

2. Exploring the design of virtual space for educational needs. Developing optimal designs for virtual space, including interfaces, navigation, visual, and auditory aspects, can improve user satisfaction and effectiveness, including for students and educators.

3. Investigating interaction and social dynamics in virtual space. Studying interactions among participants in virtual space, community formation, communication, and social dynamics can provide insights into how virtual space can support collaborative learning and collaboration.

References:

1. Безуглий А. І. Віртуальний університет: проблеми створення і функціонування. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми*. 2016. Вип. 46. С. 110–114.

Оксана ЛЯСКА

*кандидат психологічних наук, доцент,
доцент кафедри права, професійної та соціально-
гуманітарної освіти,*

*Заклад вищої освіти «Подільський державний університет»,
м. Кам'янець-Подільський*

Василь ГОЛІНЕЙ

*здобувач вищої освіти
ОНР «доктор філософії» зі спеціальності
«Професійна освіта»,*

*Заклад вищої освіти «Подільський державний університет»,
м. Кам'янець-Подільський*

ЯК СТВОРИТИ ЦІКАВИЙ ІНТЕРАКТИВНИЙ КУРС ДЛЯ СТУДЕНТІВ В ЦИФРОВОМУ НАВЧАННІ

Здобувачі успішно навчаються в цифровому освітньому середовищі освітнього закладу, якщо відчують переживання задоволення при відсутності переживань напруженості. Якщо цифрове середовище

університету побудовано не зовсім так, щоб максимально полегшити життя студентів, то, як показали дослідження науковців, доведеться задіяти ресурси саморегуляції: моделювання певних умов досягнення цілей, оцінювання результатів та програмування дій, наполегливість.

Коли мова йде про викладання онлайн, цифровізація взаємодії між учасниками навчального процесу передбачає відсутність безпосереднього контакту, що зазвичай не дає свідчень викладачеві про налаштованість здобувачів освіти на тему, адекватну залученість їх до процесу пізнання, міру автономності їх активності.

Пандемія, військові дії в Україні продемонстрували, що студентам потрібна особиста взаємодія, а онлайн-формат не сприяє залученню аудиторії до контактної активності. Величезна кількість мемів про нудні лекції та сонних здобувачів свідчить, що зробити навчання цікавим не так уже й просто. Тому, якщо викладач прагне, щоб його навчальні курси були пізнавальними та захопливими, доведеться цілеспрямовано працювати над цим, створити захопливу програму з різноманітним контентом та цікавими завданнями, у якій знайдеться місце для творчості, веселощів, спілкування та експериментів, Від цього всі учасники будуть у виграші і навчання не буде нудним та стомлюючим.

Традиційно під час лекцій педагог використовує презентації. Але людська психіка має специфіку відключатися під час монотонних дій, навіть якщо людина щиро намагається зосередитися. Дослідження, опубліковані в науковому журналі NeuroImage, свідчать, що людський мозок запрограмований «пропускати» нудні пояснення.

Виходом із ситуації може бути інтерактивно організоване онлайн-навчання. Це підхід, орієнтований на тих, хто вчиться, дає змогу зробити процес більш захоплюючим. В інтерактивному онлайн-курсі студенти мають можливість взаємодіяти з його змістом, спілкуватися з однокурсниками, перевіряти свої знання, залишати відгуки та ставити

запитання. Усе це сприяє активному їх залученню до обговорення проблеми.

Гейміфікація занять. Це задовільнить цікавість аудиторії, перевірить навички, розвине автономію, залучаючи студентів до нових концепцій в неформальній ігровій формі.

Заохочення здобувачів освіти у прагненні кращих результатів і мотивація щодо наступного етапу навчання. При цьому викладач має відслідковувати учбовий прогрес групи загалом і кожного студента зокрема і демонструвати, як далеко вони просунулися і скільки ще залишилося.

Створення атмосфери здорової конкуренції. Студентів простійно необхідно тримати у тонусі: нехай вони рівняються на успішних однокурсників і прагнуть перевершити їх.

Підвищення рівня самостійності здобувачів освіти. Необхідно створювати умови для можливості розвитку практичних навичок та розв'язання реальних проблем (професійних, соціальних, особистісних, навчальних та інш.).

Винагородження наполегливої праці. Кожні успішні зусилля повинні бути помічені і відмічені. Це підвищить мотивацію студентів і продемонструє іншим позитивні результати одногрупників.

Викладач має стати тьютором, супервізором, наставником, який є завжди поруч. Для цього необхідно пропонувати студентам ставити запитання, не давати їм застрягати на пів роботі, не створювати умов розчарування в процесі навчання.

Заохочування взаємодії. Педагог повинен володіти навичками організації продуктивної комунікації, обміну ідеями, саморефлексії та оцінювання роботи один одного [1].

Як свідчать дослідження Відкритого університету Ізраїлю, інтерактивне навчання допомагає покращити концентрацію уваги та пам'ять і підвищити залученість студентів на заняттях [2].

Усе зводиться до різниці між пасивним та активним навчанням. Двостороння взаємодія допомагає здобувачам освіти залишатися уважними, зосередженими та зберігати мотивацію. Весь процес також стає кориснішим і приємнішим.

Пасивне навчання	Активне навчання
Відбувається під час спостереження та прослуховування лекцій	Проходить на практиці
Між лекціями та практичними вправами є пауза	Практичні вправи інтегровані безпосередньо в навчальний процес
Монотонний темп	Різноманітні завдання та модулі
Відокремлений навчальний простір	Спільне навчання та здорова конкуренція
Нестача залученості та знижена мотивація	Позитивний емоційне переживання та підвищена мотивація

Інтерактивне навчання активізує свої можливості завдяки застосуванню різних інтерактивних методів, серед яких тренінг, метод мозкової атаки, вікторина, дискусія, круглий стіл, обговорення в малих групах, тематичні дослідження, демонстрації та інші [4].

Для того, щоб навчання носило інтерактивний характер необхідно розміщувати курси з вбудованими інтерактивними елементами на різноманітних платформах для онлайн-шкіл. Це включає безліч елементів, які вже давно знайомі багатьом студентам: це і вебінарні оболонки для комунікації учасників освітнього процесу у дистанційному форматі (Zoom, Cisco Webex, Google Meet, Microsoft Teams тощо) та інструменти перевірки оригінальності кваліфікаційних студентських робіт та наукових текстів (наприклад, Антиплагіат), електронна бібліотека ЗВО, електронні навчальні курси, розміщені на цифрових платформах на основі систем управління навчанням (Learning management system, LMS), наприклад, Moodle, Coursera, Stepik або інших платформах та багато іншого. Часто

студенти використовують усі ці компоненти і навіть не підозрюють, що працюють у інтерактиві.

Найпростіший спосіб залучити студентів до теми - дати змогу їм взаємодіяти з викладачем та між собою через ввімкнення функції чату. Так вони можуть ставити запитання, обговорювати матеріал, давати зворотний зв'язок у потрібний час. Функція чату та відкриті коментарі також допомагають усунути почуття ізоляції, з яким щодня стикаються багато студентів у режимі онлайн. Можливість спілкуватися в чаті також допомагає розвивати комунікативні навички та навчатися в інших людей. Щойно студенти переконуються, що десятки однодумців проходять той самий освітній шлях, у них з'являється більше мотивації дістатися кінця й поділитися думками з іншими.

Наявність онлайн-чату є важливим, але не єдиним каналом комунікації. Є багато інших каналів, які можна використовувати для двостороннього спілкування з учасниками навчального курсу:

E-mail. Надсилання навчальних матеріалів, обговорення історій тих, хто навчається, збирання відгуків через електронні листи з опитуваннями.

Чат-боти. Автоматизація відповіді на часті запитання, повідомлення важливої інформації про курси та зарахування студентів 24/7.

Соціальні мережі. Зміцнення власних експертних позицій, обговорення цінними відомостями в зручному та зрозумілому форматі.

SMS. Дає можливість переконатися, що студенти не пропустять важливих термінів або акцій з обмеженим періодом дії.

Також можна використовувати платформу для зв'язку з аудиторією через соціальні мережі та месенджери. А система [CRM](#) дасть змогу відстежувати реєстрацію на курс і зберігати в зручному місці інформацію про студентів.

Розробляючи інтерактивний онлайн-курс, необхідно сформувати для здобувачів освіти простір, де вони зможуть обговорювати роботи один

одного, ділитися ідеями та питати поради. Онлайн-спільнота здатна стати продовженням чату навчального курсу - вона сформує у кожного учасника глибше переживання почуття приналежності до групи. Спільнота - це місце, де студенти можуть отримати підтримку та визнання від своїх педагогів та однокурсників, а також зміцнити мотивацію. Онлайн-спільноти часто використовуються в eLearning. Активні онлайн-спільноти здатні підвищити моральний дух, лояльність та приналежність студентів, а також будуть корисні для викладачів. Тут доцільно влаштовувати обговорення з різних тем, ділитися важливими новинами, адаптувати новачків у курс справи [3].

Для того, щоб урізноманітнити зміст курсу, наприкінці кожного розділу доцільно проводити вікторину чи опитування. Це допоможе оцінити знання студентів перед тим, як переходити до наступної теми. Такі квізи допомагають швидко зрозуміти, чи йде навчання відповідно до плану. Якщо хтось із здобувачів освіти відстає, можна скоригувати навчальний план або приділити більше уваги проблемним темам.

Домашня робота (завдання) - це те, що зазвичай ніхто не любить. Але замість рутинного обов'язку вона може стати класною інтерактивною фішкою. Захоплюючі практичні вправи спонукають студентів до обговорення результатів. Це чудова можливість приділити персональну увагу кожному здобувачу освіти та додати більше особистої взаємодії, навіть якщо вона відбувається в розділі коментарів онлайн-спільноти. Робота над практичними завданнями допоможе студентам подумки структурувати вивчений матеріал та підготуватися до вирішення реальних завдань. Також це спонукає їх глибше поринути в зміст навчального заняття й переконатися, що вони нічого не пропустили. В зрозумілому [блоковому конструкторі листів](#) SendPulse можна створювати привабливі розсилки з навчальним або рекламним контентом - з нуля або на основі шаблонів, що налаштовуються.

Щоб оцінювати навички та знання студентів, варто створювати симулятори іспиту. Це зробить процес навчання цікавішим і додасть спортивного азарту. Можна встановити ліміт часу на проходження тестування та задати мінімальні прохідні бали. Проведення іспиту - найкращий спосіб оцінити прогрес студентів та побачити, чи досягли вони цілей навчання. Можна також пропонувати пробне тестування - так студенти мають більше часу, щоб виявити й заповнити прогалини в знаннях.

Ідеальної платформи для онлайн-курсів немає, але викладач може зробити її сам. Для цього треба інтегрувати свою онлайн-школу з найкращими інструментами маркетингу, управління, партнерськими програмами, щоб спростити свою роботу та вивести користувацький досвід студентів на новий рівень. Наприклад, [Circle.so](https://circle.so) - платформа спільноти для авторів та тренерів, яка пропонує тисячі інтеграцій та сумісна практично з усіма популярними майданчиками для eLearning. Інтеграція зі сторонніми інструментами зробить ваші освітні продукти ще кращими.

Останнім ноу-хау в освітній діяльності стало створення інтерактивного онлайн-курсу з SendPulse. Це зручний блоковий конструктор для створення онлайн-курсів із багатьма корисними інструментами, де можна розміщувати освітній контент у форматі аудіолекцій, відеороликів та тексту з ілюстраціями, а також додавати доступні для завантаження методички та презентації.

Досвід показує, що ефективно онлайн навчання стає реальністю за умови значних особистісних витрат педагога як на етапі розробки інтерактивного цифрового курсу, так і в процесі супроводу навчального процесу. Саме особистісна позиція, відображена в курсі як система «присутності» викладача, буде залучати, утримувати та мотивувати студентів. Дослідження можливостей і потенціалу інструментів електронного середовища, аналіз кращих практик побудови цифрового

освітнього середовища дозволяє урізноманітнити роботу викладача та студентів в даному напрямку.

Список використаних джерел:

1. Akyol, Z., Garrison, D. R. The development of a community of inquiry over time in an online course: Understanding the progression and integration of social, cognitive and teaching presence. *Journal of Asynchronous Learning Network*. 2008. 12 (2-3), pp. 3–23.

2. Anderson, T., Rourke, L., Garrison, D. R., Archer, W. Assessing Teaching presence in Computer Conference Environment. *Journal of asynchronous learning networks*. 2001. 5(2), pp. 1–17.

3. Карпук В.І., Чемерис А.О., Шевчук П.І. Курси дистанційного навчання. Львів: ЛРІДУ НАДУ, 2005. 72 с

4. Ягоднікова В.В. Інтерактивні форми і методи навчання у вищій школі навч.-метод. посіб. Київ: ДП «Вид. дім «Персонал», 2009. 80 с.

Інна НАЙДА

*кандидат наук з державного управління, доцент,
доцент кафедри права,
Київський кооперативний інститут бізнесу і права,
м. Київ*

ОРГАНІЗАЦІЯ ПАТРІОТИЧНОГО ВИХОВАННЯ В ОСВІТНЬОМУ СЕРЕДОВИЩІ ЗА ДОПОМОГОЮ ВІРТУАЛЬНОГО ПРОСТОРУ

На сьогоднішній день інноваційна діяльність, а саме застосування інформаційно-комунікаційних технологій та патріотичне виховання дітей є найактуальнішими та найважливішими завданнями суспільства та є предметом уваги з боку державних організацій, громадського суспільства та громадян.