

ТЕНДЕНЦІЇ ВИКОРИСТАННЯ ЦИФРОВИХ ЗАСОБІВ В ДИСТАНЦІЙНІЙ ОСВІТІ

СНЯЄВА О.В., старший викладач,
Державний біотехнологічний університет, Україна
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5954-2355>
E-mail: masay020488@gmail.com

КРЕКОТ М.М., к.т.н., доцент,
Державний біотехнологічний університет
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3449-3336>
E-mail: krekotshm@gmail.com

СНЯЄВА О.А., викладач,
Харківський автомобільно-дорожній фаховий коледж
ORCID: <https://orcid.org/0009-0007-1126-0077>
E-mail: oksanasinava5@gmail.com

Глобалізація сучасного інформаційного світу призвела до утвердження медіакультури практично в усіх галузях людського життя, в тому числі і в освітньому просторі. Сучасні інформаційні технології відіграють значну роль у формуванні ціннісних орієнтацій сучасної молоді.

Швидкий розвиток інформаційних та комунікаційних технологій відкриває людству нові можливості в освіті, висуваючи натомість нові вимоги до навчання. У сучасному освітньому просторі постійно використовуються електронні пристрої, які відіграють важливу роль при навчанні і вихованні, головні принципи їх застосування: науковість, швидкість розповсюдження наукової інформації, доступність до будь-якої інформації, диференціація і індивідуалізація у системі навчання, інтеграція, взаємозв'язок технічних дисциплін з гуманітарно-суспільними науками.

Використання комп'ютерної техніки та комп'ютерних технологій розширює можливості навчально-виховного процесу, забезпечує нові шляхи подання інформації, дає можливість для випробування власних ідей та проектів.

Одною з найголовніших переваг використання цих новітніх педагогічних технологій у процесах навчання та викладання є можливість задовольнити індивідуальні потреби студентів. Інформаційні та комунікаційні технології значно поліпшують доступ до інформації, збільшують можливості спілкування під час дистанційного навчання, підвищують ефективність та мотивацію навчання, забезпечують нові шляхи подання інформації, які полегшують її розуміння, дають можливість для випробування власних ідей та проектів. Відбувається забезпечення мультимедійними продуктами і високоякісними програмами для розвитку інформаційно-комунікативних технологій, з'явилась велика кількість навчальних платформ [1], на основі яких відбувається навчання учнів і студентів, деякі з яких наведені далі:

- Easy test maker – сервіс для створення тестів, у яких можна вибирати правильні та помилкові твердження. Сервіс переміщує питання і варіанти відповідей, щоб учні не списували. У безплатній версії можна створити 25 тестів, у платній – будь-яку кількість.

- Zoom це програма для організації відео конференцій, розроблена компанією Zoom Video Communications. Вона розрахована на 100 учасників конференції, і має обмеження 40 хвилин. Користувачі мають змогу підвищити рівень обслуговування, використовуючи один з тарифних планів, з максимальною кількістю підключень до 500 осіб одночасно, без обмежень по часу. Ця платформа ідеально підходить для дистанційного навчання з використанням інтернету.

- Edmodo це навчальна платформа, яка створювалась у 2008 році для шкіл міста Чикаго як обмін між колегами-вчителями і викладачами, а перетворилась на сучасну технологічну навчальну платформу, де вчитель, або викладач реєструє клас, або групу, надає відповідний код, учасники навчального процесу реєструються, відбувається перевірка завдань, виконуються тести з їх наступною перевіркою, а також

моніторинг тестів. У цій навчальній програмі є бібліотека, де можливо зберігати різноманітні файли, презентації, відеоматеріали, у навчальній програмі також є календар подій, і віртуальна стіна для оголошень.

- Google Meet це платформа, на якій відбуваються навчальні відео конференції з одночасним прийняттям на відео конференцію до 100 осіб.

Усі учасники навчально-виховного процесу можуть при використанні інформаційно-комунікаційних технологій самостійно вибирати найбільш сучасні і прогресивні навчальні методи, форми, програми, платформи і їх продуктивно застосовувати.

Освітні ігри є сучасним програмним матеріалом, доступним через програму IBM Academic Initiative на прикладі якої відбувається застосування інформаційно-комунікаційних технологій і цей напрямок використовується у навчальному процесі усіх провідних університетів світу. Ще один з навчальних програмових засобів – це віртуальні освітні світи – Virtual Worlds, у якому учасники навчального процесу при створеній проблемній ситуації повинні не тільки розв'язати, але й відшукати найбільш оптимальне і якісне розв'язання цієї проблемної ситуації. Також віртуальні світи використовуються при онлайн-лекційній формі викладання, проведення семінарів, диспутів. Для викладача цікавим є не стільки технологія комп'ютерного зображення та звуку, скільки освітнє різноманіття та розвиток тих змін, які відбуваються у студента під впливом мультимедіа [2].

На теперішній час навчальні платформи широко розповсюджені у навчанні, з'являються нові програмні продукти з різноманітними можливостями що з однієї сторони покращує навчальний процес, а з іншої потребує додаткової уваги від викладачів для вірного обрання необхідних програмних продуктів.

Бібліографічний список:

1. Сичов В.Г., Трофимова О.Є. *Лабораторно-практичні роботи з курсу ТЗН і нових інформаційних технологій навчання*. Х. : ХДПУ ім. Г.С. Сковороди, 2003. 128 с.

2. Гуревич Р.С., Кадемія М.Ю., Шевченко Л.С. *Інформаційні технології навчання: інноваційний підхід: навчальний посібник*. Вінниця : ТОВ «Планер», 2012. 348 с.

ЗАСТОСУВАННЯ SMART-ОСВІТНІХ ТЕХНОЛОГІЙ ПРИ ВИВЧЕННІ ДИСЦИПЛІН

САГАЧКО Ю.М., кандидат економічних наук, доцент,
Державний біотехнологічний університет, Україна
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0168-266X>
E-mail: Sahachkojuluha@gmail.com

Розвиток сучасних технологій і впровадження цифрових інновацій в освітній процес мають великий потенціал для змін у навчальному середовищі. Сучасні технології надають студентам можливість навчатися в онлайн-форматі, отримувати індивідуальний підхід до навчання з адаптивними курсами, а також забезпечують інтерактивність і співпрацю, що покращує якість освіти.

Висловлення Сластеніна В., Баранова А., Семеніхіної О., та Розенберга М. уточнюють, що застосування Smart-технологій у сфері освіти дозволяє ефективно організувати групову та самостійну роботу студентів, покращити вдосконалення практичних навичок і умінь студентів, стимулює пізнавальну активність та робить практичні заняття більш сучасними [1].

Впровадження інформаційних технологій у вищому навчальному закладі сприяє:

– ефективне використання інформаційних та електронних ресурсів в університеті [2];

– активне поширення цифрових технологій у навчальному процесі [3].