

**УДК 378-057.875**

**Анна Гуренко**

*канд. екон. наук, доцент  
доцент кафедри менеджменту  
та інноваційного провайдингу,  
ПВНЗ Європейський університет*

## **ВИКОРИСТАННЯ ДИДЖИТАЛ-ІНСТРУМЕНТІВ ПІД ЧАС ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ СТУДЕНТІВ**

**Вступ.** За останні роки система вищої освіти в Україні зазнала суттєвих змін. Через поширення коронавірусної хвороби Міністерство освіти і науки України ухвалило рішення щодо тимчасового введення дистанційного навчання. 2019–2021 рр. стали початком переходу освіти з офлайн-навчання до онлайн. Очікувані терміни завершення дистанційного навчання були порушені у 2022 р. через військову агресію росії проти України. Майже всі українські університети, коледжі, школи відчували наслідки вторгнення та стикнулися із призупиненням, релокацією, а в деяких випадках повним закриттям. Відновлення освітнього процесу йде поступово та ще й досі відбувається в дистанційному режимі.

**Мета.** Кардинальні зміни в навчанні привнесли багато негативних наслідків й змусили освітян шукати нові дієві інструменти. Тож пошук та застосування дієвих диджитал-інструментів, які здатні максимально полегшити та оптимізувати освітній процес наразі є актуальними.

**Результати.** У дійсний час головними завданнями вищої школи стають: по-перше, проєктування освітньої практики на сучасні інформаційні технології; по-друге, адаптація студентів до навчання в диджитал-просторі через інформаційно-комунікаційні технології, особистісно-орієнтоване навчання, дослідницьку діяльність та ігрові технології.

Сучасне проєктування освіти на новітні інформаційні технології передбачає суцільне застосування комплексу програмних засобів. Уже зараз багато навчальних закладів створюють електронні

навчально-методичні комплекси, що становлять собою сукупність інтегрованих електронних ресурсів та освітніх послуг, створених для організації індивідуального й групового навчання з використанням інформаційно-комунікаційних технологій. Відповідний комплекс забезпечує вивчення навчальної дисципліни в повному обсязі завдяки змістовному наповненню освітнього простору й одночасним рівним доступом студентів до матеріалів в онлайн-режимі [1].

Використання інформаційно-комунікаційної технології супроводжується різноманітними інструментами та ресурсами (комп'ютери, смартфони, планшети, інтернет-мережі, мобільний зв'язок), які забезпечують процес комунікації, створення, поширення, збереження та управління освітньою інформацією через різноманітні вебсервіси [2]. На сьогодні найбільш поширеними сервісами є такі:

Google Classroom – інтернет-простір, що організований спеціально для навчання, об'єднує корисні сервіси Google та дає змогу створювати онлайн-курси, ділитися зі студентами навчальним матеріалом, організувати спілкування, оцінювати виконані завдання студентів, стежити за їхнім прогресом [3].

Microsoft Teams – платформа, що характеризується простим, інтуїтивно зрозумілим функціоналом. Студенти, викладачі, педагоги та працівники можуть зустрічатися, спільно працювати, створювати контент і ділитися ресурсами в Office 365 Education. Матеріалами для наповнення онлайн-платформ мають бути навчальні бази даних, мультимедійні довідники та енциклопедії; електронні підручники, віртуальні лабораторії тощо [4].

Освітні вебсервіси оптимізують взаємодію викладачів та студентів безпаперовим шляхом через такі онлайн-платформи:

Zoom – сервіс відеотелефонії, що надає можливість демонстрації матеріалів на робочому столі ПК під час занять і семінарів. Перевагами програми є планування занять заздалегідь, можливість запрошувати учасників та записувати заняття, створення загальних і приватних чатів для листування та обміну матеріалами [5].

Google Meet – сервіс відеотелефонного зв'язку, який дає змогу демонструвати матеріали на робочому столі ПК під час занять і семінарів, а також планувати заняття заздалегідь та прив'язувати їх до Google-календаря. Перевагами сервісу є можливість синхронізації запланованих занять (почати зустріч можна на комп'ютері,

а закінчити – на іншому пристрої, наприклад телефоні). Запис занять зберігається у папці відео на Google Диск.

Skype – програма інтернет-телефонії, яка дає змогу навчатися з будь-якого куточка світу. За допомогою Skype здійснюють відео-і голосові виклики, проводять конференції, надсилають миттєві повідомлення та обмінюються файлами з іншими користувачами через мобільні телефони, комп'ютери або планшети.

Додатковими засобами активного спілкування та обміну інформацією є сторінки соціальних мереж, месенджери, чати (вайбер, телеграм-канал, ютуб), що дають змогу в режимі реального часу обмінюватися навчальною інформацією та відчувати присутність викладача і студентів під час розв'язання практичних завдань.

Онлайн-навчання зумовлює необхідність перегляду особистісно-орієнтованого навчання студентів, ключовими ознаками якого є емоційно-оцінне ставлення студента до вивченого, самостійне розв'язання кейсів, ситуативних завдань та самостійне здобуття й застосування знань. Дієвими диджитал-інструментами під час особистісно-орієнтованого навчання студентів також можуть стати:

Jamboard – багатофункціональна цифрова інтерактивна дошка для проведення брейншторму, зустрічей чи конференцій усередині навчальних груп. Дошка допомагає оперативно фіксувати бізнес-ідеї, нотатки та рішення студентів.

Miro – платформа для спільної роботи розподілених команд у разі дистанційної роботи студентських груп, можна використовувати для взаємодії під час створення нових проєктів, дизайну інтерфейсу, мозкового штурму, розв'язання бізнес-кейсів. У Miro передбачена можливість інтеграції з іншими інструментами спільної роботи, такими як Slack, Microsoft Teams, Zoom, Jira, Trello, Google Docs [6].

Padlet – універсальна онлайн-дошка з інтуїтивним інтерфейсом, яку нескладно опанувати та легко застосовувати в навчальному процесі. Вона може бути використана для проєктної роботи, пірінгової взаємодії, індивідуальних завдань чи як інструмент збору інформації від всіх учасників процесу в одному місці [7].

У процесі дослідної діяльності та створення інтерактивних технологій активно використовують диджитал-інструмент Classroom – це онлайн- платформа Google для створення віртуальних класів, розроблення, коригування практичних завдань і тестів, самостійних

і контрольних робіт, активного обміну завданнями з викладачем. Сервіс дає змогу коментувати роботи студентів, виставляти оцінки, публікувати оголошення, архівувати проведені курси, ділитися файлами з інших додатків, мати доступ до матеріалів без інтернет-підключення. Викладач може спостерігати за процесом виконання завдань у режимі реального часу. Платформа охоплює декілька сервісів (Google Drive, Google Docs, Google Sheets, Google Slides, Google Calendar).

Окрім наведених інструментів, у процесі дистанційного навчання доцільно використовувати ігрові технології, що посилюють інтерес студентів до навчання, поліпшують засвоєння матеріалу, а саме:

- Майстер-тест – інтернет сервіс, що орієнтований на створення опитувань та проведення онлайн-тестування студентів, має легку організацію тематичного та контрольного оцінювання знань [8];
- Kahoot – онлайн-платформа, що дає змогу студентам у ігровій формі закріпити знання та перевірити результати навчання [9];
- інструменти віртуальної реальності та навчальні симулятори, що допомагають вирівнювати сприйняття управлінських підходів, які вибудовується за принципами Agile, Kanban (kanbanboardgame), Scrum. Універсальні симулятори демонструють завдання на дошці й скорочують час роботи студентів. Командна гра демонструє через симулятор, як певні рішення впливають на кінцевий результат на практиці.

Системи комп'ютерного тестування, тренажерів, навчального діалогу полегшують процес навчання. Завдяки використанню новітніх методів навчання спрощується засвоєння матеріалу та процес оцінювання знань студентів. Саме диджитал-інструменти дають змогу в умовах дистанційного навчання вищим навчальним закладам удосконалювати навички самостійної роботи студентів в інформаційних базах даних і мережі «Інтернет». Завдяки диджитал-технології інтенсифікують освітні процеси, підвищується мотивація до навчального процесу студентів, навчання стає цікавішим і змістовнішим.

*Ключові слова:* диджиталізація, навчання студентів, онлайн-технології.

### Список використаних джерел

1. Розроблення та використання мережевих навчально-методичних комплексів для підготовки кваліфікованих робітників : навч.-метод. посіб. / Гуржій А. М., Пригодій М. А., Липська Л. В., Гуменний О. Д., Гуменна Л. С., Зуєва А. Б., Кононенко А. Г., Криворот Т. Г. – Житомир : Полісся, 2020. – 214 с.
2. Сучасні інформаційно-комунікаційні технології : навч. посіб. / Г. Г. Швачич, В. В. Толстой, Л. М. Петречук, Ю. С. Іващенко, О. А. Гуляєва, Соболенко О. В. – Дніпро : НМетАУ, 2017. – 230 с.
3. Безкоштовний вебсервіс, створений Google для навчальних закладів. – URL: <https://classroom.google.com/>
4. Центр для командної роботи в Office 365 від Microsoft. – URL: <https://www.microsoft.com/>
5. Програма для організації відеоконференцій. – URL: <https://www.zoom.us>
6. Miro Інтерактивна онлайн-дошка для спільної роботи команд. – URL: <https://miro.com>
7. Padlet Універсальна онлайн-дошка. – URL: <https://uk.padlet.com/>
8. айстер тест. Сервіс для викладача. – URL: <https://master-test.net/uk>
9. Kahoot! Ігрова навчальна платформа. – URL: <https://kahoot.it/>