

2. 8 професій, які будуть найбільш затребувані після війни. URL: <https://zib.com.ua/ua/151088.html> (дата звернення: 14.11.2022).

3. These are the top 10 job skills of tomorrow – and how long it takes to learn them. URL: <http://surl.li/dpiem> (дата звернення: 14.11.2022).

4. Вартанова О.В. Методика викладання управлінських дисциплін в контексті формування у студентів компетенцій XXI століття. *Збірник наукових праць Черкаського державного технологічного університету. Серія : Економічні науки*. 2020. Вип. 58. С. 87-96. URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/Znpchdtu\\_2020\\_58\\_12/](http://nbuv.gov.ua/UJRN/Znpchdtu_2020_58_12/)

5. Красноручський О.О., Колпаченко Н.М., Смігунова О.В. Методики навчання менеджерів у міжнародних корпораціях: переваги та проблеми застосування. *Вісник ХНТУСГ : Економічні науки*. 2016. Вип. 171. С. 3-9.

**СОРОКІНА В.П.**, викладач-методист

Харківський державний професійно-педагогічний фаховий коледж імені В.І. Вернадського, Україна

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4131-8472>

E-mail: [sorokina5872@gmail.com](mailto:sorokina5872@gmail.com)

**МАНУЙЛОВА А.В.**, викладач

Харківський державний професійно-педагогічний фаховий коледж імені В.І. Вернадського, Україна

E-mail: [ananetta12@ukr.net](mailto:ananetta12@ukr.net)

## **ЗАСТОСУВАННЯ ХМАРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ОСВІТІ В УМОВАХ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ**

Основна мета викладача – залучити студентів. Однак це може бути складно через величезну кількість відволікаючих факторів, з якими стикаються студенти, у поєднанні з обсягом матеріалу, який необхідно охопити. Буває важко визначити, що саме ви можете зробити, щоб студенти були зацікавленими,

мотивованими та йшли на курс, щоб досягти як своїх, так і ваших цілей.

Студенти будь-якого віку, безсумнівно, постраждають від падіння рівня залучення, це природно. Перефокусування уваги та підтримання максимально високого рівня залученості протягом якомога довшого періоду стануть одним із вирішальних факторів, які допоможуть студентам краще зрозуміти заняття та лекції та отримати задоволення від них.

Мріяти, дивитися і «Що ти сказав?». Знайома ситуація в кожній групі. Студенти часто не звертають уваги і розумово заблукають надто швидко. Тож як втримати їх увагу?

Щоб допомогти підвищити рівень залученості, пропонуємо застосовувати низку найкращих практик, які мають на меті захопити студентів і покращити рівень утримання. Дані ресурси можна швидко завантажити та використовувати, щоб не потрібно було витратити зайвий час на пошуки корисного вмісту в Інтернеті.

Метою даної роботи є розглядання низки хмарних технологій для їх застосування в освіті в умовах дистанційного навчання, які підтримують мотивацію студентів. Жити – значить у той момент. Студент повинен залишатися зосередженим на грі та грати так, ніби від цього залежить його життя.

Індустрія IT EdTech в Україні сьогодні набирає обертів, а війна лише прискорює цей процес [1]. Зараз існує дуже багато онлайн освітніх платформ для застосування у навчанні, які залучають студентів [2]. Однак, частіше, ми застосовуємо лише ті, що пропонуються стандартним пакетом Windows. Так, для показу презентацій створюємо дані у PowerPoint. Але існує дуже просте у використанні програмне забезпечення для презентацій, яке виводить речі на новий рівень – Mentimeter.

Працюючи у великих студентських аудиторіях, викладачі часто опиняються в ситуації, коли їхні студенти під час лекції відволікаються на мільйон сповіщень у своїх смартфонах і втрачають фокус уваги. Хіба не цікаво було б просто під час

заняття написати усім їм повідомлення й отримати відповідь? З іншого боку, навіть у невеликих групах буває потреба отримати від учасників миттєвий, одночасний і анонімний зворотний зв'язок про те, як вони зрозуміли навчальний матеріал, які мають запитання або що із запланованого хотіли б обговорити насамперед.

Mentimeter – це онлайн-інструмент для створення інтерактивних презентацій [3]. Завдяки цьому інструменту заняття або тренінг перетворюється в діалог з аудиторією. За допомогою цього інструменту можна провести опитування, голосування та вікторину в режимі реального часу. Сервіс можна використовувати на тренінгу, занятті, педраді, під час публічних виступів для інтерактивної взаємодії з аудиторією. Голосування проводяться в режимі реального часу, що дозволяє отримувати моментальний зворотний зв'язок від аудиторії.

*Почніть заняття з розминки.* Незалежно від того, в який час доби (хоча ми всі знаємо, що ранок найважчий), швидко перейти до заняття чи лекції рідке буває легко. Студентам потрібен час, щоб осісти і зосередитися на тому, що відбувається. Початок із розминки може допомогти залучити та зосередити всіх із самого початку. Можливо, ви хочете запитати щось про студентів, їхній день, життя чи захоплення. Також можна запитати, на що вони хочуть звернути свою увагу на наступних заняттях, що вони думали про минуле заняття або що їм було найцікавіше в цьому предметі.

*Розглядайте технології як інструмент, а не як відволікаючий фактор.* Технології можуть стати кошмаром для викладачів, якщо їх не використовувати належним чином. Якщо виявляється, що смартфони відволікають ваших студентів, можливо, настав час включити їх у свій план заняття. Хоча ручка й папір, можливо, були популярним способом конспектування протягом десятиліть, багатьом студентам легше й ефективніше друкувати на своїх ноутбуках чи планшетах. Деякі можуть навіть записувати заняття, щоб не пропустити жодного слова.

Технологія є ключовим компонентом в освіті, і вона буде тільки більше вкорінюватися в освітній культурі, оскільки прогрес у Edtech та іншому пов'язаному програмному забезпеченні продовжується. Зроблення додатків, програмного забезпечення та онлайн-інструментів частиною як ваших занять, так і лекцій, а також ресурсом, до якого студенти мають доступ, не лише допоможе покращити їхній досвід навчання, але й їх здатність навчатися після факту. Студенти будь-якого віку більше, ніж будь-коли раніше, залучаються до технологій, тому має сенс використовувати технології, якщо ви хочете покращити рівень залучення.

*Регулярно перевіряти студентів.* Ні, не хвилюйтеся, ми не говоримо, що потрібно складати проміжну роботу кожні два тижні. Ми пропонуємо більше швидких тестів для оцінювання гравців. Не просто запитуйте студентів більше, ніж вони розуміють, що відбувається, але активно опитуйте їх, щоб побачити, чи вони були уважними та чи запам'ятовують інформацію. Проведення короткого тесту з двох запитань після конкретної складної проблеми чи теми може допомогти побачити, чи зрозуміло викладений матеріал, чи потрібно повернутися назад і прояснити щось, що викликає плутанину.

Перевірки знань не повинні бути нудними чи стресовими для ваших студентів. Замість паперу, ручки та тесту спробуйте використати інтерактивний спосіб опитування студентів, який буде швидко та легко налаштувати та запустити.

*Спільний мозковий штурм.* Мозковий штурм допоможе студентам мислити творчо та співпрацювати з однолітками. Якщо ви попросите їх висловити свої ідеї та думки щодо певної теми, це може бути хорошим способом перевірити їхнє розуміння теми. Тому від них вимагається не тільки творче мислення, але й критичне мислення. Мислення у такий більш складний спосіб допоможе залучити студентів, оскільки це вимагатиме від них зосередженості та не поспішаючи над своїми відповідями.

Мозковий штурм також може бути оптимальним способом сприяння спільному робочому та навчальному середовищу. Пропонування зворотного зв'язку, а не критики ідей інших, сприятиме розвитку відчуття групових зусиль і розвитку навичок зворотного зв'язку та командної роботи. Співпраця та час, щоб вислухати ряд інших ідей і пропозицій, також допоможуть створити більш привабливе навчальне середовище.

**Збирайте відгуки студентів.** Вигода від цього подвійна: студенти зможуть брати більш активну участь у своєму навчанні, а ви зможете краще зрозуміти, що їх спонукає, що їм подобається, а що їм не подобається у ваших заняттях. Якщо студентам подобається особливий спосіб викладання, і їм легше запам'ятовувати інформацію завдяки цьому, то краще з'ясувати, що саме це таке. Якщо є щось, що змушує їх вимикатися і мріяти, вам краще зібрати відгук про те, що це викликає і чому!

**Додайте трохи задоволення.** Раніше ми згадували про те, щоб дати студентам можливість перезавантажитися перед тим, як знову поринути в дію. Додавання деяких веселих і химерних елементів може бути бажаним способом зробити це. Крім того, може бути особливо складно залучити студентів до «нудних» або складних тем. Однак можна сприяти залученню, створюючи веселі заходи, які зроблять ці дії більш захоплюючими.

Ймовірно, найвідоміший приклад живої edtech гри, Kahoot залучає студентів [4]. Крім того, він конкурентоспроможний. Це те, що подобається студентам. Вони хочуть перемогти. Студенти повинні якомога швидше відзначити правильну відповідь. За кожен правильну відповідь вони нараховують бали. Якщо відповідь правильна і студент відповів дуже швидко, студент отримує більше балів, ніж повільний студент.

Чому Kahoot так весело? Це не тільки розвага для студентів, але й для викладачів. Він простий у використанні та дає гарний огляд відповідей ваших студентів. Ви можете побачити, які питання все ще викликають проблеми та які студенти не зовсім розуміють матеріал заняття.

Студентам це також подобається, тому що вони можуть використовувати свій смартфон, планшет або комп'ютер. Їм насправді не потрібно вводити відповіді. Їм просто потрібно торкнутися привабливих кольорів на екрані.

Якщо ви хочете, щоб ваші студенти більше співпрацювали, командний режим Kahoot – це відповідь. Один пристрій, більше студентів. Чи здатні вони співпрацювати та відповідати дуже швидко та правильно? Kahoot також дозволяє розпочинати обговорення та проводити опитування.

Таким чином, можна використати багато способів щоб зробити навчання більш захоплюючим. Отже, залучайте Ваших студентів і зробіть їхній досвід більш привабливим і захоплюючим. На щастя, є багато сучасних інструментів і технологій, а також ці поради, які можуть допомогти вам підвищити рівень залучення.

### **Бібліографічний список:**

1. Савченко В. Edtech в Україні сьогодні. Особливості розвитку, вплив війни на цю сферу та прогнози. URL: <https://mc.today/blogs/edtech-v-ukraine-segodnya-osobennosti-razvitiya-vliyanie-voyny-na-etu-sferu-i-prognozy/> (дата звернення: 10.11.2022.)

2. Хім'як О. Що таке Edtech. 10 найгучніших українських проєктів у галузі технологій освіти. URL: <https://techno.nv.ua/technoblogs/chtotakoe-edtech-10-samykh-hromkikh-ukrainskikh-proektov-v-oblasti-tekhnologij-obrazovanija-bloh-ariny-khimjak-2492493.html> (дата звернення: 20.11.2022.)

3. Mentimeter. URL: <https://www.mentimeter.com/> (дата звернення: 20.11.2022.)

4. Kahoot. URL: <https://kahoot.com/> (дата звернення: 20.11.2022.)