

СЕКЦІЯ:
ІНФОРМАЦІЙНО-ДОКУМЕНТНІ СИСТЕМИ
В ГАЛУЗІ КУЛЬТУРИ, МИСТЕЦТВА ТА ОСВІТИ

І. О. Побіженко, Т. Г. Білова

**ВИКОРИСТАННЯ ТЕХНОЛОГІЇ MOODLE
В НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ ЗАКЛАДУ ВИЩОЇ ОСВІТИ**

Рухливі зміни в сучасному суспільстві висувають нові вимоги до організації навчального процесу в закладах вищої освіти. В умовах пандемії дистанційне навчання — єдина можливість організувати безперервний освітній процес для здобувачів вищої освіти як в Україні, так і за її межами.

До систем управління навчальним контентом (LCMS — Learning Content Management Systems) висуваються наступні вимоги: можливість розроблення та поширення електронних навчальних матеріалів, організація дистанційного навчального процесу з контролем його результатів, масштабованість, веб-орієнтованість, підтримка мобільних користувачів, надійність та відповідність освітнім стандартам.

Однією з найбільш поширених та популярних технологій дистанційного навчання є MOODLE (Modular Object Oriented Distance Learning Environment) — безкоштовна відкрита система дистанційного навчання, яка дозволяє розробити інтерактивне освітнє середовище, зручне для користування як викладачам, так і здобувачам вищої освіти.

До переваг використання освітньої платформи MOODLE слід віднести те, що система спроектована з урахуванням досягнень сучасної педагогіки з акцентом на взаємодії між студентами. MOODLE може бути використана як для дистанційного, так і для розширення можливостей очного навчання з додаванням елементів проектної роботи та гейміфікації. Система реалізує простий і ефективний web-інтерфейс, дизайн має модульну структуру й легко модифікується.

Система надає широкі можливості для редагування та додавання нових елементів. Такі ресурси, як Файл, Пояснення, Гіперпосилання, Папка, Книга створюються викладачем, а потім використовуються студентами. Інтерактивні елементи курсу, такі як Тест, Завдання, Анкета, Анкетне опитування, Ігри, Форум, Чат, Опитування, Глосарій, Урок, Анкети, Семінар, Scorm, Wiki, надають можливість проводити практичні та лабораторні заняття в інтерактивній формі. Для засвоєння використання деяких з них не потрібно багато часу (наприклад, Завдання, Опитування), інші ж потребують від викладача копійки роботи з їх розробки та налагодження (Семінар, Урок).

Для повноцінного використання всіх можливостей системи потрібно багато часу, але викладач може засвоювати її поступово, з кожним разом розширювати функціональність власних дистанційних курсів. Особливо слід відзначити використання вебінарів з інтерактивним спілкуванням — майже єдиної форми навчання при відсутності можливості проводити лекцію живо. Під час викладання можна завантажити слайди, читати лекцію онлайн, підтримувати зворотній зв'язок зі студентами за допомогою чату, у реальному часі відповідати на їхні запитання.

Ігрові складові, які можуть використовуватись у навчальному процесі, – інтерактивність, миттєвий зворотній зв'язок, показники успіху, часові обмеження, повторення, проходження різних рівнів, таблиця результатів, відзнаки, нагороди та соціальна взаємодія. Види гейміфікації, які допомагають студенту легко засвоювати матеріал: знаходження скритих елементів (додаткових знань), змагання/конкурси, участь у кодуванні на сайтах типу *codewars.com*, отримання сертифікатів з дисципліни на зовнішніх ресурсах, лотерея «Поле чудес», імітаційні ігри та ін.

Результатами гейміфікації можуть бути відзнаки (*badges*), які можна конвертувати в додаткові бали або публікувати на відкритих сховищах *Open Badges Notepage*. Відзнаки видаються за якісні досягнення та за виконання діяльності, проходження рівнів (*level up*).

Отже, з одного боку, система *MOODLE* має розширену функціональність і адаптована для викладача, який використовує свої навички та вміння для взаємодії зі студентами, а з іншого – студент заохочується до навчання, працюючи зі зрозумілою для нього і адаптованою для сьогодення інтерактивною системою з елементами гейміфікації.

А. М. Шелестова

GOOGLE CLASSROOM ЯК ІНСТРУМЕНТ ВПРОВАДЖЕННЯ ТА РЕАЛІЗАЦІЇ КОНЦЕПЦІЇ ПОВСЮДНОГО НАВЧАННЯ В ЗАКЛАДАХ ВИЩОЇ ОСВІТИ

У сучасному інформаційному суспільстві активно змінюються технології та підходи щодо провадження навчального процесу. Парадигма вищої освіти нині зазнає впливу через наявність та постійне вдосконалення інформаційно-комунікаційних технологій. Так у викладачів з'являється можливість здійснення ефективного забезпечення і наповнення навчального процесу та моніторингу навчальної активності студентів за допомогою новітніх інформаційних інструментів, технологій та сервісів. Найважливішою зміною, що відбувається у сфері вищої освіти, є переосмислення моделі навчального процесу.

Так, викладач вже не є єдиним джерелом навчальної інформації з певного предмету та студенти не вимушені здійснювати один і той же вид навчальної діяльності одночасно, знаходячись в одній аудиторії. Натомість упроваджується модель смарт-освіти, коли студенти мають можливість виконувати навчальні завдання у власному темпі, у будь-якому місці, у зручний для них час, із залученням додаткових навчальних, довідкових та наукових матеріалів, а також консультацій викладача.

Сервіс *Google Classroom* надає можливості створення ефективного електронного освітнього середовища в сучасних закладах вищої освіти. Застосування сервісу *Google Classroom* або схожих сервісів та платформ уможливило запровадження та розширення концепції повсюдного навчання. *Google Classroom* має всі необхідні характеристики, можливості та переваги як інструмент, що дозволяє розробити та підтримувати в актуальному стані електронне освітнє середовище в закладах вищої освіти. За допомогою цього сервісу відбувається викладання певних дисциплін у Харківській державній академії культури. Зокрема, у 2020 р. створено та активно застосовується під час навчання віртуальний клас із дисципліни «Комп'ютерні презентації» для студентів 4 курсу денної