

*Терещук Лариса,  
учитель інформатики Бердичівського міського ліцею № 15  
Житомирської області, м. Бердичів, Україна*

## **ЦИФРОВІЗАЦІЯ ОСВІТНЬОГО ПРОЦЕСУ: СУЧАСНІ ТЕНДЕНЦІЇ ТА ВИКЛИКИ**

**Постановка проблеми.** Цифровізація освіти, хоча й відкриває безліч можливостей для покращення навчального процесу, водночас породжує низку серйозних викликів, які потребують вирішення на рівні освітніх систем різних країн. Головні проблеми полягають у нерівності доступу до технологій, недостатній підготовці педагогічного складу, питаннях кібербезпеки та впливу цифрових технологій на якість соціалізації учнів.

**Стан дослідження.** Тема цифровізації освіти активно досліджується як науковцями, так і практиками у сфері освіти. Основні напрями досліджень охоплюють вплив цифрових технологій на якість навчання, питання рівного доступу до освіти, розвиток цифрових компетенцій учнів та викладачів, а також виклики кібербезпеки. Останніми роками, особливо після пандемії COVID-19, цей напрям став ще більш актуальним.

**Мета статті** – аналіз основних тенденцій цифровізації освітнього процесу, вивчення її впливу на навчання, а також визначення ключових викликів, з якими стикаються освітні заклади та суспільство загалом.

**Виклад основного матеріалу.** Наукова проблематика набуває актуальності в позиції В.Ю. Арешонкової про перехід на цифровий університет «не лише кількісне накопичення технічних засобів, а зміну цілей, пріоритетів, корпоративної ідеології, організаційних принципів і підходів, структури закладу тощо» [1, с. 2].

Основними напрямками цифровізації навчального процесу є: доповнена реальність, віртуальна реальність, змішана реальність, хмарні технології, мобільні та інтернет-технології, дистанційна освіта, відкриті онлайн-курси, гейміфікація навчального процесу, цифровий розвиток бібліотек та учнівських містечок.

Цифровізація освітнього процесу супроводжується появою різних цікавих програм та платформ, які допомагають зробити навчання більш інтерактивним, персоналізованим та доступним. Сучасні тенденції впровадження таких інструментів відображають потреби у нових підходах до освіти, особливо в контексті дистанційного навчання та розвитку цифрових компетенцій. Наведемо декілька найцікавіших і найактуальніших програм, які активно використовуються для цифровізації освіти.

Edpuzzle стає важливим інструментом для дистанційного навчання та перевірки знань учнів через інтерактивні відео уроки (рис. 1).

## Секція 1. Інформаційно-комунікаційні технології в освіті та науці

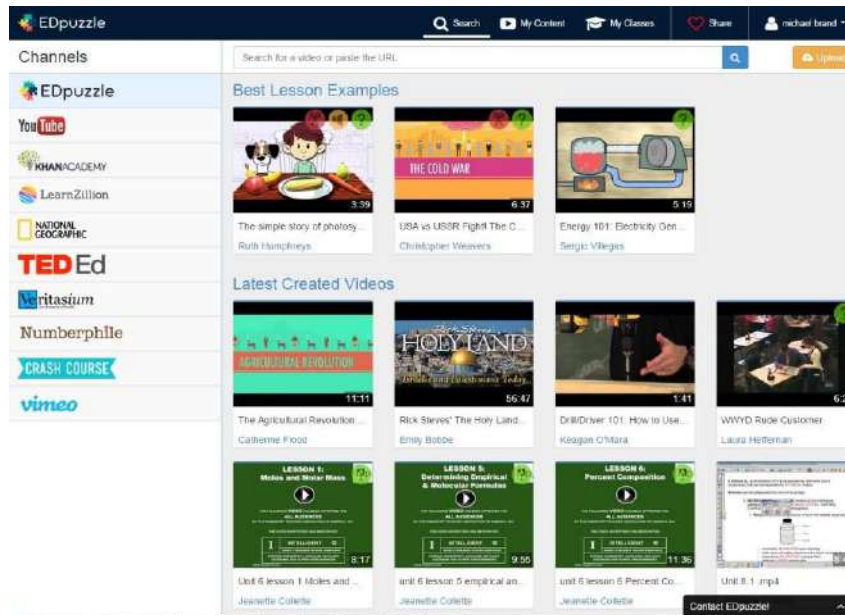


Рис. 1. Програма Edpuzzle

Flipgrid популярний у школах та університетах, оскільки дозволяє організувати обговорення та дебати у відеоформаті, що особливо корисно під час дистанційного навчання (рис.2).



Рис. 2. Сайт Flipgrid

Seesaw – це додаток для створення електронних портфоліо та інтерактивного навчання (рис.3).

Учні можуть завантажувати свої роботи у вигляді фотографій, відео, малюнків або записів. Вчителі мають можливість залишати коментарі та зворотний зв'язок у режимі реального часу. Особливо підходить для початкових та середніх шкіл, дозволяє створювати цифрові портфоліо, що полегшує оцінювання та взаємодію між учнями та викладачами.

## Секція 1. Інформаційно-комунікаційні технології в освіті та науці

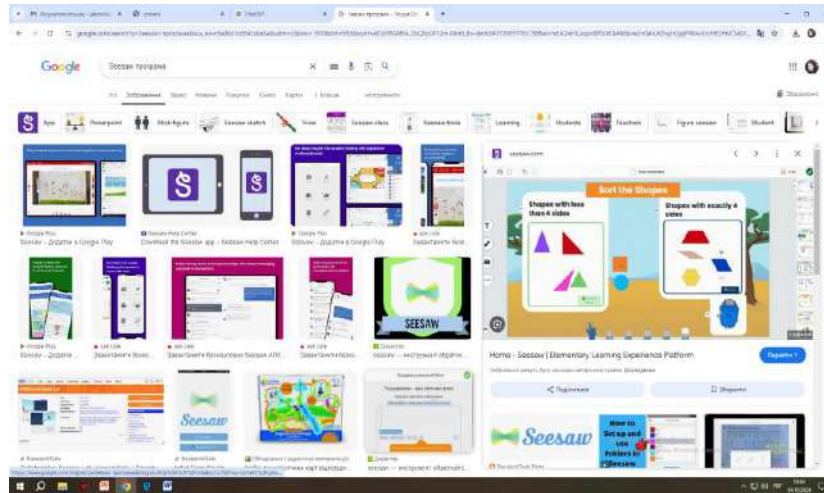


Рис. 3. Додаток Seesaw

Mentimeter – інструмент для створення інтерактивних презентацій, опитувань та вікторин (рис.4).

Дозволяє вчителям створювати інтерактивні слайди з питаннями, на які учні можуть відповідати в реальному часі за допомогою смартфонів. Підтримка різних форматів відповідей: текст, діаграми, шкали, голосування. Підвищує активність учнів під час лекцій, дозволяє в реальному часі збирати зворотний зв'язок та оцінювати розуміння матеріалу.



Рис. 4. Mentimeter

Kaltura – це платформа для створення, управління та поширення освітнього відео контенту (рис.5).

Вчителі можуть записувати заняття, створювати інтерактивні відеоуроки та додавати мультимедійний контент. Підтримка різних форматів відео та інтеграція з платформами для дистанційного навчання.

Підвищує інтерес до матеріалу через використання мультимедійних технологій, зручний інструмент для дистанційного навчання.

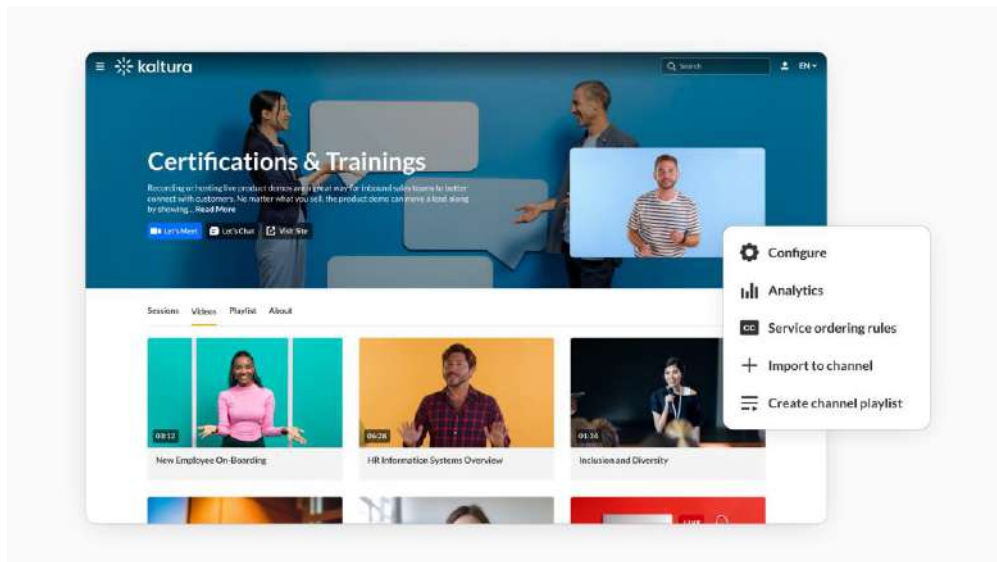


Рис. 4. Платформа Kaltura

Ці програми розширюють можливості як вчителів, так і учнів, дозволяючи ефективніше використовувати сучасні технології для організації та проведення навчального процесу. Кожна платформа має свої сильні сторони і може бути адаптована для різних потреб та рівнів освіти.

**Висновки та перспективи подальших досліджень.** Дослідження у сфері цифровізації освіти активно розвиваються і охоплюють широкий спектр тем: від впливу технологій на ефективність навчання до питань кібербезпеки та цифрової нерівності. Хоча цифрові технології надають безліч можливостей для покращення освітнього процесу, виклики, з якими стикаються освітні установи, вимагають системного підходу та ретельних досліджень для їхнього подолання. Тема цифровізації освіти залишається динамічною, оскільки технології продовжують швидко розвиватися, а їхнє впровадження у навчальні заклади вимагає постійної адаптації та оновлення підходів.

### Список використаних джерел та літератури

1. Арешонков В. Ю. Цифровізація вищої освіти: виклики та відповіді. Вісник НАПН України. 2020. № 2 (2). С. 1-6.
2. Колеснікова І. В. Цифровізація освітнього процесу в закладі післядипломної педагогічної освіти. Науковий часопис Нац. пед. ун-т імені М.П. Драгоманова. Серія 5. Педагогічні науки: реалії та перспективи, 2020. Випуск 78. С.117-120.
3. Наказ МОН України «Про затвердження Типової програми підвищення кваліфікації педагогічних працівників з розвитку цифрової компетентності». 2021. URL: <https://mon.gov.ua/ua/npa/pro-zatverdzhennyatipovoyi-programi-pidvishennya-kvalifikatsiyi-pedagogichnih-pracivnikiv-z->
4. Семеніхіна О.В., Юрченко А.О., Сбруєва А. А. та ін. Відкриті цифрові освітні ресурси в галузі ІТ: Кількісний аналіз. Інформаційні технології і засоби навчання. 2020. Том 75, №1. С. 331-348.