

Перевага віртуальних екскурсій (Google Cultural Institute, Google Arts&Culture) – доступність, наочність, можливість відвідати колекцію музеїв, побачити пам'ятки архітектури. Платформи дозволяють знайомитися з інформацією про твори мистецтва, створювати власні віртуальні колекції, ділитися ними з друзями, опанувати культурну спадщину минулого, формувати естетичне ставлення до сучасного мистецтва та чуйність до прогресивних тенденцій розвитку мистецтва. Віртуальні екскурсії відіграють важливу роль у розумінні сутності естетичного в мистецтві та навколишній дійсності, художньої грамотності, правильних ідей, суджень і переконань, пов'язаних з естетичним сприйняттям творів мистецтва та життєвих явищ.

Використовуючи інтерактивну дошку та програмне забезпечення SMART Board, онлайн дошку Jamboard, або Miro можна організувати спільну роботу. Інструмент дозволяє розвивати в учнівській молоді творчі здібності, інтерес і прагнення до естетичного опанування світу; активізувати практичну участь у створенні краси в житті; вміня будувати життя «за законами краси» та стверджувати ідеали краси у взаєминах з людьми, створювати та демонструвати творчі роботи.

При застосуванні даних інтернет-технологій на практиці вчителем мають бути підібрані такі методи естетичного виховання, які відповідають віку і здібностям учнів. Інтернет-технології не лише полегшують доступ до інформації, а й відкривають широкі горизонти для естетичного виховання учнівської молоді, його індивідуалізації та диференціації, дозволяють реорганізувати взаємодію всіх учасників освітнього процесу.

Список використаних джерел та літератури

1. Адамова І. З. Використання інтернет-технологій у навчальному процесі [Електронний ресурс] / І. З. Адамова, М. І. Уграк – Режим доступу до ресурсу: http://chtei-knteu.cv.ua/herald/content/download/archive/2014/v1/NV-2014-V1_48.pdf.
2. Базелюк О. В. Інформаційно-естетична виховна технологія: до сутності поняття / О. В. Базелюк // Технології художньо-естетичного виховання учнів основної школи у позакласній роботі : монографія / О. А. Комаровська, Н. Є. Миропольська, І. В. Руденко, С. А. Ничкало, Л. О. Хлебникова, О. В. Базелюк; за ред. Н. Є. Миропольської, О. А. Комаровської. – Харків: Мадрид, 2015. – С. 161-166.
3. Бех І. Д. Компонентна модель сходження зростаючої особистості до духовних цінностей / І. Д. Бех // Теоретико-методичні проблеми виховання дітей та учнівської молоді. – 2017. – Вип. 21(1). – С. 6-20. – Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Tmpvd_2017_21%281%29_3
4. Бісіркін П. Застосування інтернет технологій в процесі практичних занять з трудового навчання основної школи [Електронний ресурс] / Петро Бісіркін. – 2014. – Режим доступу до ресурсу: https://lib.iitta.gov.ua/7105/1/%D0%91%D1%96%D1%81%D1%96%D1%80%D0%BA%D1%96%D0%BD_%D0%9F.%D0%9C.%D1%81%D1%82%D0%B0%D1%82%D1%82%D1%8F_%D0%9A%D1%96%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D0%B4_2014.pdf.
5. Пиголенко І. В. Інтернет-технології як засіб формування ціннісних орієнтацій студентства на шляху до інформаційного суспільства (на прикладі НТУУ «КПІ»): Автореф. дис. канд. філософ. наук: 09.00.10 / І. В. Пиголенко; Нац. пед. ун-т ім. М. П. Драгоманова. – К., 2007. – 20 с. – укр.

Гладун Віталій,
старший викладач кафедри
філософії освіти, теорії й методики
суспільствознавчих предметів
Миколаївського ОІППО
м. Миколаїв

Ігрові вправи на уроках громадянської освіти засобами онлайн ресурсів

У статті визначено суть цифрових технологій в сучасному світі та розкрито роль й місце цих технологій в освітньому процесі. Висвітлено дидактичний потенціал ігрових технологій засобами онлайн ресурсів на уроках громадянської освіти.

Ключові слова: цифрові технології, професійна підготовка, громадянська освіта, ігрові технології, цифрова компетентність, інтерактивні методи.

The article identifies the essence of digital technologies in the modern world and reveals the role and place of these technologies in the educational process. The didactic potential of game technologies by means of online resources in civic education lessons is highlighted.

Key words: digital technologies, professional training, civic education, game technologies, digital competence, interactive methods.

Вступ. Сьогодні педагоги мають можливість завдяки інформаційно-комунікаційним технологіям впроваджувати в освітнє середовище нові методи та засоби навчання.

З'являються нові онлайн-сервіси для освіти, що дають змогу вчителю: організовувати групову, дистанційну, проєктну, дослідну роботу за допомогою цифрових засобів; впроваджувати сучасні педагогічні технології, такі як перевернутий клас, що збільшує ефективність учнів та впроваджувати в освітній процес едьютейнмент «edutainment» (у перекладі з англ. мови «навчання та розвага»). Це по суті отримання знань та навичок під час ігрових вправ, особливо доцільно через онлайн-сервіси.

До речі, дослідник А. Каррінгтон [1] класифікував сервіси за типом мислення, але оскільки ринок освітніх ресурсів постійно змінюється та поповнюється новими розробками, тому виникає потреба, дослідити нові сервіси, які будуть використовуватися вчителями у своїй щоденній роботі.

У 2016 році Європейською комісією запроваджено так звану Рамку цифрової компетентності для громадян (DigComp 2.0: Digital Competence Framework for Citizens). Рамка 2.1 оновлена у 2017 році. Серед основних ідей Рамки цифрової компетентності є реалізація громадянської позиції за допомогою цифрових технологій, а саме: право брати участь у житті суспільства через використання державних і приватних цифрових послуг; шукати можливості самовдосконалення та реалізації активної громадянської позиції за допомогою відповідних цифрових технологій. Також наскрізною лінією є використання цифрових засобів та технологій для процесів співробітництва, а також для спільної розбудови та спільного створення ресурсів і знань [9].

У 2019 році робочою групою в Україні було розроблено опис цифрової компетентності педагогічного працівника, який містить вимоги до структури та рівнів цифрової компетентності, необхідних для успішного здійснення професійної діяльності педагогічними працівниками в умовах розвитку цифрового суспільства, та словник термінів [6].

Барретт Крейг, представник корпорації Intel, підкреслює, що цифрові технології нічого не варті, якщо вчителі не знають, як ними ефективно користуватись. Дива в освіті творять не комп'ютери, а вчителі [7].

Тому вчителю недостатньо просто володіти цифровими технологіями, як такими, а необхідно вміти застосовувати останні в гармонійному поєднанні з новими педагогічними технологіями, сучасними методами й формами навчання.

Цифрова компетентність поєднує не тільки знання та ще й вміння використовувати цифрові технології для організації освітнього процесу, критично оцінювати інформаційні ресурси та застосовувати технологічні інновації.

Цифрова трансформація системи освіти змінює вимоги до вчителя нової формації, який повинен, крім загальнокультурних і професійних компетенцій, володіти також ще й компетенціями в галузі цифрових технологій [3].

Отже, цифрова грамотність вчителів в умовах цифрових технологій трансформується у цифрову компетентність, як складова професійної та громадянсько-соціальної компетентності.

Основний матеріал. Основним завданням сучасного вчителя є акцент на тому, як зацікавити учнів, як краще донести матеріал, якими способами розвивати навички учнів, як зробити навчання ефективним [2]. Цього можна досягнути завдяки цифровим засобами навчання.

Мета статі – продемонструвати можливості ігрових вправ на уроках громадянської освіти засобами цифрових технологій.

Розробкою і впровадженням в освітній процес інформаційно-комунікаційних технологій активно займаються такі дослідники О. Пасічник, Т. Літвінова, О. Сисоева, П. Венгерський, Л. Горбунова, Н. Морзе, О. Овчарук, О. Захар та ін.

Впровадження цифрових технологій в освітній процес, спрямовано на формування громадянської компетентності учнів через індивідуальний досвід успішної діяльності учня, сприянню пізнавальної активності, ініціативі, раціональному використанню часу у здійсненні освітніх заходів, що дають змогу особистості, яка звикла самостійно вчитися, не загубитися в новій пізнавальній і життєвій ситуації.

Навчання громадянській освіті засобами ІКТ є актуальною проблемою і завданням сучасної педагогічної науки та визначає нові підходи для оптимізації освітнього процесу. Крім того інформаційні технології впливають на відносини влади і громадян через цифрову демократію [12, с. 23].

Сучасний урок неможливо уявити без використання новітніх технологій, які здатні зацікавити сучасного школяра, зробити процес навчання різноманітнішим та ефективнішим, що сприяє підвищенню мотивації та пізнавальної активності учнівської молоді. Онлайн сервіси дають змогу створювати інтерактивні навчальні ігри: вікторини, обговорення, опитування, що складаються з низки запитань із кількома варіантами відповідей.

Такі ігрові форми роботи можуть бути застосовані у навчанні для перевірки знань учнів. Участь в іграх, створених за допомогою сервісів, сприяє спілкуванню та співпраці в колективі, підвищує рівень обізнаності в інформаційно-комунікаційних технологіях, стимулює критичне мислення.

Застосування ігрових технологій є дієвим засобом навчання через дію, так як підготовлений теоретичний матеріал, що закріплюється в ході гри емоційними переживаннями, яскраво запам'ятовується і зберігається надовго.

Формування громадянських компетентностей неможливо передати шляхом традиційних форм навчання, тобто потрібно орієнтуватися на активну модель навчання. Методика громадянської освіти передбачає використання більше інтерактивних методів через суб'єкт-суб'єктну взаємодію.

Цікавий приклад можна привести з досвіду Польщі, яка стала першою країною світу, в якій комп'ютерну гру додали до шкільної програми. Це стосується гри «Це моя війна» («This War of Mine») [10].

Гра «This War of Mine» – це симулятор виживання у воєнних умовах. Сюжет гри нас перекидає до громадянської війни 1990-х років у Боснії. Гравець керує загоном цивільних, які намагаються вижити в місті під облогою.

Гасло «This War of Mine» – «Не кожен на війні солдат». Розробники наголошують, що під час розробки гри намагалися найточніше передати страждання звичайних громадян під час війни у власному місті. Гравцеві доведеться приймати складні моральні рішення, від яких залежатиме емоційний стан персонажів і їхнє майбутнє.

Ця гра навчає брати відповідальність за прийняття рішень, комунікувати в складних ситуаціях, запобігати конфліктам чи вирішувати їх. Під час гри здобувачі освіти можуть розвинути ключові компетентності та наскрізні лінії. Є українська локалізація. Тут повно гострих проблем.

Відеогра пропонує сприймати війну серйозніше. Гра змушує людей замислитися про війну та дотичні теми. Було проведено ґрунтовне дослідження різних історичних конфліктів, здебільшого зосереджуючись саме на становищі мирного населення. Події відбуваються у вигаданій країні, за вигаданої війни, але підґрунтям для всього цього є історичні події. Гра не ставить собі за мету перетворюватися на посібник з виживання, здебільшого це поштовх замислитися над своїми навичками в складних ситуаціях.

Якщо поєднувати This War of Mine з уроком громадянської освіти, вона змушує замислитися про людяність, відповідальність, добropорядність, мораль тощо. Майже завжди ти обираєш не між кращим і гіршим, а між гіршим і найгіршим.

З учнями можливо провести складну рефлексію. Ця гра є актуальною з подіями в Україні.

Приклади використання ігрових вправ на уроках громадянської освіти засобами онлайн ресурсів

1) «Медіазнайко»

«Медіазнайко» – це навчальна гра з медіаосвіти, вона є частиною курсу з медіаграмотності, розробленого для загальноосвітніх шкіл.

Мета – ознайомитися про інформаційне/медійне поле. Сутністю гри є проходження 9 рівнів/етапів, надати відповідь на запитання, стати журналістом, створити телепрограму, сайт і газету, дізнаючись при цьому як працюють медіа і як вони впливають на тебе – споживача інформації.

Навчальну гру «Медіазнайко» розробив і створив Центр медіаініціатив (Вірменія) за фінансової підтримки Всесвітнього банку в рамках програми «Альтернативні ресурси для медіа» в партнерстві з Інтерньюзом (США) і за фінансової підтримки USAID. Адаптація до українських реалій здійснила команда Академії української преси [5].

2) «Медіаграмотна місія»

«Медіаграмотна місія» – пригодницько-навчальна гра, яка дає можливість перевірити свої знання та навички з медіаграмотності та критичного мислення, а також покращити їх в ігровій формі. Гру було створено компанію IREX [4].

3) Непідкупність

«(Не)підкупність» – це симуляційна гра про життя в Україні, розроблена на основі типових ситуацій, які можна вирішити чесно і законно або не зовсім чесно та протиправно. Ситуації від побутових до соціально-політичних, які виникають в нашій державі. Кожна ситуація має три варіанти відповіді, тож, залежно від обраного варіанту, будуть додаватись чи відніматись бали в «антикорупційній кармі». Чим «карма» вища, тим порядніша і доброчесніша людина [8].

4) «Ти обираєш»

«Ти обираєш» – це перша політична гра в Україні, де кожен може відчути себе Президентом, Прем'єр-міністром, депутатом, головою ОДА чи головою ОТГ.

Ця гра базується на політичних процесах та темах, потрібно зазначити, що ситуації вигадані, хоча розглядаються актуальні теми нашого політичного життя. Всі прийняті рішення чи прості чи складні будуть мати наслідки, що вчить здобувачів

освіти брати відповідальність за свої рішення. Кожна ситуація має дві відповіді «ТАК» чи «НІ».

Відповіді оцінюються за п'ятьма показниками: бюджет країни, її безпека, міжнародна репутація, законність рішень, твій рейтинг. Також передбачаються випадкові події, які відбуваються бурхливо ... В кінці вашої каденції буде показано кількість балів, яку ви набрали. Грати можна декілька разів, розглядати питання набагато більше, ніж одну групу [11].

5) KAHOOT

Kahoot! (<https://kahoot.com/>) – онлайн сервіс для створення інтерактивних завдань та ігор. Дозволяє створювати тести, опитування, вікторини. Платформу можна використовувати під час роботи з будь-якими віковими категоріями. Ця платформа-конструктор на якій можна швидко створити навчальну гру за допомогою готових шаблонів та надіслати цю гру учням.

В Kahoot! можна створити: – квіз (Quiz). Для кожного питання 4 варіанти відповіді, одна з яких правильна або тест (True or False) до кожного питання 2 варіанти відповіді, правильна одна.

Учитель може створити тест та надіслати його як домашнє завдання, як завдання для закріплення пройденого матеріалу або використовувати під час пояснення нових матеріалів.

6) FLIPPITY

Flippity (<https://www.flippity.net/>) – сервіс для гейміфікації навчання. Інструментів у сервісі дуже багато, але більшість із них мають схожий принцип створення. Цей ресурс перетворює таблицю Google на онлайн картки для різноманітних ігор. При створенні таблиці певного інструменту, вона зберігається у файлах вашого Google Діску. Тобто, ви завжди можете її знайти, відкрити, взяти посилання. Можна також вносити зміни, при цьому не потрібно ніяких додаткових дій, лише дочекатися синхронізації (або оновити по черзі таблицю і сторінку вправ). щоб видалити вправу, просто припиніть її публікацію в інтернеті (шляхом, зворотнім до опублікування). Сервіс надзвичайно цікавий і не надто складний.

Види інтерактивних вправ Flippity: флеш карти; вікторина; тест на введення тексту; випадковий вибір імені (можна також формувати групи) сторінка зароблених бейджів; кросворд; пошук слів; бінго; «шибениця»; індикатор прогресу; тренування пам'яті; автоматичне створення історії; змішування частин інструкцій та встановлення відповідності; турнірна таблиця;

Наприклад: до розділу «Україна. Європа. Світ» та до Дня Європи в Україні можна завдяки цьому ресурсу створити аналог «СВОЯ ГРА». У грі беруть участь 4-5 команди. Склад команд – 4-6 осіб. Команди обирають запитання у одному з п'ять секторів. За правильну відповідь вони отримують відповідну кількість балів до сектора з питанням. На запитання, яке команда не дала правильної відповіді, отримує мінус стільки скільки була вартість питання. Час на обміркування – 1 хвилина.

	ЄС	Столиці	ТРАДИЦІЇ	ВІДОМІ ЛЮДИ	ТЕСТ	УКРАЇНА
Команда 1 0	100	100	100	100	100	100
Команда 2 0	200	200	200	200	200	200
Команда 3 0	300	300	300	300	300	300
Команда 4 0	400	400	400	400	400	400
	500	500	500	500	500	500

Рис. 1. Зразок гри в Flippity

7) WORDWALL

Wordwall (<https://wordwall.net/uk>) – онлайн ресурс для створення навчальних інтерактивних вправ. Інтерактивні вправи можна відтворювати на будь-якому веб-пристрої, наприклад, комп'ютері, планшеті, телефоні чи інтерактивній дошці.

Учні та учениці можуть відтворювати їх самостійно, або це може робити вчитель чи вчителька в той час як учні та учениці виконують вправу по черзі біля дошки. Вправи створюються за допомогою шаблонів.

Ці шаблони включають: відповідники; анаграми; вікторина; випадкові картки; випадкове колесо; відкрийте вікно; відсутнє слово; сортування за групами; наведіть порядок; пошук слів; кросворд; правильно чи не правильно; погоня в лабіринті.



Рис. 2. Зразок гри Wordwall (втеча з лабіринту)

Заслужують уваги також онлайн ресурси такі як:

LearningApps.org – онлайн-сервіс, що дозволяє створювати інтерактивні вправи.

Rebus1.com/ua – унікальна розробка україномовного генератора ребусів, що дозволяє згенерувати будь який вислів чи поняття.

Genial.ly – це цікавий веб-сервіс для створення різноманітного інтерактивного контенту: презентації, інтерактивні плакати, ігри, інфографіки та ін.

Висновки.

Учитель повинен досконало володіти цифровими технологіями, знати методику роботи з цифровими засобами навчання та вміти використовувати їх в освітньому процесі.

Цифрова компетентність поєднує не тільки знання та ще й вміння використовувати цифрові технології для організації освітнього процесу, критично оцінювати інформаційні ресурси та застосовувати технологічні інновації.

Таким чином, застосування ігор засобами онлайн ресурсів на уроках громадянської освіти сприяє підвищенню ефективності навчального процесу, дає можливість не лише нейтралізувати зверхність, монотонність оповіді учителя, а й сприяє позитивним емоціям, створенню конкурентного змагання між учнями, мобілізує їх знання, навички, вміння мислити, зіставляти, порівнювати, робити висновки.

Упровадження ігрових технологій – важливий метод для активного та інтенсивного навчання учнів, адже має на меті створення пізнавального мотиву, посилення уваги до вивчення суспільствознавчих предметів, формування відповідальності як за себе, так і за колектив, уміння аналізувати не лише сам процес гри, а й роботу над допущеними помилками.

Список використаних джерел та літератури

1. Allan Carrington The Pedagogy Wheel – It's Not About The Apps, It's About The Pedagogy. URL: https://designingoutcomes.com/assets/PadWheelV5/PWENG_V5.0_Android_SCREEN.pdf.