

УДК 004.934:81'276.11(477)

DOI <https://doi.org/10.52726/as.pedagogy/2024.1.9>

Т. Й. ЖАЛКО

кандидат філологічних наук, доцент,

доцент кафедри теорії та методики викладання шкільних предметів,

Волинський інститут післядипломної педагогічної освіти, м. Луцьк, Україна

Електронна пошта: tzhalcko@ukr.net

<https://orcid.org/0000-0003-1899-2530>

ТЕХНОЛОГІЇ ЗАСТОСУВАННЯ ЦИФРОВОГО КЕЙСУ ПРИ ВИВЧЕННІ ДИСЦИПЛІН МОВНО-ЛІТЕРАТУРНОЇ ОСВІТНЬОЇ ГАЛУЗІ

У статті розглядаються питання впровадження і застосування цифрових додатків при вивченні дисциплін мовно-літературної освітньої галузі. Серед 10 ключових компетентностей Державного базового стандарту освіти вагомим місцем належить інформаційно-цифровій, що передбачає опанування навичками та вміннями роботи з цифровими сервісами як з метою розв'язання освітніх завдань, так й успішною професійною діяльністю. Мета статті – охарактеризувати й на окремих прикладах продемонструвати можливості використання цифрових кейсів, які є дієвим механізмом для створення, пошуку, обробки й обміну навчальною інформацією.

Зазначено, що сучасна освітня парадигма опирається на якісне навчання, а ефективність освітнього процесу багато в чому залежить від інноватики. Доведено, що використання цифрових платформ LearningApps, Online Test Pad, LanguageTool, сервісу Storybird формує позитивну мотивацію до вивчення предметів мовно-літературної освітньої галузі, активну взаємодію та співпрацю, забезпечує високу вмотивованість здобувачів освіти. У результаті використання цифрового кейсу на заняттях розвивається креативна компетенція, когнітивна й комунікативна активність, самостійність, розв'язуються проблемні завдання, створюються умови для самореалізації та самоствердження. Перевагою використання цифрового кейсу є успішний результат, оскільки здобувачі освіти долучаються до вирішення певних завдань і створення ситуацій успіху не лише під час очних занять, але і в онлайн чи змішаному форматі. Можемо стверджувати, що опанування цифровими застосунками забезпечує системність, безперервність і цілісність процесу підготовки до цифрових трансформацій. Наголошуємо, що освітній процес не буде повноцінним й конструктивним без використання цифрових технологій, а інформаційно-цифрова компетентність є важливим складником процесу диджиталізації сучасного інформаційно-комунікаційного простору.

Ключові слова: цифрові технології, освітній процес, мовно-літературна освітня галузь, здобувачі освіти, професійна діяльність, трансформації.

Постановлення проблеми. Сучасний урок не можна якісно провести без використання цифрових технологій. Якість освітнього процесу – це основа формування соціально творчої особистості. Арсенал і можливості цифрового контенту досить різноманітний, тому педагог може обрати саме той ігровий майданчик, який найбільш вдало репрезентує навчальні цілі заняття. Провідні педагоги повсякчас пропонують власні методики і програми, які дозволяють легко та ефективно опановувати цифрові додатки.

Виважене впровадження в практику освітньої діяльності цифрових технологій «забезпечує перехід від репродуктивного характеру навчання і механічного засвоєння знань учнями до надання навчальній діяльності дослідницького спрямування. Це значно підвищує пізнавальну самостійність учнів, сприяє розвиткові мисленнєвих процесів особистості, зокрема

просторового мислення» [Нищак, Гавриш, Улич : 17].

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Питання розробки окремих елементів інтерактивного навчання розробляв у своїх працях В. Сухомлинський. Серед сучасних науковців, чії праці присвячені використанню цифрових технологій в освітньому процесі, можемо виокремити В. Гринько, О. Овчарук, В. Величко, О. Костецька, В. Петрук, М. Жалдак, О. Спіріна та інші. Ідея «комп'ютерних навчальних середовищ», що є підґрунтям більшості сучасних навчальних комп'ютерних програм, належить американському вченому С. Пейперту, який досліджував можливості комп'ютера як засобу для розвитку розумової діяльності учнів. Нелі Крус, віцепрезидентка Європейської комісії, використала термін «нова грамотність» (англ. the new literacy) для опису майстерності певної людини в опануванні цифровими технологіями.

На її думку, «світ онлайн є значною частиною того, що ми робимо сьогодні, адже компетентності та навички у сфері інформаційно-комунікаційних технологій стають головними на ринку праці» [Carretero, Vuorikari, Punie : 15]. Можемо стверджувати, що у царині освіти накопичилося чимало теоретичного матеріалу щодо використання цифрових інструментів. Однак особливості освітнього процесу зумовлюють потребу детального опису процесу впровадження інтерактивних кейсів у роботу педагога.

Мета статті – проаналізувати й продемонструвати можливості цифрових кейсів, які є дієвими у формуванні як ключових, так і предметних компетентностей здобувачів освіти.

Виклад основного матеріалу. В умовах сучасних реалій сфера освіти зазнає суттєвих трансформацій, пов'язаних як з пандемією коронавірусної хвороби, так і з повномасштабним вторгненням росії в Україну. Сьогодення уже важко уявити без цифрових технологій. Диджиталізація, яка заповонила інформаційний простір і яку активно підтримує освітня спільнота, змінює пріоритети.

У 2020 році на з'їзді Всесвітнього економічного форуму визначили список «10 навичок майбутнього», які потрібно розвинути, щоб стати успішними в будь-якій сфері: «1. Стресостійкість та гнучкість; 2. Міркування та створення ідей; 3. Дизайн технологій та програмування; 4. Використання технологій, моніторинг та контроль; 5. Лідерство та соціальний вплив; 6. Креативність, оригінальність та ініціативність; 7. Активне навчання та стратегії навчання; 8. Комплексне розв'язання проблем; 9. Аналітичне мислення та інновації; 10. Критичне мислення та аналіз. Найважливіші серед них – активне навчання та вміння застосувати навчальні стратегії» [Шкіль : 2020].

Сучасні здобувачі освіти живуть у світі технологій, де мобільні пристрої і цифрові платформи – це частина їх повсякдення. Більшість молоді не може уявити своє життя без гаджетів, а частина дітей – без комп'ютерних ігор. Тому це захоплення можна вдало використати в освітньому процесі, оскільки гра – звична й улюблена форма діяльності людини. У закладах освіти «ігрова діяльність використовується як:

– самостійна технологія з метою засвоєння понять, теми або розділу навчального предмета;

- елемент системної педагогічної технології;
- окремий урок або його структурна частина;
- технологія позакласної виховної роботи» [Педагогічні технології : 86].

Варто наголосити, що оскільки гра належить до активних методів навчання, то здобувач освіти не лише оволодіває знаннями, уміннями і навичками, а й набуває інтелектуального, фізичного й емоційного досвіду. Відповідно емоційна сфера пов'язана з увагою, активністю, мисленням, уявою, творчістю і креативністю.

Дидактичні ігри – це «форма навчання, основними структурними компонентами яких є: ігровий задум, правила, ігрові дії, пізнавальний зміст або дидактичні завдання, обладнання, результат гри. Така гра має чітко визначну мету» [Педагогічні технології : 31]. Доцільність використання гри на тих чи інших етапах уроку залежить від рівня знань, умінь і навичок здобувачів освіти та від складності завдань, що стоять перед ними. Гра допомагає здобувачам освіти, коли складно, коли є необхідність створити додатковий емоційний фон навчання, допомагає опосередковано впливати на хід і результати їхньої діяльності. Дидактичні ігри добираються відповідно до програми.

Чимало дидактичних ігор вміщує цифрова платформа LearningApps (<https://learningapps.org/>). Це збірник цікавих ігор і завдань не лише для здобувачів освіти, а й для педагогів (ігри – «Парочки», «Перший мільйон», «Пазл», «Поразувати», «Знайти слова», «Де це?», «Скачки» та інтерактивні вправи – «Знайди пару», «Класифікація», «Числова пряма», «Вільна текстова відповідь», «Вікторина» та ін.). Як здобувачі освіти, так і педагоги можуть використовувати напрацювання своїх наставників/колег. Більше того, кожен зареєстрований учасник має можливість створювати власні вправи різного формату з будь-якого навчального предмета. Перелік категорій досить репрезентативний, а відтак це вдале «робоче» поле для креативного педагога.



Рис. 1. Скриншот переліку категорій цифрової платформи LearningApps

Здобувачі освіти можуть виконувати завдання як індивідуально, так і в мінігрупах чи парах. Також це хороший ресурс для самостійної роботи та чудовий засіб формування оцінювання. Крім того, ігри й інтерактивні вправи як широкий комплекс методичних прийомів поєднують у собі наочність, практичний розвиток навичок роботи за комп'ютером, діалог педагога й здобувача освіти в процесі навчання. Відповідно до цілей уроку викладач обирає найцікавіші вправи, здобувачі освіти тренуються й перевіряють свої знання в ігровій формі. Варто зауважити, що систематичне використання ігор підвищує ефективність навчання.

Цифровий сервіс Storybird (<https://storybird.com/>) – це віртуальна колекція творів мистецтва, які можна використовувати для створення власного контенту. Він містить підказки та поради від експертів як правильно писати тексти. Здобувачам освіти пропонуємо створити історію, написати есе або ж розповідь, наприклад, про події сьогодення, чи пофантазувати над закінченням казки, оповідання, новели, використовуючи онлайн-інструменти. Наприклад, у 6 класі вивчаючи повість Лесі Вороніної «Таємне товариство боягузів, або засіб від переляку №9», вибираємо будь-який уривок твору (не початок) і пропонуємо здобувачам освіти придумати кінцівку до цього епізоду або ж написати початок і подумати над заголовком для новоствореного тексту. Працюючи над характеристикою героїв, пропонуємо учням описати позитивного героя, передати власні позитивні/негативні емоції під час прочитання твору, змодельовати найцікавіший епізод твору й обґрунтувати, чи змогли б учні замінити свого улюбленого персонажа.

Здобувачі освіти можуть виконувати це завдання як у групах, так і самостійно. Використання сервісу Storybird сприяє формуванню комунікативних умінь і навичок, розвитку уваги, пам'яті, творчої уяви, мислення й сприяє збагаченню лексичного словника сучасних учнів.

Ще однією безкоштовною платформою, яка активно використовується педагогами в освітньому процесі, є Online Test Pad (<http://surl.li/csmuq>). Це багатофункціональна служба для навчання і тестування, де освітні матеріали структуровані за папками. Інтерфейс сервісу досить простий та інтуїтивно зрозумілий, що дозволяє швидко опанувати його інструмента-

рій новим користувачам. Платформа працює кількома мовами, з-поміж яких є й українська.

Сервіс Online Test Pad дає можливість створювати цікаві навчальні завдання як для дистанційного навчання, так і для роботи в очному форматі. Структурно платформа вміщує шість сервісів: «Конструктор тестів»; «Конструктор опитувань»; «Конструктор кросвордів»; «Комплексні завдання»; «Діалогові тренажери», «Система дистанційного навчання».

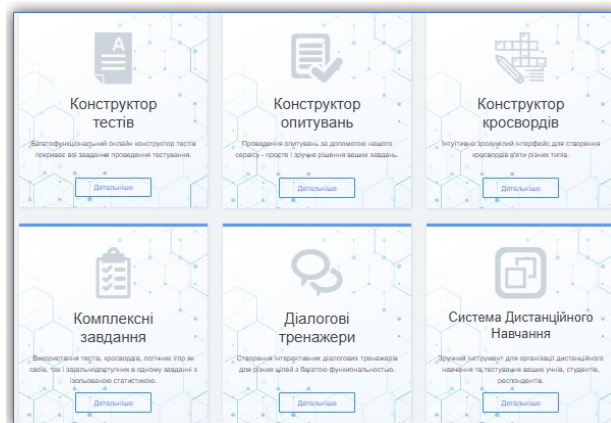


Рис. 2. Сервіси цифрової платформи Online Test Pad

Кожен із сервісів виконує свій функціонал. Наприклад, «Конструктор кросвордів» має простий інтерфейс і дозволяє створити п'ять типів кросвордів: класичний, скандинавський (сканворд), японський, кольоровий японський, угорський (філворд) кросворди та sudoku. Крім цього, у сервісі є можливості для керування зовнішнім виглядом кросворду. Укладач можете налаштувати кольори, шрифти, розміри, відступи, рамки та багато іншого, щоб створити унікальний стиль свого кросворду. Крім того, є можливість додати власний логотип бренду з метою персоналізації кросвордів.

Звернувшись до сервісу «Конструктор опитувань» можна створити опитування і головування. Цей сервіс має багато налаштувань, що дозволяє створювати опитування з різною метою, використавши 11 типів запитань: єдиний вибір, множинний вибір, єдина виборча матриця, матриця множинного вибору, введення тексту, вільна форма відповіді, вибір списку, матриця вибору списку, ранжування, завантаження файлу, службовий текст. Конструктор опитувань обладнаний зручним інструментом

статистики, що дозволяє переглядати кожен результат окремо. Також доступна статистика відповідей на всі питання, яку можна зручно зберегти у форматі Excel.

«Діалогові тренажери» – це інтерактивний сервіс, що імітує бесіду і допомагає створити різні сценарії. За допомогою цього цифрового додатка педагог чи здобувачі освіти можуть створити розмовні ситуації з віртуальними співбесідниками. Тематика діалогів доволі розгалужена і має різний ступінь складності. Персонажі можуть змінювати свій настрій залежно від тих налаштувань, які оберє користувач. Це методично вдалий сервіс для використання на заняттях з української та зарубіжної літератури (наприклад, діалог з літературними героями; віртуальне спілкування з авторами творів чи підручників, інтерв'ювання і т. ін.), української та іноземних мов, оскільки діалогові тренажери допомагають розвинути навички спілкування, підвищити мотивацію здобувачів освіти та їх залученість в освітній процес, оцінити рівень володіння комунікативними навичками, розвивати логічне і критичне мислення. Діалоговий тренажер повністю занурює учня у ситуацію моделювання. Позитивним складником цього застосунку є універсальність і можливість використання великою кількістю здобувачів освіти.

Сервіс «Конструктор тестів» містить комбінацію з необмеженої кількості тестових запитань. У тестувальнику передбачено 18 типів запитань: одиничний вибір (+ шкала), множинний вибір (+ шкала), уведення числа, уведення тексту, параметризована задача, відповідь у вільній формі, встановлення послідовності, встановлення відповідностей, заповнення перепусток – (числа, текст, список), інтерактивний диктант, послідовний виняток, слайдер (повзунок), завантаження файлу, службовий текст. Окрім цього, сервіс дозволяє створити три типи тестів: психологічний, особистісний та освітній. Якщо викладач створює освітні тести, то платформа автоматично розраховує обрану кількість балів для правильних відповідей і відсоток від максимального, який можна набрати за правильні відповіді на всі запитання. Такий формат навчальних занять підходить для домашніх завдань, а також самостійних та контрольних робіт. У конструкторі тестів педагог має можливість переглядати кожен окремих результат, а також отримувати статистику щодо відповідей та набраних балів з кожного питання. Крім

того, доступна статистика для кожного окремого результату. Отримані результати, реєстраційні параметри, відповіді на всі питання викладач може легко зберегти в Excel для подальшого аналізу. Для зручності використання цього сервісу укладачі платформи пропонують переглянути відеоуроки зі створення тестів, обравши конкретний вид тесту: освітній, психологічний чи особистісний.

Окрім інструментів для створення авторських вправ цифрова платформа Online Test Pad надає вільний доступ до колекції електронних завдань, що розроблені в цьому застосунку іншими користувачами.

Популярність описаного цифрового сервісу підтверджує статистика: станом на березень 2024 року кількість зареєстрованих користувачів становить 949 062 особи. У вільному доступі є 43 703 тести, 2 445 опитувань, 7 480 кросвордів, 524 діалоги, 1 799 уроків [4]. Платформа Online Test Pad постійно вдосконалює й оновлює свій функціонал з метою задоволення потреб користувачів. Так, наприклад, із січня 2024 року укладачі завдань і здобувачі освіти можуть отримувати результати тестів у Telegram.

Мовна правописна культура формує творчу особистість. Тому на заняттях української (чи іноземної) мови при вивченні тем з розвитку зв'язного мовлення у 5–11 класах, а також на заняттях з української (зарубіжної) літератури цілком доречним буде використання цифрової платформи LanguageTool (<http://surl.li/fkkfj>). Це багатомовний онлайн-сервіс, який опрацьовує більше 30-ти мов. З його допомогою можна перевірити граматичні, орфографічні й пунктуаційні помилки письмового тексту, а також відкоригувати стилістику. Помилки та підказки у друкованому тексті виділяються автоматично, що дозволяє його одразу зредувати, а натискання кнопкою миші (клацання) на будь-яке виділене програмою слово пропонує його стилістично вмотивовані відповідники.

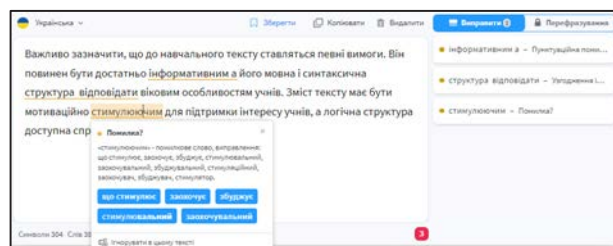


Рис. 3. Скриншот перевірки тексту за допомогою цифрової платформи LanguageTool

Нещодавно на додаток до виправлення в LanguageTool з'явилася функція перефразування (на основі штучного інтелекту), завдяки якій можна переписувати цілі речення, роблячи їх простішими, коротшими чи більш офіційними.

Правильне, точне і грамотне написання текстів викликає у здобувачів освіти певні труднощі, оскільки вимагає володіння пунктуаційними, орфографічними, лексико-фразеологічними й синтаксичними мовними навичками, а також навичками мислення і пам'яті. Відтак писемний текст повинен бути максимально розгорнутим, стилістично повним, без словесних кліше, що дозволяють маніпулювати смислом, непереконливістю авторської позиції, коректним з погляду відповідності мовним особливостям писемних текстів різних стилів і жанрів, щоб виконати комунікативну функцію.

Варто зауважити, що цифровий сервіс має дві версії: платну й безоплатну. Для перевірки учнівських текстів вистачає можливостей безкоштовної версії. Якщо ж викладач чи здобу-

вач освіти прагне максимальної досконалості у написанні текстів, потрібно працювати у версії Premium, яка виявить усі помилки та допоможе створити бездоганний текст. Вважаємо, що саме цифрова платформа LanguageTool забезпечить комфортне середовище для спільної роботи і спонукатиме здобувача освіти до грамотного написання різножанрових текстів.

Висновки. Впровадження цифрових технологій у сферу освіти дозволило педагогічній спільності істотно змінити стиль професійного життя. І найважливішим складником цих змін є ефективне використання освітніх технологій для організації спільної взаємодії й уміння підбирати дієві цифрові сервіси з метою створення якісного навчального контенту. Сучасний педагог повинен прагнути до постійної професійної та методичної майстерності й удосконалення, застосовуючи підходи, які стали можливими завдяки інформаційним технологіям, й обирати те програмне забезпечення, яке відповідає віку та здібностям здобувачів освіти і потребам сучасного освітнього процесу.

ЛІТЕРАТУРА

1. Нищак І., Гавриш Т., Улич А. Розвиток просторового мислення учнів на уроках креслення засобами цифрових технологій. *Молодь і ринок*. 2020. № 6/185. С. 16–20.
2. Педагогічні технології : навч. посіб. / О. С. Падалка, А. М. Нісімчук, О. Т. Шпак. Київ : Вид. центр «Промісвіта», 2000. 368 с.
3. Онлайн-тести, опитування, кросворди. Online Test Pad. URL: <http://surl.li/fkiml> (дата звернення: 02.03.2024).
4. Шкіль В. Онлайн-навчання: як українські вчителі змінили підходи до викладання під час карантину? URL: <http://blog.ed-era.com/onlain-navchannia/> (дата звернення: 12.03.2024).
5. Carretero Stephanie, Vuorikari Riina, Punie Yves. DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use. Luxembourg: Publications Office of the European Union, 2017. 48 p.

REFERENCES

1. Nyshchak, I., & Havrysh, T., & Ulych, A. (2020). Rozvytok prostorovoho myslennia uchniv na urokakh kreslennia zasobamy tsyfrovyykh tekhnolohii [Development of students' spatial thinking in drawing lessons using digital technologies. Youth and the market]. *Molod i rynek*. № 6/185, pp. 16–20 [in Ukrainian].
2. Padalka, O., Nisimchuk, A., Shpak, O. (2000). Pedahohichni tekhnolohii [Pedagogical technologies: a textbook]. Kyiv: Vyd. tsentr «Prosvita» [in Ukrainian].
3. Online tests, surveys, crosswords. Online Test Pad. Retrieved from: <http://surl.li/fkiml> [in Ukrainian].
4. Shkil V. Onlain-navchannia: yak ukrainski vchyteli zminyly pidkhody do vykladannia pid chas karantynu? [Online learning: how have Ukrainian teachers changed their teaching approaches during the quarantine?]. Retrieved from: <http://blog.ed-era.com/onlain-navchannia/> [in Ukrainian].
5. Carretero, S., Vuorikari, R., Punie, Y. (2017). DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and examples of use. Luxembourg: Publications Office of the European Union, doi: <http://dx.doi.org/10.2760/38842> [in English].

T. Y. ZHALKO

*Candidate of Philological Sciences, Associate Professor,
Associate Professor at the Department of Theory and Methods of Teaching School Subjects,
Volyn in-Service Teachers Training Institute, Lutsk, Ukraine
E-mail: tzhalko@ukr.net
<https://orcid.org/0000-0003-1899-2530>*

TECHNOLOGIES OF DIGITAL CASE APPLICATION IN THE STUDY OF DISCIPLINES OF LANGUAGE AND LITERARY EDUCATION

The article discusses the issues of implementation and use of digital applications in the study of disciplines of the language and literature educational field. Among the 10 key competencies of the State Basic Education Standard, a significant place belongs to the information and digital competency, which involves mastering the skills and abilities to work with digital services both to solve educational problems and to be successful in professional activities. The purpose of the article is to describe and demonstrate the possibilities of using digital cases, which are an effective mechanism for creating, searching, processing and sharing educational information.

It is noted that the modern educational paradigm is based on quality education, and the effectiveness of the educational process largely depends on innovation. It is proved that the use of digital platforms such as LearningApps, Online Test Pad, LanguageTool, and the Storybird service forms a positive motivation to study the subjects of the language and literature educational field, active interaction and cooperation, and ensures high motivation of students. As a result of using a digital case in the classroom, creative competence, cognitive and communicative activity, independence, problem solving, and conditions for self-realization and self-affirmation are developed. The advantage of using a digital case is a successful outcome, as students are involved in solving certain problems and creating situations of success not only during face-to-face classes, but also in online or blended learning. We can say that mastering digital applications ensures the systematic, continuous and integrity of the process of preparing for digital transformation. We emphasize that the educational process will not be complete and constructive without the use of digital technologies, and information and digital competence is an important component of the process of digitalization of the modern information and communication space.

Key words: digital technologies, educational process, language and literature education, students, professional activity, transformation.