залишається цінним ресурсом для української освітньої спільноти, незважаючи на деякі обмеження. Платформа постійно розвивається, тому багато з її поточних недоліків можуть бути усунені в майбутньому.

LearningApps - це веб-платформа для підтримки освітнього процесу шляхом створення інтерактивних модулів, які можуть використовуватись для навчання і перевірки знань. Вона включає різноманітні шаблонів, таких як вікторини, кросворди, картки для запам'ятовування, впорядкування елементів тощо, які можна адаптувати під конкретні навчальні потреби.

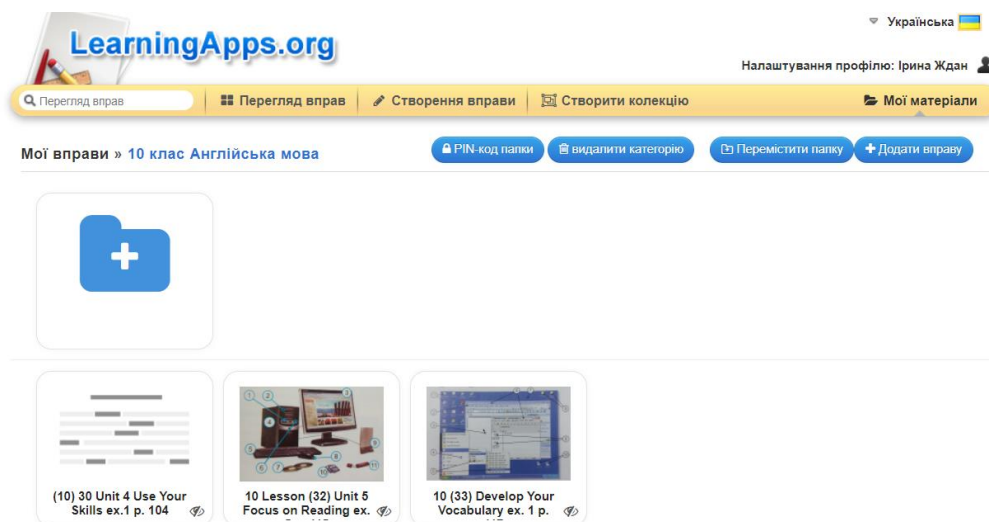
Ключові особливості LearningApps включають:

1. *Безкоштовний доступ:* Більшість функцій платформи доступна безкоштовно, що робить її доступною для широкого кола користувачів.

2. *Інтерактивність*: Модулі, створені за допомогою LearningApps, є високо інтерактивними, що сприяє кращому засвоєнню матеріалу.
3. *Гнучкість*: Викладачі можуть створювати адаптовані модулі, які відповідають конкретним навчальним цілям і потребам їхніх здобувачів освіти.
4. *Спільнота*: Платформа має велику спільноту користувачів, які діляться своїми модулями. Це дозволяє викладачам використовувати та адаптувати вже створені навчальні матеріали.
5. *Багатомовність*: LearningApps підтримує декілька мов, що робить її доступною для користувачів.

LearningApps може використовуватись в різних предметних областях і на різних освітніх рівнях, що робить її універсальним інструментом для підтримки навчального процесу.

Активно використовую дану веб-платформу. Ознайомившись з типами запропонованих завдань, створила власні вправи.





11 (133) Unit 8 Check
Your English ex. 1 p. 

ВИСНОВОК

Використання інтерактивних технологій при дистанційному навчанні відкриває нові можливості для підвищення ефективності та якості освіти. Воно не тільки сприяє кращому залученню та засвоєнню матеріалу, але й забезпечує більшу гнучкість та адаптивність навчального процесу до сучасних освітніх вимог.

Значення інтерактивних технологій має вагомий внесок в освітній процес, що в свою чергу слугує заохоченню здобувачів освіти, тож інтерактивні технології дозволяють створити більш захоплююче та мотивуюче навчальне середовище, яке спонукає брати активну участь у навчальному процесі. Застосування інтерактивних методів та інструментів допомагає поліпшити розуміння навчального матеріалу, сприяє глибшому засвоєнню знань та розвитку критичного мислення. Інтерактивні технології дозволяють надати освітній матеріал у різних форматах, що задовольняє різні стилі навчання та потреби здобувачів освіти, забезпечуючи більш персоналізований підхід до навчання.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Пометун О.І., Пироженко Л.В. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: Наук. метод. посіб. – К.: Видавництво А.С.К., 2004. – 192 с.
2. Гін А. Прийоми педагогічної техніки. – Луганськ: Навч. книга, Янтар, 2004. – 84 с.
3. Бученко І. В. Комп'ютеризація навчання – свідчення професійної майстерності педагога. Інститут післядипломної педагогічної освіти. – К., 2007.
4. Руденко-Моргун О.І. Комп'ютерні технології як нова форма навчання/ О.І. Руденко-Моргун// Іноземні мови в школі - №2. – с.12
5. Комар О. Інтерактивні технології- технології співпраці. К; Абрис, 2022 – 247 с.
6. Максимюк С. П. Педагогіка: Навчальний посібник. – К.: Кондор, 2005. – 667 с.
7. Шевчук С.С. Інноваційні підходи до навчання професії: методичний посібник. Донецьк: ІПО ІПП УМО АПНУ, 2009. 117 с.
8. Бондарчук Л.В., Особливості інноваційних освітніх технологій Інтерактивний освітній простір ЗВО [Електронний ресурс] : матеріали всеукраїнського науково-практичного вебінару (м. Вінниця, 27 квітня 2020 р.) / відп. ред. Л.Б. Ліщинська. – Вінниця : ВТЕІ КНТЕУ, 2020. – 94 с.
9. Ворожейкіна О.М. 100 цікавих ідей проведення уроку. – Харків: «Основа», 2011. – 287 с.
10. Інтерактивний освітній простір ЗВО [Електронний ресурс] : матеріали всеукраїнського науково-практичного вебінару (м. Вінниця, 27 квітня 2020 р.) / відп. ред. Л.Б. Ліщинська. – Вінниця : ВТЕІ КНТЕУ, 2020. – 94 с.
11. Сисоєва С.О. Інтерактивні технології навчання дорослих: навчально-методичний посібник / Сисоєва С.О.; НАПН України, Ін-т педагогічної освіти і освіти дорослих. – К.: ВД «ЕКМО», 2011. – 12.324 с.