

Юлія Семеняко,

кандидат педагогічних наук,

доцент кафедри дошкільної освіти

Бердянського державного педагогічного університету

УДК 378.4:004

## СТВОРЕННЯ МАЙБУТНІМИ ПЕДАГОГАМИ ІНТЕРАКТИВНИХ ОНЛАЙН-ВПРАВ ЗА УМОВ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ

### CREATING INTERACTIVE ONLINE EXERCISES BY FUTURE TEACHERS IN THE CONDITIONS OF DISTANCE EDUCATION

**Анотація.** У статті розглядається проблема підвищення якості освіти майбутніх педагогів шляхом використання цифрових сервісів, інтерактивних методів навчання. Доведено, що використання комп'ютерних технологій в освітньому процесі закладу дошкільної освіти зумовлює позитивні зміни в роботі вихователя, відтак проблема готовності випускників закладів вищої педагогічної освіти до застосування комп'ютерних технологій у педагогічній діяльності посідає чільне місце в системі їх професійної підготовки. Розглянуто особливості використання сервісів веб 2.0, зокрема середовища LearningApps для створення інтерактивного дидактичного матеріалу в рамках дисципліни «Комп'ютерні технології в роботі з дітьми».

**Ключові слова:** вихователь, дошкільна освіта, інтерактивні вправи, комп'ютерні технології, середовище LearningApps.

**Abstract.** The article examines the problem of improving the quality of education of future teachers through the use of digital services and interactive teaching methods. It has been proven that the use of computer technologies in the educational process of a preschool education institution leads to positive changes in the work of an educator, therefore the problem of the readiness of graduates of higher pedagogical education institutions to use computer technologies in pedagogical activities occupies a prominent place in the system of their professional training. The peculiarities of using web 2.0 services, in particular the LearningApps environment for creating interactive didactic material within the discipline "Computer technologies in working with children" are considered.

**Keywords:** educator, preschool education, interactive exercises, computer technology, LearningApps.

В умовах воєнного стану на території України перед закладами освіти постала гостра необхідність швидко й ефективно адаптуватися до вимушених складних обставин. Відтак, освітяни поступово переходять до осмислення нових реалій професійної діяльності в онлайн-просторі. Організація освітнього процесу з застосуванням дистанційних засобів, які вже довели свою ефективність під час пандемії, в нинішніх умовах стала безальтернативною для значної кількості закладів вищої освіти, зокрема Бердянського державного педагогічного університету (БДПУ). В університеті було розроблено власне «Положення про

дистанційне навчання». Важливою умовою застосування сучасних комп'ютерних технологій в освітньому процесі є готовність педагогів до їх використання. У зв'язку з цим, цифрові компетентності викладача набувають нового значення – це необхідність удосконалення, поглиблення знань, освоєння сучасних ефективних технологій, оновлення змісту освіти тощо. Формування медіакомпетентності майбутніх вихователів, будучи складовою їх професійної компетентності, передбачає ефективну інтерактивну взаємодію викладача та здобувача освіти [3].

Сьогодні, невід'ємною частиною сучасного навчання є інтерактивні завдання. Суть інтерактивного навчання полягає в тому, що освітній процес відбувається за умови активної та постійної взаємодії і діалогу учасників, тобто і педагог, і здобувач освіти є рівноправними суб'єктами навчання. Інтерактивне навчання – це спеціальна форма організації пізнавальної діяльності, яка має чітку, визначену передбачувану мету – створити умови навчання, за яких особистість відчуває свою успішність, індивідуальність, інтелектуальну спроможність [1].

Питаннями підвищення цифрових компетентностей, впровадження інформаційно-комунікаційних технологій у роботу зі здобувачами освіти займаються вчені І. Гевко, Н. Гущина, Н. Морзе, Ю. Семеняко, І. Тимофєєва та інші. Але, зважаючи на нові кризові ситуації, які виникли в Україні, необхідні додаткові дослідження, які відкриють більше можливостей для підвищення цифрових компетентностей педагогів дошкільної освіти.

У рамках курсу «Комп'ютерні технології в роботі з дітьми» майбутні вихователі навчаються створювати дидактичний онлайн-матеріал для дітей дошкільного віку. Одним із прикладів середовищ для створення інтерактивних завдань з різних галузей на основі шаблонів є LearningApps (<https://learningapps.org/>) [4]. За допомогою цього конструктора ігор студенти можуть перевірити і закріпити свої знання в ігровій формі, що сприяє формуванню їх пізнавального інтересу. У процесі роботи з зазначеним сервісом здобувачі вищої освіти не тільки отримують цифрові навички, а й розвивають критичне та творче мислення, формують комунікативні навички, а також вміння:

- аналізувати матеріал, відбирати необхідні факти, порівнювати, співставляти інформацію;

- здійснювати відбір потрібних (для певних цілей) відомостей з різних джерел;

- встановлювати асоціації із знайомими фактами, явищами, якостями предмета, явища тощо;

- вибудовувати логіку рішення, що приймається, внутрішню логіку проблеми, що розв'язується, послідовність дій, що здійснюються для розв'язання проблеми;

- систематизувати та узагальнювати матеріал;

- працювати в колективі в процесі розв'язування завдань [1].

Запропоновані шаблони можуть бути використані для створення вправ для дітей різних вікових категорій на опрацювання нових понять теми, для формування логічного або основ критичного мислення, розвитку уваги та пам'яті тощо. Робота з інтерактивними вправами, створеними за допомогою даного сервісу, сприяє кращому засвоєнню дітьми дошкільного віку нових знань саме завдяки високому рівневі візуалізації (графіка, текст, відео, аудіо в одному контенті), мотивує до активної діяльності, підвищує інтерес до пізнання.

Серед переваг роботи з сервісом LearningApps можна виокремити такі, як-от: україномовний інтерфейс (треба вибрати відповідний прапорець у правому верхньому куті); можливість обміну інтерактивними завданнями; завдання можна створювати і редагувати в режимі он-лайн; різноманітність шаблонів, які підтримують роботу з картинками, звуком та відео; миттєва перевірка правильності виконання завдання; можливість вибрати категорію («Людина і навколишнє середовище», «Мистецтво», «Музика» та інші); доступність посилання для відправки по електронній пошті або коду для вбудовування в блог або сайт, і на Вікі-сторінку. Значною перевагою даного сервісу для педагогів і для вихователя закладу дошкільної освіти зокрема, є його безкоштовність. Для використання наявних у сервісі вправ навіть не потрібна реєстрація, проте для того, щоб мати можливість створити власну гру відповідно до індивідуальних особливостей дітей, з якими працює вихователь та до конкретної теми – потрібно пройти нескладну реєстрацію. Наприклад, для дошкільників цікавими можуть бути завдання на класифікацію (від 2 до 4 категорій), просте упорядкування, числова пряма, фрагменти зображення, «Скачки», «Пазл» та інші. На рисунку 1 подано приклад шаблонів.

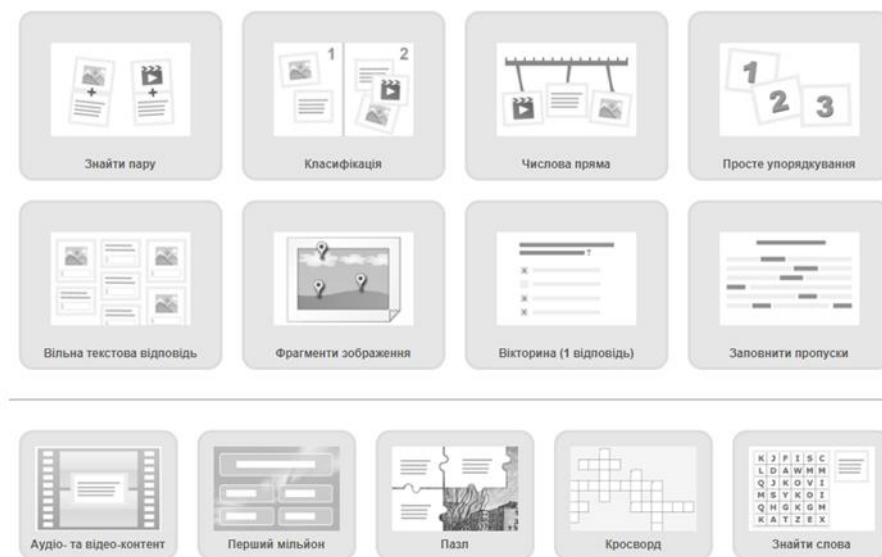


Рис.1. Приклад шаблонів вправ у сервісі LearningApps

Навчання створенню інтерактивних вправ у сервісі LearningApps за умов дистанційного навчання має свої особливості. На початку практичного заняття викладач, увімкнувши демонстрацію екрану в ZOOM пропонує здобувачам освіти ознайомитися з особливостями роботи в даному сервісі: розглянути галерею, інтерфейс сайту та його режими («Перегляд вправ», «Створення вправ»), знайти приклади і короткий опис різних типів вправ. Після цього пропонує студентам синхронно з ним виконувати дії по створенню вправи, яку вони бачать на екрані. З такою метою доцільно обрати разом із студентами однаковий тип завдання. На кожному етапі роботи викладач може взаємодіяти зі здобувачами щодо запитань по створенню вправи, в разі виникнення певних проблем, може попросити періодично демонструвати екрани гаджетів і разом з іншими студентами вирішити проблемну ситуацію, що виникла. По закінченню роботи здобувачі освіти розміщують покликання створеної гри на платформі дистанційного навчання Moodle у відповідному курсі (<https://edu.bdpu.org/course/view.php?id=729>) з метою оцінювання роботи викладачем [2]. На наступне заняття можна запропонувати створити та презентувати власну вправу. До неї доцільно зазначити тему, мету, вікову категорію дітей, особливості використання (вказати етап заняття або режимний процес, під час якого вона буде використана, прийоми її супроводу). Якщо на занятті деякі здобувачі освіти були відсутні, викладач може записати відео-пояснення (в ролі спікера може бути як сам, так і студент) створення вправи та розмістити в Moodle для опанування теми здобувачем в асинхронному режимі. Презентація власної вправи кожним студентом, її колективне обговорення сприяє розвитку цифрової компетентності та педагогічної творчості майбутнього вихователя. На рисунку 2 подано приклади вправ, які створили здобувачі вищої освіти спеціальності 012 Дошкільна освіта БДПУ.

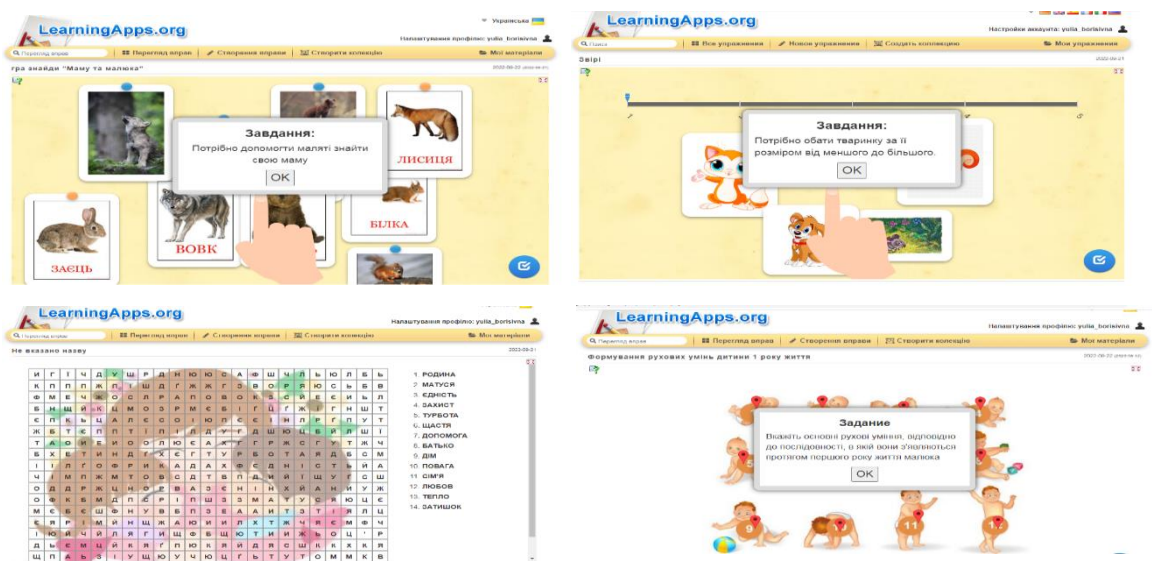


Рис. 2. Приклади вправ

Таким чином, урахувавши дистанційний (або змішаний) формат освітньої діяльності в закладах вищої освіти, майбутні вихователі мають бути агентами змін, використовуючи весь потенціал онлайн-простору, а саме можливості Інтернет-ресурсів, які виступають сучасним інструментом навчання підростаючого покоління. Використання комп'ютерних технологій в професійній підготовці фахівців дошкільної освіти відкриває широкі перспективи поглиблення теоретичної бази знань, посилення прикладної спрямованості навчання, розкриття творчого потенціалу здобувачів освіти у відповідності до їх нахилів, запитів і здібностей. Це, в свою чергу, потребує відповідних змін у змісті, методах, засобах навчання, зокрема використання можливостей середовища LearningApps, що удосконалює вміння створювати авторські медіапродукти для подальшого використання їх у професійній діяльності.

### ЛІТЕРАТУРА

1. Кузьмінська О. Забезпечення умов набуття професійної компетентності педагогів в умовах інформаційного суспільства. Нова педагогічна думка: науково-методичний журнал. 2010. № 2. С. 107-111.
2. Рекомендації щодо впровадження змішаного навчання у закладах фахової передвищої та вищої освіти. URL: <https://mon.gov.ua/ua/osvita/visha-osvita/rekomendacij-shodo-vprovadzhennya-zmishanogo-navchannya-u-zakladah-fahovoyi-peredvishoyi-ta-vishoyi-osviti> (дата звернення: 22.09.2022)
3. Степаненко О., Семеняко Ю., Цапко А. Формування цифрових компетентностей педагога під впливом кризових ситуацій в Україні. Академічні студії: серія «Педагогіка». 2022. № 2. С. 92-98.
4. Сервіс для підтримки процесів навчання та викладання за допомогою невеликих інтерактивних модулів. URL: <https://learningapps.org/> (дата звернення: 22.09.2022).