

*Пашковський Артем,
здобувач другого (магістерського) рівня вищої освіти
фізико-математичного факультету
науковий керівник: Немченко Сергій,
доктор педагогічних наук, професор,
професор кафедри комп'ютерних наук та інформаційних технологій,
Житомирський державний університет імені Івана Франка,
м. Житомир, Україна*

ВИКОРИСТАННЯ ОНЛАЙН-СЕРВІСІВ У НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ

Нині важко уявити освітній процес без використання сучасних інформаційних технологій. Інформатизація освітнього процесу охоплює всі шаблі освіти та передбачає оснащеність закладу освіти сучасним комп'ютерним обладнанням та програмним забезпеченням. Разом з тим, розвиток та вдосконалення апаратного та програмного забезпечення протікає настільки швидкими темпами, що наздогнати їх новинки неможливо. Відмінним вирішенням проблем комп'ютеризації освіти є впровадження в освітній процес онлайн-сервісів. Загалом це сайти, які надають різні послуги в режимі онлайн. Це означає, що людина, маючи пристрій з виходом в Інтернет, може отримати доступ до послуги, що його цікавить. В освіті онлайн-сервіси найчастіше є системами, спроектованими за технологією Web 2.0.

Онлайн-сервіс – це програмне забезпечення, яке надає платформно-незалежний доступ до своїх даних іншим програмним продуктам через Інтернет [3].

Можна виділити такі загальні характеристики онлайн-сервісів:

- потрібен лише доступ до мережі Інтернет із будь-якої точки світу;
- може здійснюватись групова робота з документами;

Секція 1. Інформаційно-комунікаційні технології в освіті та науці

- можливість обговорювати та оцінювати опубліковані матеріали всередині спільноти;
- об'єднання матеріалів у тематичні групи;
- розвинена система пошуку (за тематикою, за ключовими словами);
- необхідність реєстрації для публікації матеріалів [2].

За функціональним призначенням онлайн-сервісів виділяють: сховища файлів; сервіси для створення/зберігання презентацій, анкет та опитувань, проведення тестування; віртуальні класи та дидактичні ігри, ментальні карти, власні сайти та блоги тощо.

Значення використання онлайн-сервісів в освітньому процесі обґрунтована такими положеннями:

- можливість використання нових інформаційних технологій;
- можливість організації якісного дистанційного навчання,
- інтерактивна взаємодія учнів із навчальним матеріалом;
- організація групової/колективної роботи з розробки різноманітних проектів;
- поповнення банку загальнодоступних електронних освітніх ресурсів Інтернету [4].

Таким чином, технології Web 2.0 мають дуже важливе значення підвищення ефективності освітнього процесу. Перші онлайн-сервіси, збудовані на технології Web 2.0, з'явилися в середині 2000-х і з того часу їх кількість багаторазово збільшилася. Крім онлайн-сервісів, створених за технологією Web 2.0, існують інші онлайн-сервіси, що застосовуються в освітньому процесі. Їх можна застосовувати як безпосередньо на уроці, так і при підготовці до уроку.

Наведемо кілька прикладів найпопулярніших онлайн-сервісів.

Онлайн-сервіс ***Quizlet*** – це інструмент, який дозволяє легко створювати флеш-картки для введення або закріплення лексичного матеріалу. Він підтримує текстовий формат і додає зображення для візуалізації. Використовуючи цей сервіс, можна закріплювати слова у семи різних форматах.

Можливості:

- Розвиток навичок читання, письма, аудіювання та говоріння.
- Індивідуальний темп навчання та вибір оптимального формату роботи.
- Друк тестів у різних варіантах із можливістю їх редагування.
- Документація успіхів для вчителя та учня, включаючи аналіз помилок і часу навчання.
- Повторення матеріалу у будь-який час та місці через мобільний додаток.
- Участь в інтерактивних онлайн-іграх, у тому числі командних від 6 осіб.
- Доступні мобільні версії сервісу.

Недолік: у безкоштовній версії картки озвучуються машинним голосом, який не завжди точно передає вимову. Проблему можна вирішити, скориставшись платною версією.

Quizizz – це платформа для створення вікторин і опитувань, яка дозволяє інтерактивно залучати учнів до навчання.

Можливості:

- Вчитель створює вікторини на своєму комп'ютері, а учні беруть участь через мобільні пристрої.
- У вікторини можна додавати власні зображення чи інтегрувати картини з Інтернету, а також встановлювати час на обдумування.
- Підтримка дистанційного режиму – учні можуть брати участь з будь-якого місця.
- Кожна вікторина має унікальний код, який вводять учні перед початком. Завдяки рандомізації питань на кожному пристрої виключається можливість списування.
- Проведення вікторин як домашнього завдання.
- Аналіз успішності учнів у вигляді таблиці Excel.
- Налаштування мотиваторів та увімкнення або вимкнення музичного супроводу.
- Використання вікторин інших користувачів із можливістю їх адаптації для власних цілей.
- Мобільна версія для учня.

Сервіс для створення, збирання та зберігання цифрових матеріалів на тему уроку *Padlet*. Матеріали на дошці можна розташовувати у різній послідовності, вибирати фон, давати оригінальну назву дошці. Зареєструватися можна також через соціальні мережі. Сервіс безкоштовний.

Можливості:

- зберігати як картинку так і формат PDF;
- вбудувати вашу дошку у блог;
- поширювати у соціальних мережах та за допомогою QR-Code;
- зробити вашу дошку загальнодоступною або тільки для певного учня.

Thinglink – це онлайн-інструмент для створення інтерактивних мультимедійних плакатів, які містять маркери, що ведуть до зовнішніх ресурсів, таких як відео на YouTube, статті у Вікіпедії чи аудіосервіси. Для створення плаката користувач завантажує зображення та додає інтерактивні маркери, які містять посилання на інші сервіси.

Можливості

- Вибір іконок для маркерів.
- Додавання коментарів та міток до маркерів.
- Можливість копіювання та редагування інтерактивних плакатів інших авторів.

➤ Створення блок-схем, тематичних матеріалів для уроків, маршрутів чи інтерактивних екскурсій.

➤ Зручне поширення створеного контенту через соціальні мережі, блоги чи спеціальні додатки у Facebook.

Недоліком є відсутність функції завантаження готового інтерактивного зображення на комп'ютер.

Сервіс для створення інтерактивних навчальних вправ, вікторин, тестів Learningapps. Є одним із найпопулярніших сервісів для створення інтерактивних вправ. Для викладача є можливість створити за шаблоном понад 26 видів вправ.

Можливості:

➤ Є можливість створити свій клас усередині програми та разом з учнями створювати вправи. Тим самим учні отримують можливість перевірити та закріпити свої знання у захоплюючій ігровій формі, а це посилює залученість та інтерес до навчання.

➤ Вправи вбудовуються у блог. Можливе поширення в соціальних мережах та за допомогою QR-Code.

➤ Є нескладним для самостійного освоєння.

➤ Сервіс безкоштовний.

Окрім згаданих, у мережі Інтернет є багато інших цікавих онлайн-сервісів для освіти. Їхнє впровадження у навчальний процес потребує від педагога постійного вдосконалення ІКТ-компетентності та творчого підходу до розробки занять. Проте результати, які можна досягти завдяки цьому, цілком виправдовують зусилля. Зокрема, грамотне використання таких сервісів допомагає зацікавити учнів предметом, розвивати їхні креативні здібності, формувати активну життєву позицію, стимулювати мотивацію до самоосвіти та в цілому ефективніше організовувати освітній процес.

Список використаних джерел та літератури

1. Олексюк В. П. Деякі аспекти застосування сервісів Google Apps у вищому навчальному закладі / В. П. Олексюк. Інформаційні технології в освіті. 2013. Вип. 16. С. 116-122.

2. Олефіренко Н. В. Сучасні інструментальні засоби створення електронних ресурсів навчального призначення. Комп'ютер у школі та сім'ї. 2012. № 6. – С. 36-41.

3. Про затвердження положення про електронні освітні ресурси : Наказ Міністерства освіти та науки, молоді та спорту України від 01 жовтня 2012 року № 1060 [Електронний ресурс] // Верховна Рада України. 2012. URL: <http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/z1695-12>.

4. Спірін О. М. Критерії і показники якості інформаційно-комунікаційних технологій навчання [Електронний ресурс] Інформаційні технології і засоби навчання. 2013. № (33). URL: <https://journal.iitta.gov.ua/index.php/itlt/article/viewFile/788/594>.

5. Ставицька І. В. Інформаційно-комунікаційні технології в освіті [Електронний ресурс] / І. В. Ставицька // Новітні освітні технології : матер. наук.-практ. конф., (Київ, 20 квітня, 2012 р.). К. : НТУ «КПІ». 2012. URL: <http://confesp.fl.kpi.ua/node/1054>.

6. Хмарні сховища даних [Електронний ресурс]. URL: <http://oksim.com.ua/index.php/167-khmarni-skhovishcha-danikh>.