



КОМУНАЛЬНИЙ ЗАКЛАД СУМСЬКОЇ
ОБЛАСНОЇ РАДИ-ОБЛАСНИЙ ЦЕНТР
ПОЗАШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ ТА РОБОТИ З
ТАЛАНОВИТОЮ МОЛОДДЮ

СТВОРЕННЯ ЦИФРОВОГО КОНТЕНТУ ОНЛАЙН- ЗАНЯТТЯ ГУРТКА ЗАКЛАДУ ПОЗАШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ

МАТЕРІАЛИ ОБЛАСНОГО
МЕТОДИКО-
ПЕДАГОГІЧНОГО
ПРОЄКТУ

Суми-2021

Міністерство освіти і науки України
Сумська обласна рада
Комунальний заклад Сумської обласної ради –
обласний центр позашкільної освіти
та роботи з талановитою молоддю

СТВОРЕННЯ ЦИФРОВОГО КОНТЕНТУ ОНЛАЙН-ЗАНЯТТЯ ГУРТКА ЗАКЛАДУ ПОЗАШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ

**МАТЕРІАЛИ ОБЛАСНОГО
МЕТОДИКО-ПЕДАГОГІЧНОГО
ПРОЄКТУ**

УДК 374.31.046-021.68:004

С 47

*Рекомендовано до друку науково-методичною радою
комунального закладу Сумської обласної ради – обласного центру
позашкільної освіти та роботи з талановитою молоддю
Протокол № 4 від 22 грудня 2021 року*

Редакційна колегія:

Л.В. Тихенко - кандидат педагогічних наук, доцент, директор КЗ
СОР – ОЦПО та РТМ;

С.О. Сьома - кандидат педагогічних наук, методист КЗ СОР –
ОЦПО та РТМ;

Л.В. Сєрих - кандидат педагогічних наук, доцент, завідувач кафедри
теорії та методики змісту освіти КЗ СОШПО;

Л.М. Бондар - заступник директора КЗ СОР – ОЦПО та РТМ.

**С 47 Створення цифрового контенту онлайн-заняття гуртка
закладу позашкільної освіти:** матеріали обласного методико-
педагогічного проєкту / За заг. ред. Л.В. Тихенко. [Упор. С.О. Сьома].
Суми: КЗ СОР – ОЦПО та РТМ, 2021. 156 с.

У збірнику подано матеріали з досвіду реалізації Обласного
методико-педагогічного проєкту «Створення цифрового контенту
онлайн-заняття гуртка закладу позашкільної освіти» в закладах освіти
Сумської області. Висвітлено теоретичні й практичні питання
застосування цифрових технологій в освітньому процесі гуртків і
творчих об'єднань; пошук ефективних підходів і результативних
рішень щодо розроблення цифрового освітнього контенту для
проведення онлайн-занять і масових заходів із здобувачами освіти.

*Редакція не несе відповідальності за зміст текстів і не завжди поділяє
думки їх авторів.*

©Комунальний заклад Сумської
обласної ради – обласний центр
позашкільної освіти та роботи з
талановитою молоддю, 2021

ЗМІСТ

ПЕРЕДМОВА.....	6
Тихенко Лариса Володимирівна ІНФОРМАТИЗАЦІЯ ЯК ШЛЯХ ДО ІННОВАЦІЙНОГО РОЗВИТКУ ПОЗАШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ.....	7
Сьома Світлана Олексіївна ЦИФРОВІ ІНСТРУМЕНТИ ДЛЯ СТВОРЕННЯ ІНТЕРАКТИВНОГО ВІДЕО.....	16
Гриценко Оксана Сергіївна СТВОРЕННЯ ЦИФРОВОГО КОНТЕНТУ ONLINE-ЗАНЯТЬ ГУРТКІВ ЗАКЛАДУ ПОЗАШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ.....	27
Горбань Алла Володимирівна ОРГАНІЗАЦІЯ ОНЛАЙН-ЗАНЯТТЯ ГУРТКА ЗАКЛАДУ ПОЗАШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ.....	34
Бондарев Марко Олександрович ЗАСТОСУВАННЯ ЦИФРОВОГО КОНТЕНТУ НА ЗАНЯТТЯХ ГУРТКІВ ШОСТКИНСЬКОЇ МІСЬКОЇ СТАНЦІЇ ЮНИХ НАТУРАЛІСТІВ.....	39
Лелюх Анна Володимирівна ПОЗАШКІЛЛЯ-ONLINE: ВИКЛИКИ, ОСОБЛИВОСТІ, ПЕРСПЕКТИВИ.....	45
Малахова Ірина Ігорівна УПРОВАДЖЕННЯ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА ЗАНЯТТЯХ ХОРЕОГРАФІЧНОГО ГУРТКА.....	53
Мальцева Алла Олексіївна ІННОВАЦІЙНІ ФОРМИ ПРОВЕДЕННЯ ДИСТАНЦІЙНИХ ЗАНЯТЬ ТУРИСТСЬКО-	

КРАЄЗНАВЧОГО ГУРТКА.....	59
Ніколаєнко Андрій Олексійович	
ЗАСТОСУВАННЯ ДОДАТКУ MAKE IT У РОБОТІ ГУРТКА «АНГЛІЙСЬКА МОВА».....	65
Пронікова Ольга Костянтинівна	
СТВОРЕННЯ ЦИФРОВОГО КОНТЕНТУ ONLINE-ЗАНЯТТЯ ГУРТКА «КВІЛІНГ».....	72
Радченко Ірина Олександрівна	
КОНСТРУЮВАННЯ ЗАНЯТТЯ ГУРТКА У СЕРВІСІ BOOK CREATOR.....	78
Казакакова Аліна Миколаївна	
СТВОРЕННЯ ЦИФРОВОГО КОНТЕНТУ ONLINE-ЗАНЯТТЯ ГУРТКА ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА «ЧАРІВНА ПАЛІТРА».....	85
Перетятко Кристина Борисівна	
LEARNINGAPPS ЯК ІНСТРУМЕНТ ДЛЯ РЕАЛІЗАЦІЇ ЗМІШАНОГО НАВЧАННЯ.....	92
Перерва Віта Станіславівна	
СТВОРЕННЯ ЦИФРОВОГО КОНТЕНТУ ОНЛАЙН-ЗАНЯТТЯ ГУРТКА ЗАКЛАДУ ПОЗАШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ	101
Павлюченко Олег Борисович	
РОЗВИТОК ЗДОРОВ'ЯЗБЕРЕЖУВАЛЬНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ВИХОВАНЦІВ У ГУРТКАХ ЕКОЛОГО-НАТУРАЛІСТИЧНОГО НАПРЯМУ З ВИКОРИСТАННЯМ ПЛАТФОРМИ MOODLE.....	106
Темнишева Марина Владиславівна, Бездрабко Наталія Миколаївна	
ДИСТАНЦІЙНЕ НАВЧАННЯ В ГУРТКАХ ХУДОЖНЬО-ЕСТЕТИЧНОГО НАПРЯМУ	118

Єфіменко Олена Миколаївна	
АЛГОРИТМ ОРГАНІЗАЦІЇ ТА ПРОВЕДЕННЯ ІВЕНТ-ПОДІЇ В ОНЛАЙН-ФОРМАТІ.....	124
Мальцева Олена Володимирівна, Федірко Анастасія Миколаївна, Нездоймишапка Юлія Вікторівна	
СТВОРЕННЯ ЦИФРОВОГО КОНТЕНТУ ONLINE-ЗАНЯТТЯ ГУРТКА ЗАКЛАДУ ПОЗАШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ.....	130
Комшина Світлана Миколаївна	
СТВОРЕННЯ СУЧАСНОГО ONLINE-ЗАНЯТТЯ ЗА ДОПОМОГОЮ ІНТЕРНЕТ-РЕСУРСІВ: PADLET І LIVEWORKSHEETS.....	137
Ткаченко Наталія Михайлівна	
ПІДВИЩЕННЯ ЯКОСТІ ТА РЕЗУЛЬТАТИВНОСТІ ЗАНЯТЬ ГУРТКІВ З ХІМІЇ ПІД ЧАС ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ.....	144
ДОДАТКИ.....	150

ПЕРЕДМОВА

В умовах сьогодення людство вчиться жити за новими правилами. Суттєвих змін зазнає система освіти як в Україні, так і в цілому світі. Нова освітня ситуація, що склалася в Україні обумовлює вимушений перехід закладів освіти, зокрема позашкільної, на дистанційне і змішане навчання. Разом з тим, освітяни-позашкільники намагаються не лише організувати освітній процес, а й забезпечити подальший поступальний розвиток усієї системи позашкільної освіти держави.

Необхідність швидкого переходу на дистанційну форму навчання стала для закладів позашкільної освіти, з одного боку викликом, з іншого – рушієм інновацій. Адже активне впровадження цифрових технологій, використання нових цифрових інструментів сприяє створенню сучасного позашкільного освітнього простору, що відкриває нові можливості для навчання здобувачів в будь-який час і в будь-якому місці, забезпечуючи індивідуальну освітню траєкторію та неперервність освітнього процесу.

Нові форми навчання вимагають вдосконалення підготовки не лише здобувачів, а й педагогів, набуття ними нових компетентностей. Особливої актуальності набуває потреба розвитку та вдосконалення рівня цифрової компетентності педагога-позашкільника, сформованість якої дозволяє використовувати електронні освітні ресурси, онлайн-інструменти з метою конструювання навчального матеріалу, а також пошуку, відбору і систематизації навчального матеріалу для організації якісного освітнього процесу в гуртках і творчих об'єднаннях.

Маємо надію, що подані у збірнику матеріали учасників Обласного методико-педагогічного проєкту «Створення цифрового контенту онлайн-заняття гуртка закладу позашкільної освіти» стануть у нагоді педагогам-позашкільникам на шляху до засвоєння нових знань, формування професійних умінь і навичок у новій для них сфері, якою є цифрові інструменти та онлайн-сервіси в освітньому процесі.

Тихенко Лариса Володимирівна,
комунальний заклад Сумської
обласної ради – обласний центр
позашкільної освіти та роботи з
талановитою молоддю,
канд. пед. наук, доцент,
директор

ІНФОРМАТИЗАЦІЯ ЯК ШЛЯХ ДО ІННОВАЦІЙНОГО РОЗВИТКУ ПОЗАШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ

Актуальність дослідження. У 2020 році світова освітянська спільнота зіштовхнулася з глобальним викликом, зумовленим пандемією, внаслідок поширення коронавірусної інфекції COVID-19. Ускладнення епідеміологічної ситуації актуалізувало необхідність широкого застосування в освітній практиці закладів позашкільної освіти технологій дистанційного навчання, запровадження суттєвих змін у зміст і форми позашкільної освіти загалом.

Грунтовних змін і реформ сучасна позашкільна освіта зазнає на шляху до її інформатизації, трансформації традиційних методів навчання, використання в освітньому процесі інформаційно-комунікаційних технологій як дієвого механізму надання здобувачам якісних освітніх послуг, формування у них навичок і компетентностей відповідно до викликів суспільства на певному етапі його розвитку.

За таких умов особливого значення набуває проблема підвищення рівня цифрової компетентності педагога-позашкільника, що розглядається не лише як технічні навички, а й як знання, які зосереджені на когнітивних, соціальних та емоційних аспектах діяльності й життя у цифровому середовищі, що змінюються з появою нових технологій [4, с 127]. Для розвитку означеної компетентності, важливо використовувати всі можливості сучасних цифрових технологій і програмних засобів, як глобальних, так і локальних, що забезпечують інтенсивний інформаційний обмін в освітньому середовищі і, що важливо, сприяють розвитку інноваційного

потенціалу позашкільної освіти як здатності створювати, сприймати та реалізовувати нововведення.

Аналіз досліджень і публікацій. Проблематика інформатизації освіти, формування інформаційного суспільства стала предметом дослідження широкого кола науковців, з-поміж яких особливий інтерес становлять праці І. Арістової, О. Баранова, І. Бачило, К. Белякова, А. Венгерово, А. Гуржій., С. Єсімова, Ю. Жука, Р. Калюжного, О. Копана, В. Копилова, В. Ліпкана, Л. Макаренко, А. Марущака, А. Новицького, Н. Новицької, Л. Петухової, Р. Сойчук, В. Цимбалюка, М. Швеця, А. Яременко, ін.

Педагогічні підходи до комп'ютеризації та інформатизації освітнього процесу розглянуто в працях В. Бикова, Б. Гершунського, М. Жалдака, Ю. Машбіца, І. Підласого, І. Роберта, Г. Селевка, Н. Тализіної, ін.

Мета та завдання Розкрити основні аспекти сутності процесу інформатизації позашкільної освіти в контексті розвитку її інноваційного потенціалу.

Виклад основного матеріалу. За сучасних умов інформатизація освіти в Україні розглядається як один із пріоритетних напрямів її реформування й розвитку. У широкому розумінні під інформатизацією освіти прийнято розуміти комплекс соціально-педагогічних перетворень, пов'язаних з насиченням освітніх систем інформаційною продукцією, засобами й технологіями, у вузькому – впровадження в заклади освіти інформаційних засобів, що ґрунтуються на мікропроцесорній техніці, а також інформаційної продукції і педагогічних технологій, що базуються на цих засобах [3, с 12]. Інформатизація освіти – це процес впровадження в освіту інформаційних знань, методів і технологій [5; 6].

За висновками науковців [1; 2] інформатизація освіти має на меті підготовку здобувачів до активної і плідної життєдіяльності в інформаційному суспільстві, забезпечення підвищення якості, доступності й ефективності освіти, створення освітніх умов для

широких верств населення щодо здійснення ними навчання впродовж усього життя.

У ряді наукових досліджень зазначається, що інформатизація освіти сприяє підвищенню ефективності та інтенсифікації освітнього процесу за рахунок використання інформаційних технологій і впровадження в освітній процес нових методичних напрацювань, дає змогу ефективно витрачати ресурси й надавати якісні освітні послуги, формувати навички, компетентності відповідно до викликів суспільства на певному етапі його розвитку [6; 7]. За висновком Л. Макаренка інформатизація освітнього процесу передбачає створення, впровадження і розвиток комп'ютерно-орієнтованого освітнього середовища на основі інформаційних систем, мереж, ресурсів і технологій, побудованих на ґрунті застосування сучасної обчислювальної і телекомунікаційної техніки [2, с 119].

Невід'ємною складовою інформатизації освіти сьогодні є інформатизація позашкільної освіти. Вона розглядається як своєрідний каталізатор змін, що призводить до трансформації класичних принципів позашкільної освіти, зокрема проникнення інформаційно-комунікаційних і комп'ютерних технологій у процес освіти й виховання підростаючого покоління. Мета інформатизації позашкільної освіти - підготовка особистості до повноцінного життя й діяльності в умовах інформаційного суспільства, комплексна перебудова педагогічного процесу, підвищення його якості, ефективності та результативності. Процес інформатизації охоплює всі напрямки та сфери діяльності здобувачів, педагогів, керівників закладів позашкільної освіти і суттєво впливає на зміст, організаційні форми й методи навчання, управління навчально-пізнавальною діяльністю тощо. Важливим при цьому є оновлення ролей і функцій педагога, зміна й виконання яких суттєво впливатиме на підвищення інноваційного потенціалу закладу позашкільної освіти.

Інформатизація позашкільної освіти передбачає зміну змісту, методів та організаційних форм навчання здобувачів освіти на етапі переходу їх до життя в умовах інформаційного суспільства, створення

й використання інформаційно-комунікаційних технологій для підвищення ефективності видів діяльності, що здійснюються в системі позашкільної освіти. Передусім акцент зміщується на розроблення методів і засобів, орієнтованих на реалізацію основних виховних і освітніх педагогічних цілей шляхом використання новітніх досягнень комп'ютерної техніки.

В умовах сучасних викликів процес інформатизації позашкільної освіти активно триває, поступово нарощуючи методичну й дидактичну основи під сучасні інформаційно-комунікаційні технології.

Осмислення й узагальнення досвіду діяльності закладів позашкільної освіти дає можливість виокремити найбільш важливі напрями інформатизації позашкільної освіти, зокрема:

- 1) оснащення закладів позашкільної освіти засобами інформаційних технологій та їх використання в якості нового педагогічного інструменту для підтримки освітнього процесу;
- 2) зміна змісту освіти внаслідок розвитку інформатизації суспільства, а також об'єднання переваг традиційної освіти з можливостями інформаційних технологій;
- 3) створення єдиного інформаційно-освітнього простору, що забезпечує доступність якісної інформації.

У свою чергу можливості інтеграції інформаційно-комунікаційних технологій в позашкільну освіту дають змогу говорити про нову її якість, зокрема якість інформаційно-педагогічної діяльності, що виявляється в дидактичних і психолого-педагогічних можливостях [1-7]:

- *Поліпшення організаційних умов освітнього процесу* (підвищення ефективності навчання шляхом упровадження нових механізмів наочності, інтерактивності освітнього процесу, використання варіативних джерел навчальної інформації, ущільнення навчальної інформації за рахунок можливості її згортання і розгортання в часі і просторі, оптимізація темпу навчання здобувачів (рівнева диференціація, індивідуалізація навчання, вибір індивідуальної освітньої траєкторії), ефективна

реалізація інтегрованого підходу до освіти, оптимізація інформаційно-педагогічної діяльності педагога на основі інформатизації його окремих функцій) тощо.

– *Поліпшення психолого-педагогічних умов навчально-творчої діяльності* (створення у здобувачів стійкого інтересу і позитивної мотивації до навчання через природний інтерес до сучасного інструмента пізнання - комп'ютера, забезпечення позитивного емоційного стану здобувачів, створення сприятливих умов для формування їх загальної культури мислення, комунікативної культури, розвитку інформаційної культури, включення механізмів розвитку пошуково-дослідницьких і творчих якостей, розвиток рефлексії, самореалізації, самопізнання тощо).

– *Забезпечення розвитку інноваційного потенціалу закладу позашкільної освіти* (готовність педагогів продукувати і впроваджувати інновації, працювати в умовах інноваційного освітнього простору, використання інноваційних педагогічних технологій, удосконалених концепцій, принципів, підходів до освіти, змісту, форм і методів освіти і виховання).

В умовах інформатизації освіти значно оновлюється зміст, змінюються форми і методи взаємодії зі здобувачами, переосмислюються функції та завдання педагога в освітньому процесі.

Аналіз педагогічної практики свідчить, що в освітньому процесі, який організовується в умовах інформатизації освіти, важливого значення набуває інформаційна культура педагога, як складова його професійної культури, що передбачає володіння актуальними знаннями про інформацію, пристрої, програмне забезпечення, вміннями застосовувати інформаційне моделювання, створювати мультимедійний контент, використовувати бази даних, дотримуватися принципів академічної доброчесності та морально-етичних норм. Сучасні дослідники зазначають, що «основою інформаційної культури особистості є знання про інформаційне середовище, закони його функціонування та розвитку, а головне – досконале вміння орієнтуватися в безмежному сучасному світі інформації» [1, с. 70].

Особливої актуальності набувають розвиток інформаційної культури й цифрової компетентності керівників гуртків під час масового запровадження дистанційних і змішаних форм навчання в освітній процес закладів позашкільної освіти. Серед вимог до «віртуального» педагога - здатність швидко адаптовуватися до нових викликів, знаходити ефективні рішення проблем, що постають перед закладом і суспільством, успішне використання у професійній діяльності засобів інформаційно-комунікаційних технологій. Сучасний педагог повинен спонукати здобувачів освіти до активності й самостійності, при цьому забезпечуючи педагогічний супровід та підтримку, консультувати й допомагати у пошуково-дослідницькій діяльності, організовувати середовище для прояву творчості й ініціативності.

Уміння застосовувати інформаційно-комунікаційні технології, різноманітні інтернет-ресурси, онлайн-сервіси в ситуаціях дистанційного навчання стають складовою професійної діяльності сучасного педагога закладу позашкільної освіти, сприяють налагодженню різних форм взаємодії між учасниками дистанційного освітнього процесу (Рис.1).

Зокрема у процесі дистанційного навчання реалізуються наступні форми взаємодії:

1) *Здобувач освіти – навчальний матеріал.* Передбачає взаємодію здобувача зі змістом того, що пропонується для вивчення та засвоєння. Здобувач, який навчається дистанційно, відрізняється більш активною пізнавальною діяльністю (уміє конструювати власні знання), ніж той, хто засвоює матеріал у процесі особистісного контакту з педагогом. Взаємодія з навчальним матеріалом відбувається за допомогою платформ дистанційного навчання з розміщеними на ній навчальними матеріалами, електронних записів аудіо- та відеоматеріалів, комп'ютерного програмного забезпечення, радіо- й телевізійних передач тощо. Носіями навчальної інформації є книги, диски, флеш-накопичувачі, а також електронні версії інформації, що розміщені у мережі Інтернет.

2) *Здобувач освіти – педагог*. Після отримання здобувачем навчального матеріалу, керівник гуртків надає йому допомогу в його опануванні, стимулюючи тим самим інтерес до навчання, підвищуючи мотивацію, а також організовує практичну діяльність, що ґрунтується на засвоєних теоретичних знаннях. При цьому він може виконувати роль тьютора (наставника), модератора (той, хто здійснює підтримку й організацію активної роботи групи), фасилітатора (той, хто забезпечує успішну групову комунікацію та взаємодію), ментора (той, хто веде за собою), коуча (тренера) той, хто сприяє досягненню цілей, успіху);

3) *Здобувач освіти – здобувач освіти*. Партнерська взаємодія вихованців у процесі засвоєння знань може відбуватися за участю керівника гуртків і без нього. Вона сприяє формуванню і розвитку комунікативних умінь, отриманню ними доступу до кращих зразків виконання навчальних завдань (вихованцями з вищим рівнем академічної успішності та розвитку здібностей). Засобами здійснення її можуть бути електронна пошта, відеоконференція, чат, група в соціальній мережі тощо.

4) *Педагог – навчальний матеріал*. Передбачає взаємодію керівника гуртків з навчальним матеріалом, що пропонується для вивчення і засвоєння здобувачу. Така взаємодія включає безпосереднє розроблення освітнього контенту з використанням цифрових інструментів і подальше його розміщення на онлайн-платформах з наданням доступу.

У контексті інформатизації позашкільної освіти наявні форми взаємодії підтверджують важливість і значимість використання інформаційно-комунікаційних технологій в дистанційному освітньому процесі, організації інформаційного, організаційно-методичного, технічного та програмного забезпечення, що сприяє налагодженню ефективної комунікації між педагогом, здобувачем і засобами інформаційних технологій та формує пізнавальну активність здобувачів, наповнюючи її оновленим змістом. У свою чергу, це забезпечує формування та розвиток інформаційно-комунікаційного

освітнього середовища – запоруки розвитку інноваційного потенціалу закладу позашкільної освіти.

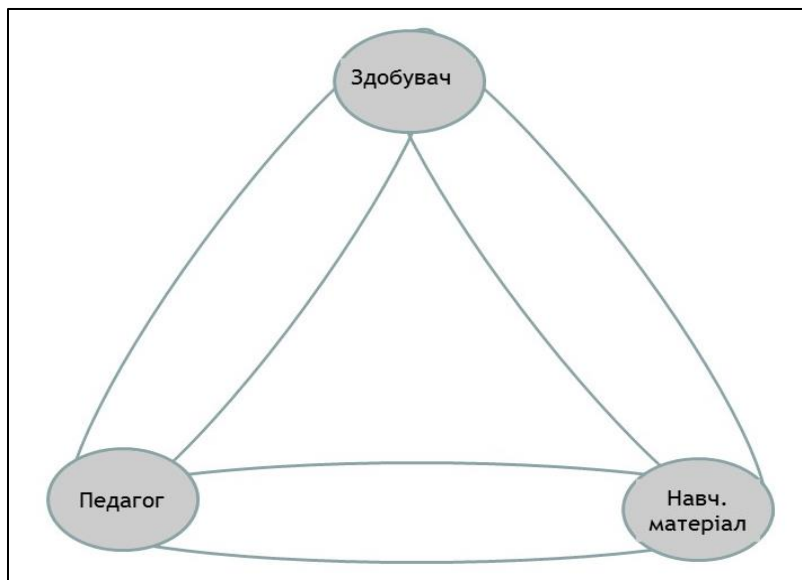


Рис. 1. Форми взаємодії учасників дистанційного освітнього процесу

Ефективність організації професійної діяльності керівника гуртків наряду залежить від формування та розвитку персонального інформаційно-освітнього простору – набору інструментів і сервісів, використання яких забезпечуватиме досягнення освітніх цілей.

У контексті означеної проблеми першочерговим завданням є обрання критеріїв для відбору таких інструментів, зокрема:

- відповідність поставленим методичним цілям, тобто те, наскільки певний сервіс чи ресурс уможливорює досягнення очікуваних результатів навчання в дистанційному форматі;
- універсальність – можливість використовувати одну й ту ж платформу для всіх типів занять;
- доступність інтерфейсу, що характеризує, зокрема, україномовні ресурси або ті, що мають зрозумілий інтерфейс, та враховує можливі особливі освітні потреби здобувачів освіти та засади універсальних програмних засобів;
- розмаїття пристроїв і вибір ресурсів, що максимально підходять для різних платформ (персональних комп'ютерів, планшетів,

мобільних пристроїв, які працюють на операційній системі iOS та Android тощо);

- інформаційна безпека – мінімізація кількості платформ, що пропонується для реєстрації здобувачам освіти та педагогам.

Вдалий підбір інструментів, що поєднуюватимуть в інтерактивному режимі роботи графіку, анімацію, фото, відео, звук, текст забезпечуватимуть створення інтегрованого інформаційно-освітнього середовища, в якому здобувач буде знаходити якісно нові можливості, спроможні відігравати роль вагомого засобу активізації його навчально-пізнавальної діяльності.

Висновки. Отже, в умовах викликів сьогодення, інформатизація позашкільної освіти зумовлює істотні зміни в її процесуальній складовій, забезпечуючи зміну класичних принципів організації навчання на концептуально нові ключові підходи.

Потенціал інформаційно-комунікаційних технологій незамінний в аспекті розвитку особистості здобувача: його здібностей до альтернативного мислення, формування умінь розробляти стратегію пошуку вирішення як освітніх, так і практичних завдань, прогнозувати результати реалізації ухвалених рішень. Їх використання в освітньому процесі сприяє переадресації допомоги педагога переважно на вирішення здобувачами творчих, дослідницьких і проблемних завдань.

Інтеграція інформаційно-комунікаційних технологій в освітній процес гуртків і творчих об'єднань закладів позашкільної освіти сприяє індивідуалізації, диференціації та інтенсифікації позашкільної освіти і, як наслідок, її оптимізації, вдосконаленню і подальшому інноваційному розвитку.

Стратегічним напрямом реформування системи позашкільної освіти в умовах викликів сьогодення є впровадження інноваційних педагогічних технологій, спрямованих на підготовку фахівця, здатного до самоосвітньої діяльності, творчої діяльності, розвитку власної інформаційної культури.

Список використаних джерел:

1. Свірепчук І.А. Інформатизація освіти як основа впровадження інформаційних технологій в процес професійної підготовки фахівця. URL: <http://confesp.fl.kpi.ua/ru/node/1262>
2. Макаренко Л.Л. Інформатизація освіти як пріоритетний напрям модернізації освіти в умовах інформаційного суспільства // *Науковий часопис НПУ імені М. Драгоманова*. 2013. № 43. Серія 5. Педагогічні науки і перспективи. С. 118-125.
3. Жук Ю.О. Комп'ютерно орієнтовані засоби навчальної діяльності: проблеми створення та впровадження // *Науковий вісник Ізмаїльського держ. пед. ін-ту*. Ізмаїл: ІДГУ, 2004. Вип. 16. С. 11-15.
4. Нісімчук А.С., Падалка О.С. Технологія інноваційної освіти: *монографія*. Луцьк: Твердиня, 2013. 456 с.
5. Гуржій А.М., Лапінський В.В. Взаємозв'язок інформатизації суспільства й системи освіти // *Комп'ютер у школі та сім'ї*. 2015. № 8. С. 5-9.
6. Петухова Л.Є. Теоретичні основи підготовки вчителів початкових класів в умовах інформаційно-комунікаційного педагогічного середовища: *монографія*. Херсон: Атлант, 2007. 200 с.
7. Сойчук Р.Л. Використання інформаційно-комунікаційних технологій в освітньому процесі закладів освіти. URL: http://kppivo-rshu.org.ua/images/documentsPDF/2021/11/%D0%97%D0%91%D0%86%D0%A0%D0%9D%D0%98%D0%9A_24_11_2021_a9010.pdf

Сьома Світлана Олексіївна,
комунальний заклад Сумської
обласної ради – обласний центр
позашкільної освіти та роботи з
талановитою молоддю,
канд. пед. наук,
методист

ЦИФРОВІ ІНСТРУМЕНТИ ДЛЯ СТВОРЕННЯ ІНТЕРАКТИВНОГО ВІДЕО

Актуальність дослідження. Під час організації дистанційного освітнього процесу особливої актуальності набувають питання взаємодії здобувачів з аудіовізуальними джерелами. Науково-популярні і документальні фільми, різноманітні телепередачі, як

аудіовізуальні джерела, не просто ілюструють матеріал, що вивчається, а сприяють більш поглибленому засвоєнню знань, подій, процесів і явищ здобувачами. Завдяки цьому встановлюються причиннонаслідкові зв'язки, аналізується й інтерпретується навчальний матеріал, співставляється інформація певного відеофрагменту з літературними джерелами, змістом інших джерел, власним життєвим досвідом тощо.

Натомість головною проблемою під час перегляду навчальних відеороликів залишається пасивність здобувачів. Відтак для максимального використання запропонованого навчального відеоконтенту, необхідно не лише допомогти здобувачам його опрацювати, а й створити умови для самооцінювання набутих знань.

Вирішити окреслені завдання можливо шляхом додавання до відео навчальних завдань, організації опитування або обговорення, забезпечення відео додатковою інформацією або посиланнями на веб-ресурси тощо. Тобто зробити відео інтерактивним.

Аналіз останніх досліджень і публікацій [1-6] показав, що питання використання аудіовізуальних засобів в освітньому середовищі в різні роки було предметом наукових розвідок Т. Бабійчук, Ф. Бугайків, В. Волинського, Н. Волошиної, С. Жили, А. Коржупової, Л. Кулінської, Г. Онкович, інших. Розробленню науково-методичних засад організації роботи з технічними засобами навчання, перспективам застосування відео в освітньому процесі присвячені праці Л. Баженова, М. Духовної, В. Єгорова, М. Жабського, Т. Леонтьєва, А. Лотоцької, Л. Прессман, О. Янкович, ін.

Мета та завдання. Проаналізувати існуючі онлайн-інструменти для створення інтерактивного навчального відео, призначеного для активізації взаємодії здобувачів освіти з навчальним відеоконтентом, поглиблення знань і більш якісного засвоєння інформації під час організації дистанційного освітнього процесу в гуртках і творчих об'єднаннях закладу позашкільної освіти.

Виклад основного матеріалу. На онлайн-заняттях гуртка навчальне відео як засіб навчання посідає особливе місце серед інших засобів, оскільки забезпечує образне сприйняття досліджуваного матеріалу і його наочну конкретизацію у формі, найбільш доступній для сприйняття і запам'ятовування; а також є синтезом достовірного наукового викладу фактів, подій, явищ тощо.

За визначенням І. Воротникової таке навчальне відео виконує чотири основні функції:

- 1) пояснення матеріалу;
- 2) створення візуальної метафори;
- 3) сприяння емоційному налаштуванню;
- 4) уточнення змісту або надання покрокової інструкції [3, с. 24].

У ряді наукових досліджень [1; 3; 4; 5] зазначається, що відео на занятті є одним із важливих джерел інформації. Його використання сприяє розвитку різних сторін психічної діяльності здобувачів, зокрема уваги і пам'яті.

- По-перше, відео синтезує різні види наочності: слухову, зорову, ситуативно-мовну, предметну, образну.
- По-друге, під час аудитивного сприйняття мовного повідомлення одночасно візуально аналізуються міміка, жести, рухи тіла, особистісні, зовнішні прояви учасників комунікації, соціально значуща інформація.
- По-третє, відео має більшу (порівняно з текстом) емоційну дію. Воно викликає позитивні почуття та переживання у здобувачів, підвищує їхню мотивацію до навчання [5, с 149].

Для кращого усвідомлення здобувачами інформації із відео, важливим залишається залучення їх до активного перегляду, а саме відео зконструювати як інтерактивне.

Під поняттям інтерактивне відео розуміємо відео, що містить зворотний зв'язок завдяки додаванню до нього різноманітних інтерактивних вправ. Тобто в інтерактивному відео відеоряд має обов'язково поєднуватися із завданнями в тестовій формі чи іншими інтерактивними елементами (Рис 1.).

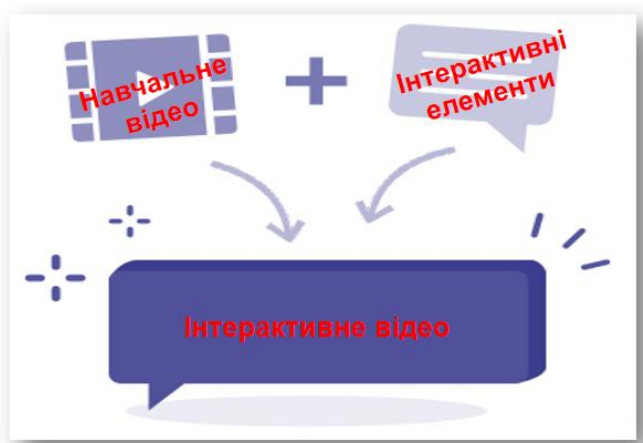


Рис. 1 Інтерактивне відео

Оптимальне поєднання відео з інтерактивними завданнями допомагає не тільки перевірити рівень засвоєння знань здобувачами, а й слугує доказом перегляду запропонованого відеоконтенту.

На думку О. Огородник таке інтерактивне навчальне відео вирішує три важливі завдання:

1) полегшує засвоєння навчального матеріалу, дає підказки, коментарі під час перегляду, дозволяє дізнатися більше (за допомогою посилань на веб-ресурси тощо);

2) дає можливість активізувати засвоєння матеріалу та проконтролювати це за допомогою опитувань, завдань, обговорень;

3) вносить у навчання елемент гри, дозволяючи здобувачеві самому обирати сюжет під час перегляду відео тощо [6, с. 140].

Тобто інтерактивне відео – це по суті теж саме відео, але з доданими до нього різними інтереактивностями.

Для створення інтерактивного відео на сьогодні розроблено безліч онлайн-сервісів, зокрема: Vialogues, EdPuzzle, Nearpod, PlayPosit, H5P, LearningApps, Learnis, iSLCollective, інші (Додаток 1). Такі сервіси працюють за принципом додавання до готового відео інтерактивного контенту у вигляді тестів (різні типи), зображень, посилань, тегів тощо (Рис. 2).

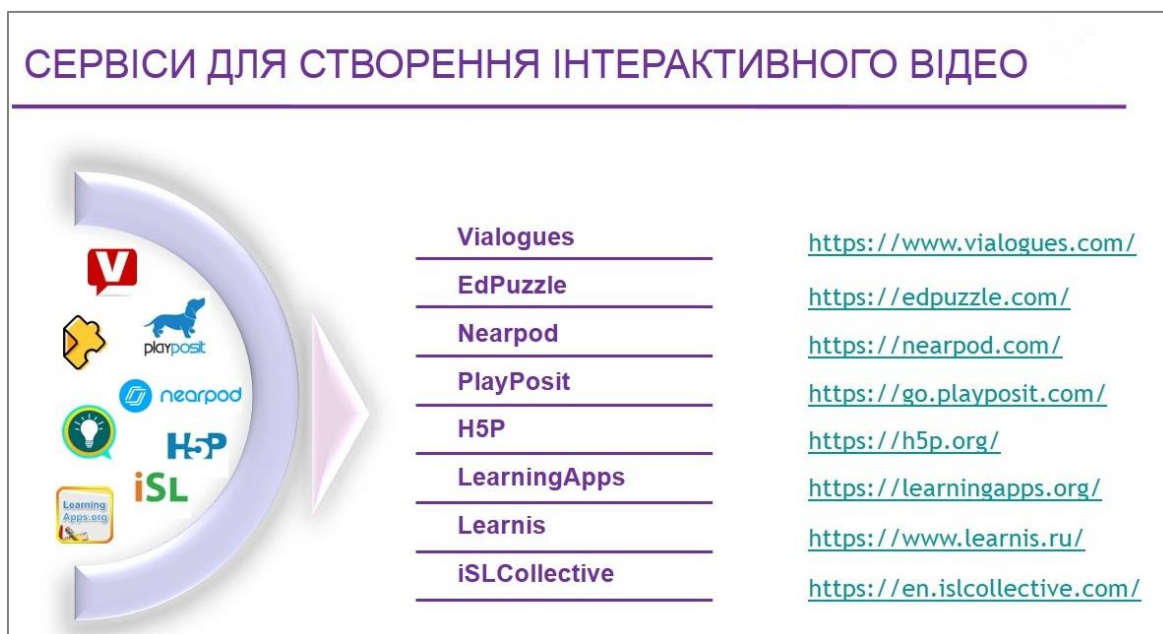


Рис. 2 Сервіси для створення інтерактивного відео

Проаналізуємо спектр можливостей кожного із онлайн-сервісів для створення інтерактивного відео.

Vialogues (<https://www.vialogues.com/>) – це англomовний сервіс для створення інтерактивного відео. При створенні такого відео можна додавати завдання у вигляді тестів (з однією, або декількома правильними відповідями), а також є можливість додавати коментарі з прив’язуванням до часу на відео.

EdPuzzle (<https://edpuzzle.com/>) – це безкоштовна англomовна онлайн-платформа, що дозволяє створювати інтерактивне відео з тестами і коментарями для вихованців. Зокрема у межах онлайн-платформи можна створювати вікторини з відкритими запитаннями, тести з вибором однієї чи декількох правильних відповідей, а також додавати голосові коментарі та пояснення до відеосюжету. Перевагою сервісу є його інтеграція з платформою Google Classroom, що дає можливість відстежувати, хто саме з вихованців переглянув відео та успішність виконання запропонованих завдань. Працювати з Edpuzzle можна з любого гаджета. Для створення інтерактивних відео вихідні матеріали можна завантажувати як з освітніх каналів, зокрема, TED-Talks, National Geographic, так і з YouTube, а також з комп’ютера чи

гаджета. Також у межах EdPuzzle існує власна бібліотека матеріалів, зокрема з україномовним контентом.

Nearpod (<https://nearpod.com/>) – онлайн-платформа, що дозволяє конструювати заняття і тести, а також створювати інтерактивні відео до заняття, демонструвати їх вихованцям і відстежувати результати виконання. Платформа досить проста із зрозумілим інтерфейсом і дозволяє додавати до відео два типи тестів: відкрите запитання і завдання з вибором однієї або декількох правильних відповідей. Створені інтерактивні відео можна використовувати в режимі реального часу, а також інтегрувати як окремий елемент Nearpod.

PlayPosit (<https://go.playposit.com/>) – найкращий сервіс з точки зору співвідношення простоти і функціональності. Це своєрідне віртуальне освітнє середовище, що дозволяє створювати та спільно використовувати інтерактивні відео на занятті. Крім тестових завдань, інтерактивними елементами відео можуть бути: текст, аудіо, зображення, математичні символи, посилання на зовнішні джерела, HTML-код.

Зокрема при створенні у сервісі інтерактивного відео можна додати відео (власний запис, відеохостинг YouTube, Vimeo) та інтерактивні елементи, а також запропонувати режим перегляду (наприклад, можливість переглядати лише після відповіді).

Серед типів інтерактивних завдань, які пропонує сервіс PlayPosite:

- *Multiple choice* – тестове запитання з однією правильною відповіддю;
- *Check all* – тестове запитання з декількома правильними відповідями;
- *Free response* – запитання з відкритою або розгорнутою відповіддю;
- *Fill in the blank* – питання, яке необхідно ввести в текст, пропущені слова чи словосполучення;
- *Poll* – опитування;

- *Discussion* – дискусія, що має вигляд чату, як у звичайних месенджерах і дозволяє вихованцям висловлювати власні думки, а також переглядати і коментувати думки інших вихованців гуртка;
- *Pause* – функція паузи, яку можна використати в будь-який момент і відповідно відтворення відео може відновитися після натискання кнопки «*Continue*»;
- *Web embed* – додавання до будь-якого відео гіперпосилання на зовнішні ресурси;
- *Vocabulary matching* – встановлення відповідності у таблиці (такий тип запитань доцільно використовувати для перевірки знань термінів і понять).

Створене інтерактивне відео можна редагувати, надсилати вихованцям, створивши у програмі групу (клас), слідкувати за виконанням завдань, а також переглядати журнал успішності (*Gradebook*) усієї групи та кожного вихованця окремо.

H5P (<https://h5p.org/>) – найбільш ефективний і найбільш функціональний конструктор інтерактивного відео, що дозволяє додавати до відео різноманітні інтерактивності: закладки, графіку, текст, елементи інтерактивної взаємодії, такі як тестові запитання, ін. Сервіс безкоштовний і підтримує кирилицю.

Крім відео за допомогою H5P можна створювати стрічки часу, інтерактивні плакати, вправи, опитування, ігри тощо. Сервіс дозволяє успішно провести як тестування вихованців, так і вставити додаткові інтерактивні компоненти. Зокрема серед тестових завдань, які пропонує сервіс:

- *Single Choice Set* – завдання з вибором однієї правильної відповіді;
- *Multiple Choice* – завдання з вибором декількох правильних відповідей;
- *True/False Question* – правда чи брехня;
- *Fill in the Blanks* – заповнити пропуски (доповнити);
- *Drag and Drop* – перетягування об'єкта на зображення;

- *Mark The Word* – виділіть певні слова;
- *Drag Text* – перетягування слів у пропуски.

Також до створюваного відео можна додати дев'ять різних інтерактивностей:

- простий текст;
- текст, що дозволяє здійснювати переходи в конкретний час відеоролика на зовнішні ресурси;
- таблицю;
- посилання;
- зображення;
- висловлювання;
- навігаційну панель;
- прозору область;
- опитування.

Створене інтерактивне відео можна надіслати вихованцям за допомогою посилання або вставити у власний блог чи сайт.

Сервіс LearningApps (<https://learningapps.org/>) є конструктором для створення інтерактивних завдань за допомогою різноманітних шаблонів, зокрема й інтерактивного навчального відео. Особливістю LearningApps є його здатність додавати до відео різноманітні інтерактивні завдання, що створюються заздалегідь на цій же платформі. Важливо, що при конструюванні інтерактивного відео завдання вбудовуються у відеоряд з точністю до секунди. Такі інтерактивні відео з успіхом можуть використовуватися під час проведення онлайн- і офлайн-занять у вигляді інтерактиву, при проведенні масових заходів з вихованцями (квести, ігри тощо), застосовуватися як наочний матеріал при поглибленому вивченні нового матеріалу або для його закріплення та як контрольньо-перевірочний матеріал після вивчення будь-якої теми.

Learnis (<https://www.learnis.ru/>) – сервіс, що дозволяє додавати до відео завдання в тестовій формі (трьох типів) і переглядати статистику відповідей. Він досить простий, інтуїтивно зрозумілий, має

російськомовний інтерфейс. Особливістю сервісу є простота і зрозумілість у використанні. Він немає нічого зайвого, дозволяє вставляти завдання у тестовій формі (відкрита форма, з вибором однієї або декількох відповідей) та переглядати статистику відповідей. Від вихованця сервіс не вимагає реєстрації, що є тільки плюсом. При перегляді відео відсутня можливість перемотувати відео вперед (тільки назад), що зобов'язує вихованців для отримання результатів переглядати інтерактивне відео до кінця.

iSLCollective (<https://en.islcollective.com/>) – онлайн-платформа за допомогою якої можна створювати різноманітний інтерактивний контент (інтерактивні аркуші), зокрема й інтерактивне відео. Особливістю сервісу є те, що він дозволяє поєднувати у відеоряді не тільки завдання в тестовій формі, а й «гарячі точки». При створенні інтерактивного відео його можна завантажити з YouTube або Vimeo і додавати різні типи запитань, зокрема: заповніть пропуск, на відповідність, «гаряча точка», множинний вибір, відкрите запитання, ін. Під час створення теста є можливість скористатися інструментом «субтитри». Важливо, що сервіс дозволяє вбудовувати створене інтерактивне відео на власний сайт чи блог, що, в свою чергу, значно спрощує доступність до нього вихованців.

Висновки. Отже, для створення інтерактивного навчального відео, як дієвого інструмента організації дистанційного освітнього процесу, існує безліч різноманітних онлайн-сервісів. Інтерактивне навчальне відео значно посилює наочність навчання, розширює коло задач, вправ і практичних робіт, забезпечує надання навчально-пізнавальній діяльності вихованців самостійного дослідницького характеру тощо. Серед його переваг є не тільки посилення контролю за переглядом відео вихованцями, а й те, що воно забезпечує покращення рівня організованості навчальних матеріалів, тим самим підсилюючи когнітивне навантаження всього заняття.

Для педагога-позашкільника важливо обрати зручний сервіс для створення інтерактивного відео й використовувати їх під час організації освітнього процесу в гуртках і творчих об'єднаннях.

Навчальні відео по роботі із сервісами		
Тема	Посилання	QR- код
EdPuzzle: зробіть відео інтерактивним	https://youtu.be/hPI67yq9Vvo	
Edpuzzle повний огляд для вчителя	https://youtu.be/GUQP42BIqgg	
Як створити інтерактивні відео в EdPuzzle	https://youtu.be/RGpRlMO3-uk	
EdPuzzle. Інтерактивне відео. Синхронна робота	https://youtu.be/3iV8FIrm4RY	
Nearpod: інтерактивне відео	https://youtu.be/8NXA5N7SEoc	
Конструктор інтерактивного відео PlayPosit	https://youtu.be/DuRtcwie3fg	

Як створити інтерактивне відео (тести у відео) #2. H5P interactive video	https://youtu.be/xAK_hmmlI_k	
Як створити інтерактивне відео в H5P	https://youtu.be/nM4zB1-VsJo	
Створення інтерактивного відео на LearningApps	https://youtu.be/fc1WX2t6_sM	
Як створити інтерактивне відео (тести і відео) #1. LearningApps	https://youtu.be/LrgJigs_HMo	
Конструктор інтерактивного відео iSLCollective	https://youtu.be/XSEmVy8QUoQ	
Learnis як інструмент для створення інтерактивного відео	https://youtu.be/rpfNN7-lbMo	
Learnis – інтерактивне відео, освітні веб-квести і вікторини в дистанційному навчанні	https://youtu.be/u6g7Cc76alk	

Learnis: створити нтерактивне відео (тести у відео) #4	Як і	https://youtu.be/vsrBECUhrCg	
---	---------	---	---

Список використаних джерел:

1. Биков В.Ю., Жук Ю.О. Засоби навчання нового покоління в комп'ютерно орієнтованому навчальному середовищі // *Комп'ютер у школі та сім'ї*. 2005. № 5. С. 20-23.
2. Бондаренко Т.В. Використання інформаційно-комунікаційних технологій для забезпечення доступності та розвитку інклюзивної освіти. // *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2018. Т.67. № 5. С.31-43.
3. Дистанційне та змішане навчання в школі. *Путівник* / упоряд. І.П. Воротникова. Київ : Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 2020. 48 с.
4. Лотоцька А., Пасічник О. Організація дистанційного навчання в школі: *методичні рекомендації*. 2020. 71 с. URL: <https://bit.ly/3S1dKdb>
5. Гета А.В., Заїка В.М., Коваленко В.В. Сучасні засоби ІКТ підтримки інклюзивного навчання : *навчальний посібник* / за заг. ред. Ю.Г. Носенко. Полтава : ПУЕТ, 2018. 261 с.
6. Огородник О. Методи інтерактивного наповнення уроків за допомогою онлайн-сервісів. *Методичні рекомендації до організації освітнього процесу в закладах освіти: інформаційно-методичний бюлетень* / за заг. ред. А.Л. Черній; відпов. за вип. Н.А. Мельник. Рівне, 2021. С.138-143.

Гриценко Оксана Сергіївна,
Лебединський центр позашкільної
освіти Лебединської міської ради
Сумської області,
методист

СТВОРЕННЯ ЦИФРОВОГО КОНТЕНТУ ONLINE-ЗАНЯТЬ ГУРТКІВ ЗАКЛАДУ ПОЗАШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ

Актуальність дослідження. Цифровізація – це виклик сучасності. Цифровізація освіти – один із пріоритетів МОНУ і передбачає поетапний розвиток і впровадження дистанційної форми навчання в освітній процес закладів освіти. Сьогодні цифрові

технології освіти розглядаються як безперервний, індивідуально-орієнтований, гнучкий і динамічний процес. Створення та використання цифрового контенту в освітньому процесі дозволяє значно підвищити інтерес до навчання та сприяє більш глибокому засвоєнню навчального матеріалу [1, с. 68].

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Дистанційне навчання в сучасному розумінні сформувалося порівняно недавно, відтак врахування його новизни, орієнтує на передовий методико-педагогічний досвід.

Зокрема теоретико-практичні аспекти дистанційного навчання ґрунтовно досліджувалися в працях як зарубіжних, так і вітчизняних вчених: Adams J.E., Dichanz H., Lobin H., Андрєєва А.А., Алексєєва О.М., Бикова В.Ю., Ващенко В.Ю., Куклева В.О., Кухаренка В.М., Полат Є.С., Стефаненка П.В., Стрюка А.М., Семерікова С.О., Трибульської Є.М., Сиротенка Н.Г., Хуторського А.В., ін. Під поняттям «дистанційне навчання» вчені розуміють «самостійну форму навчання, яка передбачає взаємодію педагога та вихованця на відстані, відображає всі притаманні освітньому процесу компоненти (цілі, зміст, методи, організаційні форми, засоби навчання) і реалізується засобами інтернет-технологій або іншими інтерактивними засобами» [2, с. 2].

Мета та завдання. Проаналізувати набутий досвід дистанційного навчання, дидактичні можливості цифрових ресурсів, окреслити шляхи розвитку дистанційного навчання в закладі позашкільної освіти.

Виклад основного матеріалу. На сьогодні позашкільна освіта перебуває у стадії модернізації і подальшого розвитку. Тому перед керівниками гуртків постає завдання організовувати освітній процес у гуртках змістовно і цікаво. Важливим у контексті зазначеного є використання різних форм освіти, зокрема і дистанційної, що уможлиблює розвантаження вихованців від домашніх завдань, зацікавлення у новому форматі, дозволяє попрацювати творчо, дотримуючись усіх вимог і навчальних планів [1, с. 70].

Вибір форми організації освіти, зокрема використання технологій дистанційного навчання в Лебединському центрі позашкільної освіти педагоги здійснюють відповідно до визначеної мети заняття та бажаного результату, а також від напрямку позашкільної освіти та навчальної програми. Так, керівниками гуртків науково-технічного напрямку початково-, художньо-технічного профілів були апробовані та успішно використовуються такі форми онлайн-комунікації як: *відеоконференція* (конференція в режимі реального часу онлайн, проводиться у визначений день і час); *чат* (спілкування користувачів мережі в режимі реального часу, засіб оперативної комунікації людей через Інтернет. Керівники гуртків надають перевагу текстовому, голосовому, аудіо- та відеочатам. Соціальні мережі, служби обміну миттєвими повідомленнями та мобільні застосунки на кшталт Viber дозволяють створювати чати, зокрема закриті групи. У цьому додатку створені групи гуртків, до складу яких входять вихованці та їхні батьки. У таких групах проходить інформування потрібних організаційних моментів, відбувається зворотній зв'язок з батьками, гуртківці діляться своїми ідеями, враженнями та досягненнями.

Педагоги, як автори, розміщують на сайтах власних *блогів* дописи (інформацію) і надають можливість іншим здобувачам освіти читати й коментувати розміщені матеріали.

Електронну пошту педагоги використовують як сервіс Інтернету, що забезпечує передавання повідомлень як у формі звичайних текстів, так і графічній, звуковій, відео формах у відкритому чи зашифрованому вигляді.

У зв'язку з епідеміологічною ситуацією, що склалась у всьому світі, оператори освітніх платформ у мережі Інтернет створюють інструменти, які допомагають педагогам налагодити ефективний освітній процес за допомогою дистанційних технологій.

Найпоширенішими платформами для онлайн-взаємодії керівники гуртків вважають: *Google Meet* – відеозустрічі інтегровані з іншими онлайн-інструментами Google; *Skype* – відео та аудіодзвінки з функцією розмов, чатів і можливістю взаємодії; *Zoom* – сервіс для

проведення відеоконференцій та онлайн-зустрічей. Платформу Zoom керівники гуртків використовують для індивідуальних і групових занять. Користувачі використовують додаток як на комп'ютері, так і на планшеті чи смартфоні. Зареєструвавшись на платформі, керівники гуртків додають вихованців і створюють публікації, прикріплюють фотографії, скріншоти, посилання на веб-ресурси тощо. Перевагою платформи є можливість ставити запитання та залишати коментарі.

Google Classroom – це сервіс, що дозволяє організувати онлайн-навчання, використовуючи відео-, текстову та графічну інформацію. Педагоги проводять тестування, здійснюють контроль, систематизують, оцінюють діяльність, переглядають результати виконання завдань. Так, керівником гуртків квілінгу були проведені цікаві заняття «Мальовничі додатки та квілінг», «Створення елементів об'ємного квілінгу», «Виготовлення сюжетних композицій з об'ємного квілінгу», «Петельчатий квілінг», ін.

Для підготовки творчих робіт до участі в обласній виставці «Знай і люби свій рідний край», педагоги проводять дистанційні заняття з обдарованими вихованцями, які підготували власні творчі роботи. З учасниками груп проводяться індивідуальні консультації щодо виготовлення робіт для участі в Міжнародному конкурсі образотворчого та декоративно-прикладного мистецтва «Весняні фантазії».

Для виготовлення цифрового навчального контенту успішно використовуються такі платформи як: *learningApps.org* (інструмент для створення інтерактивних вправ); *Edpuzzle* (програмне забезпечення для створення відеозанять); *Canva* (ресурс для створення презентацій); *Slidesgo* – ресурс із шаблонами готових презентацій та їх елементів. Були розроблені: презентації «Виготовлення рухомих моделей з картону», «Види простих механізмів», «Світ геометричних фігур і тіл», «Транспорт»; майстер-класи «Виготовлення вітальної листівки», «Виготовлення рухомої іграшки», «Пальчиковий театр», «Виготовлення машини з сірникових коробків», «Виготовлення паперової літаючої моделі», «Виготовлення різдв'яного янгола», ін.

Спочатку знімається весь процес виготовлення виробу, а потім за допомогою програми «Inshoot» корегуються етапи роботи.

Так, вихованцям гуртка «Квілінг» було запропоновано скористатися сервісом [learningApps.org](https://learningapps.org), виконати цікаві вправи, завівши в пошукову систему слово «квілінг»: тест «квілінг» (онлайн-тест з 15 запитань); знайди пару (знайти роботи, виконані однаковою технікою); розподіли по групах (розподілити предмети рукоділля); вікторина «квілінг» (цікаві факти про мистецтво «квілінг»); знайди слово (серед таблиці літер знайти слова квілінг, аплікація, кусудама, оригамі, кірігамі, ін.).

Мотивуючи навчально-творчу діяльність вихованців, керівники гуртків початкового технічного моделювання та паперопластики створюють ребуси і кросворди за допомогою унікальної розробки україномовного генератора ребусів. Задається будь-яке слово або фраза і програма миттєво згенерує по запиті ребус. Використовуючи відповідний перемикач, створюються спеціальні ребуси для дітей, в яких використані зображення дитячих героїв з казок і мультфільмів. Так, створені кросворди «Складові літака», «Матеріали та інструменти», ін.

Педагоги самостійно обирають зручні форми перевірки результатів навчання за допомогою дистанційних технологій. Оцінювання результатів навчання за допомогою дистанційних технологій можна зробити за допомогою таких онлайн-сервісів, як тести з автоматичною перевіркою. Зазвичай тестові системи надають можливість створювати запитання різних типів (множинний вибір, текстова або числова відповідь, упорядкування, встановлення відповідності тощо). В Google-формах були створені такі онлайн-тести як: «Технічні та конструкторсько-технологічні поняття», «Витинанки», «Креслення», ін.

Під час організації освітнього процесу в дистанційному форматі, доцільно використовувати анкетування. Анкета є достатньо гнучким інструментом, оскільки питання можна ставити безліччю різних способів [3, с. 3].

Існує цілий спектр цифрових інструментів, що дозволяють створювати інформаційні продукти для успішної організації освітнього процесу. Вони можуть бути використані здобувачами освіти для того, щоб продемонструвати засвоєння навчального матеріалу певної теми. Зокрема, практично будь-який мобільний телефон надає можливість записувати відео і продемонструвати набуття певних компетентностей. Використовуючи спеціалізовані додатки і майданчики обміну відеороліками, вихованці можуть завантажувати свої відеовідповіді, коментувати їх, дискутувати тощо.

Освітній процес у закладі позашкільної освіти здійснюється для вихованців різного віку. Для дитини молодшого шкільного віку важлива емоційна складова освітнього процесу, вихованець виявляє велику зацікавленість до роботи з цифровими технологіями. Найбільш продуктивне впровадження дистанційного навчання можливо з дітьми середнього та старшого шкільного віку, коли з'являється усвідомлення у виборі самоосвіти та прагнення до самореалізації.

Дистанційне навчання особливо актуальне для підтримки мотивації навчання вихованців; використання додаткових ресурсів навчання часткової чи повної цифровізації освітніх програм; надання освітніх послуг вихованцям, територіально віддалених, чи тим, хто потребує особливих освітніх потреб; безперервного навчання під час карантину тощо.

Хочеться відмітити й існування негативних тенденцій впровадження дистанційного навчання: відсутність живого спілкування та емоційного контакту вихованців і педагога; недоліки матеріально-технічного забезпечення; недостатня самостійність та усвідомлення навчання дітьми тощо [4, с. 2].

Успішне використання дистанційного навчання у позашкільній освіті є перспективним напрямом роботи і робить необхідним оновлення багатьох напрямків діяльності закладу. Зміст навчальних програм має бути переглянутий з урахування використання технологій дистанційного навчання. Продуктивність роботи з дітьми залежить від

постійного розвитку та вдосконалення комп'ютерної грамотності, цифрових навичок педагогів та рівня самоосвіти педагогів.

Найбільш прийнятним для закладів позашкільної освіти вважаємо модель змішаного навчання – органічне поєднання технологій онлайн- і оффлайн-освіти. Така модель має функціонувати таким чином, щоб онлайн-ресурси не заміняли, а сприяли більш глибокому засвоєнню вихованцями навчальної програми.

Висновки. Освіта з використання сучасних комп'ютерних технологій стає новим сучасним освітнім стандартом. Освітні інновації використовують для вирішення нових завдань в освітньому процесі на основі нових підходів, форм, методів і технологій, що здатні гарантувати найбільш ефективний результат. Безумовно, майбутнє позашкільної освіти за активним впровадженням в освітній процес технологій дистанційного навчання. Вміле поєднання традиційних форм навчання і дистанційних дозволить підвищити інтерес до позашкільної освіти та досягти основної мети – виховання особистості, готової до самореалізації, самоосвіти, використання знань, умінь і навичок на практиці та у повсякденному житті.

Список використаних джерел:

1. Жевакіна Н.В. Технологія дистанційного навчання: сутність та особливості / *Вісн. Луган. держ. пед. ун-ту імені Тараса Шевченка*. 2003. № 4. С. 68-73.
2. Андрусенко Н.В. Дистанційне навчання в Україні. *Матеріали міжвузівського вебінару* / відп. ред. Л.Б.Ліщинська. Вінниця: ВТЕІ КНТЕУ, 2017. 102 с.
3. Організаційно-методичні рекомендації щодо навчання за допомогою дистанційних технологій в позашкільній освіті. URL: <https://bit.ly/3Nm4ltt>
4. Що таке дистанційна освіта? URL: <https://bit.ly/3MsMX6c>

*Горбань Алла Володимирівна,
Будинок дитячої та юнацької
творчості Великописарівської
селищної ради Сумської області,
керівник гуртка*

ОРГАНІЗАЦІЯ ОНЛАЙН-ЗАНЯТТЯ ГУРТКА ЗАКЛАДУ ПОЗАШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ

Актуальність дослідження. Через розповсюдження коронавірусу COVID-19 усі країни світу розпочали запроваджувати карантинні обмеження, що призвело до закриття закладів освіти. За таких умов виникла необхідність переходу на інший формат навчання у закладах позашкільної освіти, зокрема дистанційний.

Під дистанційним навчанням розуміємо процес набуття компетентностей дітьми, що відбувається зазвичай за опосередкованої взаємодії віддалених одне від одного учасників освітнього процесу у спеціалізованому середовищі, яке функціонує на базі сучасних психолого-педагогічних та інформаційно-комунікаційних технологій [3]. Для реалізації концепції онлайн і змішаного навчання в гуртку педагог має оптимально розвантажити вихованців, зацікавити новим форматом вивчення матеріалу, дати можливість пофантазувати і творчо попрацювати, мотивуючи до самоосвіти.

У сучасних умовах розвиток дистанційної освіти зумовлений тим, що досягнення інформаційних і телекомунікаційних технологій дозволяють розвивати дистанційну освіту як вид безперервної освіти, оскільки вона формує глобально розвинену особистість, здатну орієнтувати себе на інформаційне середовище.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Науково-педагогічні основи дистанційної освіти розроблені вітчизняними вченими: В. Кухаренком, В. Олійником, П. Стефаненком та ін. М. Бесєдіна, К. Власенко і В. Гура вивчали деякі аспекти змісту та організації дистанційного навчання [1]. Значний інтерес для вивчення представляють закордонні праці Дж. Блумстока, Д. Кігана, Дж. Коуї. Часнікова О. зазначає, що саме інформаційно-комунікаційні технології

повинні допомогти вчителям мобільно й ефективно реагувати на виклики часу [5, с 10]. У статті «Тест на час: від концепції до реальної практики викладання географії в дистанційному вимірі» М.М. Лаврук аналізує нормативні документи щодо комп'ютеризації освіти і доходить висновку, що фактично тільки «Нова українська школа» є першим документом, що відповідає стандарту змісту і цілеспрямованим концептуальним змінам в інформатизації освіти [2, с 54].

Мета та завдання. Проаналізувати ресурси дистанційного навчання, що використовуються при організації освітнього процесу в гуртках і творчих об'єднаннях закладу позашкільної освіти.

Виклад основного матеріалу. Після послаблення карантинних обмежень у світі стало зрозуміло, що людство перейшло на нову стадію розвитку, де дистанційне навчання буде відігравати визначальну роль. Тому важливо проаналізувати особливості дистанційного освітнього процесу й визначити пріоритетні шляхи розвитку онлайн-навчання, зокрема в позашкільній освіті.

Готовність до організації дистанційного освітнього процесу була різною, виникли суто технічні проблеми відсутність інтернету, комп'ютерів, навчальних матеріалів у мережі. Першими на потреби учителів та учнів відгукнулася ІТ-галузь: була підвищена потужність каналів, з'явилась велика кількість сервісів й інструментів для навчання. Тому вчителі відшуковують нові способи роботи і комунікації з дітьми під час карантину. Оскільки позашкільна освіта знаходиться на важливому етапі розвитку, саме керівник гуртка допомагає вихованцю творчо, продуктивно, змістовно й цікаво проводити вільний час [4, с 33].

Відтак потужний арсенал напрацювань гуртка – а це результати пошукової та дослідницької роботи, проєктна діяльність, наявність численних натуральних зразків, вимагає знаходити такі онлайн-застосунки, які б вдало поєднували різні форми роботи з вихованцями. Досвід свідчить, що таке поєднання можливе за умови використання різних сервісів. Проаналізуємо їх.

Learning apps – конструктор інтерактивних завдань, що дозволяє зручно й легко створювати електронні інтерактивні вправи, які сприяють розвитку активності, самостійності, ефективності, зв'язку теорії з практикою; поєднання колективних та індивідуальних форм навчальної роботи тощо. Надає можливість організувати роботу колективу вихованців, вибудувати індивідуальні траєкторії вивчення матеріалу, створити власний банк освітніх ресурсів.

YouTube – відеохостинг, що успішно використовується для самоосвіти як педагогів, так і вихованців. На сторінках YouTube можна знайти різноманітний навчальний контент, а також додавати свої відеоматеріали. Сервіс дозволяє вихованцям ознайомитися з цікавими навчальними відео; виконувати завдання різного типу складності; пройти навчальний відеокурс, запропонований педагогом тощо. Важливо сформулювати чітке завдання, що саме має зробити вихованець під час та після перегляду відео.

Wizer.me - дозволяє створювати інтерактивні робочі аркуші, які можна використовувати при дистанційному навчанні. Керівник гуртка може створювати робочі аркуші на основі відеозанять, прикріплювати до них різні завдання і запрошувати вихованців до роботи. Учні реєструються в сервісі і виконують запропоновані завдання. Педагог може переглядати відповіді вихованців в особистому кабінеті. За допомогою сервісу можна створювати цікаві дидактичні матеріали з будь-якої теми, використовуючи тексти, відео, аудіо, зображення, зокрема й інтерактивні.

Електронна пошта - це стандартний сервіс інтернету, що забезпечує передавання повідомлень як у формі звичайних текстів, так і в інших формах (графічній, звуковій, відео) у відкритому чи зашифрованому вигляді. У системі позашкільної освіти електронна пошта використовується для організації спілкування педагога з вихованцем, а також вихованців між собою.

Zoom - сервіс для проведення відеоконференцій та онлайн-зустрічей. Для цього потрібно створити обліковий запис. Безкоштовна версія програми дозволяє проводити відеоконференцію тривалістю 40

хвилин. Zoom підходить для індивідуальних і групових занять. Користувачі можуть використовувати додаток як на комп'ютері, так і на планшеті чи смартфоні. До відеоконференції може підключитися будь-який користувач за посиланням або ідентифікатором конференції. Заняття можна запланувати заздалегідь, а також зробити посилання для постійних зустрічей у певний час. У платформу вбудована інтерактивна дошка, яку можна демонструвати вихованцям. Крім того, є можливість перемикатися з демонстрації екрана на інтерактивну дошку. Відеоконференції можна проводити також за допомогою Microsoft Teams, Google Meet, Skype тощо.

На Урок - український освітній онлайн-портал для вчителів. Бібліотека авторських матеріалів. Освітній журнал з цікавими та корисними публікаціями. Олімпіади, презентації, онлайн-тести, конспекти уроків, вебінари, ін. Вихованці реєструються на такій платформі отримуючи доступ до власних кабінетів в якому зберігаються всі матеріали якими вони користувалися.

Приклади найбільш популярних систем *дистанційного зондування Землі* (Landsat, Sentinel, Terra (Modis, Aster), RapidEye, Planet Labs). Зазначені спостереження за Землею стають головним рушієм у так званій Четвертій промисловій революції - ері аналізу великих даних (the era of Big Data analytics). Наявність даних від супутників, безпілотників і датчиків зростає швидше, ніж створюються механізми для їх обробки і використання. Тепер дані доступні в режимі реального часу та у багатьох різних форматах. Цей притік даних та легка доступність до баз даних створює сприятливе середовище для інновацій. Унікальність геопросторових даних полягає в тому, що вони є інструментом, що дозволяє інтегрувати та аналізувати час і простір. Геопросторові дані застосовуються для того, щоб розробляти нові моделі та знаходити нові рішення.

Висновки. Отже, дистанційне навчання, засноване на вмінні користуватися сучасними інформаційно-комунікаційними технологіями навчання, потребує підвищення рівня інформаційно-цифрової компетентності педагогів, покращення матеріально-

технічного забезпечення закладів позашкільної освіти та доступу до мережі Інтернет учасників освітнього процесу. Дистанційні технології навчання сьогодні можна розглядати як природний етап еволюції традиційної системи освіти від дошки з крейдою до електронної дошки, від книжкової бібліотеки до електронної, від звичайного класу до віртуального, від комп'ютерних навчальних систем до онлайн-платформ, інтернет ресурсів. Ефективність такого навчання заснована на тому, що ті, кого навчають, самі відчують необхідність подальшого навчання. Серед переваг дистанційного навчання - можливість займатися у будь-якому місці, де є комп'ютер, матеріал відповідає усім вимогам, які надходять до вихованців різних гуртків, крім того, у дитини є можливість виконувати завдання у зручний для неї час.

Список використаних джерел:

1. Бондаренко В.М., Кухаренко В.В., Екстренне дистанційне навчання, Харків, 2020. 409 с.
2. Лаврук М.М. Методика навчання географії практична і самостійна робота студентів. Львів, 2015. 136 с.
5. Організація дистанційного навчання в системі позашкільної освіти Практичні поради для педагогів. URL: <https://bit.ly/3Nu3MOt>
3. Полат Е.С., Петров А.Є. Дистанційне навчання: яким йому бути? *Педагогіка*. 1999. № 7. С. 29-34.
4. Часнікова О.В. Випробування часом: від концепції до реальної практики навчання географії в дистанційному вимірі. *Географія та економіка в рідній школі*. 2020. № 6. С. 8-13.

Бондарев Марко Олександрович,
Комунальна організація (установа,
заклад) «Шосткинська міська
станція юних натуралістів
Шосткинської міської ради
Сумської області»,
в.о. директора

ЗАСТОСУВАННЯ ЦИФРОВОГО КОНТЕНТУ НА ЗАНЯТТЯХ ГУРТКІВ ШОСТКИНСЬКОЇ МІСЬКОЇ СТАНЦІЇ ЮНИХ НАТУРАЛІСТІВ

Актуальність дослідження. Сучасне суспільство перебуває на етапі інформатизації, коли значна кількість напрямків діяльності переноситься в мережевий формат, а впровадження інтернет-технологій зумовлює піковий перелом усього суспільства. Реагувати на подібні трансформації має, в першу чергу, освіта, зокрема позашкільна.

Період вимушеного карантину, значно прискорив процеси інформатизації освіти, її швидку адаптацію до нововведень, активне впровадженню інтернет-технологій в освітній процес закладів освіти [3]. З огляду на зазначене актуальним завданням функціонування та розвитку закладів позашкільної освіти стало активне запровадження в освітній процес технологій дистанційного навчання.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Останнім часом збільшилась кількість досліджень, присвячених проблемам у галузі розроблення і формування інформаційного освітнього середовища закладів освіти. Проблеми і напрямки створення та функціонування освітнього простору закладу освіти активно вивчаються як українськими, так і зарубіжними вченими, зокрема: В.Ю. Биковим, Б.С. Гершунським, Р.С. Гуревичем, М.І. Жалдаком, І.Г. Захаровою, А.П. Єршовим, М.Ю. Кадемією, Д.Л. Константиновським, А.А. Кузнецовим, В.В. Лапінським, В.М. Мадзігоном, В.Я. Нечасвим, О.Л. Скідіним, І.В. Роберт, М.П. Шишкіною, І.С. Якиманською, Ю.І. Яковенком та багатьма іншими.

Більшість дослідників у своїх працях указують, що застосування технологій дистанційного навчання в освітньому процесі є не тільки засобом активізації пізнавальної, творчої діяльності здобувачів освіти, але й об'єктивно обумовленою необхідністю у зв'язку із стрімким розвитком науки й техніки, що потребує детального вивчення, розроблення методів, форм, прийомів використання таких технологій та їх впровадження.

Мета та завдання. Висвітлити досвід застосування сучасних онлайн-ресурсів в освітньому процесі гуртків і творчих об'єднань закладу позашкільної освіти в умовах дистанційного та змішаного навчання.

Виклад основного матеріалу. Дистанційне навчання - це форма навчання з використанням комп'ютерних і телекомунікаційних технологій, що забезпечують інтерактивну взаємодію педагогів і вихованців на різних етапах навчання, а також самостійну роботу з матеріалами інформаційної мережі [1; 2].

Якісне навчання в дистанційній формі передбачає наявність доступу до швидкісного інтернету, технічного забезпечення (комп'ютер, планшет, смартфон тощо) в усіх учасників освітнього процесу, а також обізнаність педагогів з технологіями та методологією навчання за допомогою технологій дистанційного навчання. На сьогодні заклади позашкільної освіти не в повній мірі готові до дистанційної форми роботи, але активно ведуть навчання педагогів новим методам співпраці з вихованцями гуртків. Оскільки позашкільна освіта постійно розвивається, саме керівники гуртків допомагають вихованцям проводити дозвілля творчо, продуктивно, змістовно та цікаво.

Конче необхідною навичкою для сучасного керівника гуртка є медіаграмотність, навички роботи з технологіями, креативність і, безперечно, бажання працювати. Бо саме від бажання залежить продуктивність роботи з дітьми на відстані, баланс часу та розподіл завдань, реалізація нових ідей.

Діти багато часу відводять на виконання домашніх завдань, які щоденно надходять в онлайн-режимі, тому позашкільна робота не повинна перевантажувати та надмірно втомлювати вихованців. Навпаки керівники гуртків закладів позашкільної освіти мають за мету розвантажити дітей, зацікавити у новому форматі, дати можливість пофантазувати і попрацювати творчо, при цьому не виходячи за межі освітнього процесу, дотримуючись всіх вимог, планів і графіків.

Станція юних натуралістів міста Шостки активно впроваджує у своїй діяльності технології дистанційної освіти. І перш за все керівники гуртків закладу звертають увагу на освоєння нових сервісів і розроблення цифрового освітнього контенту за їх допомогою.

Для підвищення рівня цифрової компетентності проходять онлайн-навчання на Національній онлайн-платформі з цифрової грамотності «Дія», де представлено освітній серіал «Базові цифрові навички». Перегляд серіалу дає можливість впевнено користуватися смартфоном, комп'ютером і планшетом. На цій же платформі представлено також освітній серіал «Цифрові навички для вчителів», що має на меті навчити застосовувати онлайн-інструменти, щоб освітній процес став більш захопливим й ефективним. Крім того, освітній серіал «Карантин: онлайн-сервіси для вчителів» навчає педагогів комунікувати із здобувачами освіти онлайн, користуватись онлайн-сервісами, створювати відеоконференції, збирати файли з роботами, оцінювати результати роботи онлайн, контролювати виконання завдань, надавати консультації тощо.

Так цифровий контент, розроблений педагогами СЮН, вдало використовується під час проведення занять, зокрема демонстрування презентацій і досліджень, презентування віртуальних експериментів, реалізації тематичних проєктів, проведення вікторин, «віртуальних екскурсій», творчих звітів, веб-квестів, мандрівок тощо.

Найдоступнішими і найпростішими засобами комунікації з вихованцями гуртків під час проведення онлайн-занять залишаються:

- *Messenger* (чат, група і спільнота, що організована в соцмережі *Facebook*);

- *Telegram* (створення каналу для групи, організація переписки та обміну файлами, голосовими повідомлення);
- *Instagram* (бесіда для переписки (фото не зберігається, лише створення скріншотів), запис голосових повідомлень і включення педагога у прямий ефір (в режимі онлайн діти можуть задавати запитання);
- *Viber* (чат для переписки та обміну файлами, можливе підключення понад 20 осіб, але без відеозв'язку);
- *Skype* (можливість підключити в бесіду зі зв'язком хорошої якості до 30 осіб);
- *YouTube-канал* (можливість через посилання надавати доступ до відеозанять або поширювати готові освітні ролики згідно з обраною темою).

За допомогою зазначених засобів комунікації проводяться офлайн та онлайн-перегляди навчально-пізнавальних і виховних відео, онлайн-заняття в гуртках на платформі *Zoom*, *Google Meet*. Педагоги закладу публікують створені відео за різними напрямками гурткової роботи на спеціально створених сторінках для вихованців у Facebook та Instagram, проводять майстер-класи для гуртків декоративно-вжиткового профілю, різні активності, конкурси, челенджі у спільнотах Facebook і Instagram; поширюють завдання в групах Viber. Активно налагоджують зворотній зв'язок з вихованцями, у процесі якого обмінюються відео та фотоматеріалами про виконані завдання; публікують теми занять і виховних заходів для опрацювання та обговорення; організовують рухову активність вихованців, налагоджують комунікацію з батьками, здійснюють публікацію результатів комунікації у соцмережах, складають електронні звіти педагогів про виконану роботу за результатами дистанційної комунікації за всіма напрямками гурткової роботи.

Для змістовного проведення онлайн-занять педагогами активно розробляється цифровий контент з використанням безкоштовних онлайн-платформ. При цьому особлива увага приділяється створенню психолого-педагогічних умов, що забезпечують оволодіння

вихованцями навичками спостереження у природі, догляду за рослинами й тваринами, охорони довкілля тощо.

Так на платформі *LearningApps.org* керівниками гуртків «Природа рідного краю» та «Юні садівники» створено ряд вправ-вікторин для проведення підсумкових занять і конкурсних заходів серед вихованців.

На власних *YouTube-каналах* керівники гуртків постійно поповнюють відеоконтент, щоб вихованці мали можливість навчатися як під час карантину, так і під час канікул, переглядати матеріали, які їх зацікавили і через коментарі висловлювали свої міркування.

Вихованці гуртків «Основи фенології» разом із своїми керівниками фіксують результати спостережень, використовуючи онлайн-дошку *Jamboard*. Таким чином кожен вихованець має своє цифрове портфоліо за рік навчання. Крім того в сервісі *Keer* створюють додаткові закладки про цікаві випадки чи особливості якогось явища природи, що спостерігали самостійно.

Керівники гуртків «Декоративно-ужиткове мистецтво», «Креативне рукоділля», «Писанкарство» зацікавлюють вихованців віртуальними мандрівками музеями нашої країни, використовуючи сервіс *Museum-portal.com*. Після створення робіт, вихованці оформлюють власні віртуальні виставки за допомогою програми *PowerPoint*, онлайн-сервісів для створення презентацій *Thinglink.com*, *Canva.com*.

Особливою популярністю серед вихованців гуртка «Природа і творчість» користуються фотоконкурси, участь в яких активно висвітлюється в соціальних мережах (дописи, публікації, пости в соціальних мережах з результатами роботи дітей (малюнки, власноруч виконані роботи, селфі тощо).

Під час занять в гуртках «Юні акваріумісти» та «Юні зоологи» змістовними матеріалами наповнюють вихованці власні історії про об'єкти живої природи в сервісі *Storyboardthat.com*, або ж створюють віртуальні сторінки в соціальних мережах для цих істот.

Усі керівники гуртків використовують сервіс *Padlet* – віртуальний простір для спільної взаємодії. Це зручно саме тим, що вихованці можуть бачити не лише свої результати, а й роботу інших, оцінити їх чи прокоментувати. Це чудова можливість навчити вихованців мислити та знаходити необхідну інформацію, вирішувати складні завдання, приймати рішення, організовувати співпрацю з іншими гуртківцями та керівником гуртка.

Популярністю серед вихованців користується і робота з сервісом *Loipe* для створення фотоколажів. Це можуть бути як проєкти окремих вихованців, так і групові проєкти.

Педагоги успішно використовують квест-екскурсії, QR-квести, селфі-квести, веб-квести, що дає можливість вихованцям поєднувати свою дослідницьку роботу з сучасними технологіями.

У результаті такої роботи створюється єдиний інформаційний простір взаємодії педагога і вихованців, формується їх життєва компетентність, розвиваються здібності, формується екологічна свідомість, прищеплюється інтерес до еколого-натуралістичної діяльності (організація екскурсій, короткочасних і довготривалих спостережень у довкіллі, проведенні навчальних досліджень тощо).

Результатами своєї діяльності працівники СЮН діляться на офіційному сайті та сторінках соціальних мереж, поширюють матеріали з власного досвіду роботи на популярних освітніх платформах: «Всеосвіта», «На урок», «Педрада», «Освіторія», беруть участь в освітніх проєктах тощо.

Висновки. Отже, розроблення та використання цифрового контенту в дистанційному освітньому процесі гуртків закладу позашкільної освіти - це можливість для педагогів спробувати свої сили в новому амплуа, можливість «перезавантажити» власну систему поглядів на освітній процес і залишатись «конкурентноспроможним».

Завданням сучасного керівника гуртка залишається модернізація освітнього процесу, забезпечення його пошукового й дослідницького характеру шляхом упровадження інноваційних технологій освіти,

розроблення навчального інструментарію задля формування життєвих компетентностей вихованців.

Педагоги СЮН – гнучкі, здатні до швидкого реагування на освітні й соціальні тенденції й виклики, відкриті до зовнішніх впливів, ефективно розробляють і впроваджують педагогічні новації у своїй педагогічній діяльності. Різноманітність цифрового контенту, розробленого педагогами, роблять освітній процес емоційно привабливим і цікавим для вихованців.

Список використаних джерел:

1. Войтович Н.В., Найдьонова А.В. Використання хмарних технологій Google та сервісів web 2.0 в освітньому процесі : *методичні рекомендації* Дніпро : ДПТНЗ «Дніпровський центр ПТОТС», 2017 113 с.
2. Крутова Н.І. Інтеграція інформаційно-комунікаційних технологій у систему підвищення кваліфікації педагогічних працівників // *Нова педагогічна думка : науково-методичний журнал*. Рівне: РОППО. 2019. № 1 (97). С. 34-36.
3. Методичні рекомендації щодо впровадження STEM-освіти у загальноосвітніх та позашкільних навчальних закладах України на 2017/2018 навчальний рік. URL: <http://www.imzo.gov.ua/stem-osvita/glosariy/>.

Лелюх Анна Володимирівна,

Комунальний заклад позашкільної освіти Дубов'язівської селищної ради Конотопського району Сумської області «Центр дитячої та юнацької творчості»,
директор

ПОЗАШКІЛЛЯ-ONLINE: ВИКЛИКИ, ОСОБЛИВОСТІ, ПЕРСПЕКТИВИ

Актуальність дослідження. Епідемія коронавірусу та запровадження карантинних обмежень внесли значні корективи в освітній процес закладів освіти, спонукали до пошуку альтернативних форм передачі та отримання знань, умінь і навичок, стали

каталізаторами освоєння дистанційних технологій навчання. Цифрова трансформація позашкільної освіти відбувається водночас із створенням онлайн-контенту загальної середньої освіти та передбачає інтерактивну взаємодію педагогів і вихованців, самостійну роботу останніх і контроль за результатами діяльності.

Специфіка позашкільної освіти обумовлена необхідністю виконання практичних робіт гуртківцями, набуття ними певних компетентностей у процесі реалізації змістових компонентів навчальної програми, звідси виникає проблема вибору найоптимальнішого інструментарію для дистанційної роботи гуртків залежно від напряму позашкільної освіти та профілю гуртка. Розроблення нових навчальних матеріалів гурткової роботи, переформатування традиційних підходів і підготовка онлайн-занять стали викликами для педагогів закладів позашкільної освіти. Тому актуальність обраної теми полягає в окресленні основних проблем і переваг використання дистанційних технологій у позашкільній освіті та визначенні методик роботи гуртків онлайн.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Дослідження проблеми дистанційного навчання, як перспективного напрямку розвитку сучасної освіти, особливостей організації освітнього процесу в закладах позашкільної освіти в дистанційному (онлайн) режимі здійснено в наукових працях: Штихно Л.В., Лапшиної І.С., Бісіркіна П.М., Берладима В.М., Лотоцької Ю.М., Гаврилюка В.Ю., ін.

Мета та завдання. Розглянути проблеми та перспективи освітнього онлайн-процесу у закладі позашкільної освіти, проаналізувати особливості запровадження дистанційного навчання у позашкільлі на прикладі гуртків ЦДЮТ Дубов'язівської селищної ради.

Виклад основного матеріалу. В умовах карантинних обмежень система освіти України отримала важливий виклик – переведення освітнього процесу в дистанційний режим [1; 3; 4; 5]. Заклади освіти отримали можливість самостійно обирати інформаційно-комунікаційні ресурси для забезпечення безперервності освітнього процесу та реалізації навчальних програм. Але нові вимоги до

освітнього процесу та дистанційний режим навчання зумовили виникнення низки проблем, зокрема доступності навчання, оскільки з урахуванням деяких економічних факторів не кожна родина (особливо багатодітна) має можливість забезпечити дітей сучасними гаджетами та доступом до високошвидкісного Інтернету. Також організація дистанційного навчання вимагає від педагогічних працівників володіння технологіями дистанційної освітньої діяльності, обізнаності у сфері сучасних психолого-педагогічних та інформаційно-комунікаційних технологій, що на практиці виявляється доволі проблемним питанням, оскільки далеко не всі педагоги володіють цифровими компетентностями. Мотивування здобувачів освіти, організація роботи гуртка, налагодження зворотного зв'язку – далеко не повний перелік викликів, які постали перед вітчизняною системою позашкільної освіти.

Незважаючи на низку соціально-економічних проблем та з огляду на специфіку сучасних інформаційно-комунікаційних технологій у сфері обміну інформацією, онлайн-ресурси обрано одним із основних способів реалізації дистанційної освіти.

Л. Штихно, аналізуючи проблеми дистанційного навчання, зазначає: «Незначний за обсягом час існування системи дистанційної освіти, що базується на використанні сучасних технічних засобів масової комунікації, збереження та доставки інформації, не сприяє створенню розвинених наукових теорій у цій галузі. У тому вигляді, в якому вони вже існують, вони більше стосуються технічної й організаційної сторін функціонування цієї системи» [6, с. 490]. Тому для формування практичних умінь і навичок з цифрової грамотності педагогам і здобувачам освіти на початковому етапі дистанційного навчання рекомендовано підвищити рівень обізнаності стосовно організації навчання за допомогою дистанційних технологій. Освітні серіали «Базові цифрові навички», «Цифрові навички для вчителів», «Карантин: онлайн сервіси для вчителів», «Навчайся з дому», Онлайн-edCamp 2020 – основні ресурси із підвищення ІТ-компетентності, що стануть у нагоді освітянам та вихованцям і розкриють особливості

комунікації учасників освітнього процесу за допомогою дистанційних технологій.

Позашкільна освіта водночас із загальною середньою постала перед проблемою упровадження онлайн-ресурсів у практику освітньої діяльності. Завдяки сучасним засобам комунікації у період локдауну заклади позашкільної освіти також змогли продовжити освітній процес віддалено. Оскільки дистанційне виконання навчальних програм з позашкільної освіти передбачає інтерактивне спілкування педагога з вихованцями, відсутність психологічних бар'єрів та вміння розподіляти час на викладення матеріалу і перевірку результатів самостійної роботи дітей, керівники гуртків мали змогу самостійно обирати інструменти дистанційного навчання з урахуванням профілю гуртка, здібностей і кількості вихованців, охоплених гуртковою роботою.

Загальновідомо, що інтерактивна взаємодія педагога і вихованців передбачає наявність якісного зворотного зв'язку, а отже – і відповідних технічних засобів, за допомогою яких цей зв'язок здійснюється. Керівник гуртка повинен ураховувати, що далеко не всі вихованці володіють навичками медіаграмотності та мають новітнє програмне забезпечення для гаджетів, тому для реалізації концепції дистанційного навчання в гуртку доречно обирати інструменти, що мають зрозумілий інтерфейс та доступні для налаштування в Android.

Розглянемо особливості дистанційної роботи гуртків на прикладі діяльності комунального закладу позашкільної освіти Дубов'язівської селищної ради Конотопського району Сумської області «Центр дитячої та юнацької творчості» у період локдауну. ЦДЮТ Дубов'язівської селищної ради – комплексний заклад позашкільної освіти, в якому впродовж 2020-2021 року працювали 24 гуртки за 5 напрямками позашкільної освіти: художньо-естетичним, фізкультурно-спортивним, гуманітарним, науково-технічним та туристсько-краєзнавчим.

Організація роботи гуртків у дистанційному онлайн-форматі відбувалася з урахуванням графіка навчання в позашкільлі та основного

навчання, оскільки далеко не всі діти мали змогу виходити на зв'язок у один і той самий час, тому діяльність гуртків здійснювалася за заздалегідь складеним розкладом як у формі групових онлайн-занять, так і індивідуальних. Керівники гуртків планували роботу відповідно до можливостей здобувачів освіти, із розподілом часу на роботу онлайн і самостійну роботу, консультації тощо, аби не перевантажувати дітей.

Основними формами організації онлайн-навчання у позашкільлі стали відеоконференції, форуми, чати, блоги та електронна пошта. У період карантинних обмежень неможливо оминати увагою важливість соціальних мереж як одного з основних засобів створення інформаційного простору гуртків. П. Бісіркін підкреслює, що на сьогодні гурткову роботу в закладах позашкільної освіти неможна уявити собі без використання широких можливостей web-технологій, у тому числі електронних соціальних мереж. Популярні серед учнівської молоді соціальні мережі можуть бути використані як засіб інформаційної підтримки навчальної діяльності неформального спрямування та створювати позитивне відношення до навчання [2, с. 16]. Тому керівники гуртків ЦДЮТ Дубов'язівської селищної ради використовували для організації дистанційних занять і створення онлайн-контенту соціальні мережі *Facebook*, *Instagram*, *Google+*, *Telegram* та інші, що дозволяють миттєво завантажувати фото й відео, вільно переглядати їх у будь-який час за умови доступу до Інтернету та презентувати результати власних досягнень.

У процесі організації освітнього процесу в гуртках важливе місце посідає проведення вступного інструктування вихованців щодо форм їх діяльності під час занять. За допомогою відеоконференцій у *Zoom* та обміну текстовими повідомленнями у *Viber* здобувачі освіти отримували рекомендації керівників, інструкції та консультації.

Робота гуртків науково-технічного напрямку здійснювалася за допомогою *Viber* та соцмережі *Facebook*. Вихованці згідно з розкладом отримували завдання, рекомендації у вигляді інструктивно-методичних карток, а також записи відеозанять. Виконані завдання

вихованці фотографували та відправляли керівнику гуртка у *Messenger*. Варто зазначити, що віртуальне освітнє середовище позашкілля передбачає розроблення інструктивно-методичних карток для вихованців, які відображають алгоритм роботи останніх на заняттях, усі види їх діяльності та самостійні домашні завдання. Такі картки дали змогу керівникам гуртків ЦДЮТ Дубов'язівської селищної ради зосередити увагу вихованців на послідовності виконання робіт і мінімізувати напруженість у процесі виконання нових завдань.

Робота гуртків фізкультурно-спортивного напрямку проводилася згідно з календарними планами за допомогою *Viber*, *Telegram*, *Messenger* у формі текстового повідомлення та відеочатів. Керівники гуртків пропонували вихованцям переглядати відео самостійних тренувань, технік виконання нових елементів у спортивних іграх і легкій атлетиці, що розміщені у відеохостингу *YouTube*, а також футбольні матчі чемпіонату України з футболу, кубку України з футболу та європейської Ліги чемпіонів, які транслювало телебачення. Щодо виконання планів індивідуальних тренувань вихованці отримували консультації у телефонному режимі.

З метою надання актуальних рекомендацій вихованцям і педагогам, які у зв'язку із дистанційним навчанням вимушені більше часу проводити за моніторами комп'ютерів чи інших гаджетів, керівниками гуртків фізкультурно-спортивного напрямку розроблено комплекс вправ і знято відеоролик щодо зняття напруження у м'язах, поліпшення постави і збереження зору. Відповідне відео поширено у мережі *Facebook* та на *YouTube*-каналі ЦДЮТ Дубов'язівської селищної ради.

Робота гуртків художньо-естетичного напрямку у режимі онлайн здійснювалася за допомогою сервісів *Zoom*, *Microsoft Teams*, *Facebook*, *YouTube*, *Instagram*, *Google+*. Вихованцям вокально-хореографічного гуртка пропоновано переглядати тематичний відеоконтент на *YouTube*-каналах, самостійно опрацьовувати навчальний матеріал, вести блоги, записувати відеозвіти, що демонструють результати

самостійної діяльності. Електронна пошта та відеодзвінки у *Telegram* стали основними засобами обміну інформацією між керівниками гуртків і вихованцями під час індивідуальних консультацій.

Робота гуртків декоративно-ужиткового профілю відбувалася здебільшого із використанням платформи *Zoom*. Вихованці мали можливість під час відеоконференцій разом із керівником виготовляти вироби, обмінюватися враженнями від діяльності та результатами своєї роботи. Певна кількість годин відводилася на самостійну роботу гуртківців і перегляд відеозаписів на YouTube щодо створення того чи іншого виробу. Результатами своєї діяльності вихованці ділилися у вигляді фотозвітів на сторінці ЦДЮТ Дубов'язівської селищної ради у мережі Facebook.

Керівники гуртків гуманітарного напрямку широко використовували можливості *Google*, зокрема хмарні середовища *Google-dиск* і *Google-фото*. Під час проведення онлайн-занять педагоги пропонували вихованцям QR-квести, що допомагали розвивати цифрову компетентність дітей, фотовернісажі, які демонстрували особливості культури та національної самобутності українців різних регіонів, селфі-квести різноманітної тематики: «ТопонімІЯ», «Головні убори: історія і сьогодення», «МАСКУємося правильно» тощо. Також під час локдауну гуртківці самостійно працювали над завданнями проєкту «Традиції і звичаї моєї родини», записували спогади своїх літніх родичів, вели літературні щоденники.

Вихованці гуртків туристсько-краєзнавчого напрямку вчилися створювати туристичні маршрути, використовуючи можливості сервісу *Google Maps*, переглядали віртуальні екскурсії, пропоновані керівниками гуртків, опрацьовували тематичний контент YouTube-каналів і вчилися самостійно створювати фотоекскурсії та колажі.

У період карантинних обмежень роботу над селищним соціально-освітнім туристсько-краєзнавчим проєктом «Позашкільна освіта – громаді» переведено у дистанційний формат. Для жителів Дубов'язівської територіальної громади у соціальній мережі Facebook було розміщено опитувальник, створений за допомогою Google-

Форми, що передбачав збір інформації щодо обізнаності корінного населення, вихідців і гостей громади з історичним минулим, визначними особистостями, традиціями та звичаями регіону. Відповіді респондентів дали змогу окреслити напрямки онлайн-роботи над проектом та підібрати оптимальні форми і методи задля дистанційної реалізації його мети. Так, для користувачів мережі Facebook – жителів вищезазначеної адміністративно-територіальної одиниці, проведено фоточеленджі «Краса крізь віки», «Ми пам'ятаємо», артчелендж «Весна і жінка між собою схожі», просвітницьку онлайн-акцію «Листи захисникам», віртуальний флешмоб «Музей – скарбниця пам'яток», конкурс малюнків «Я родом із краю, який заповіти батьків пам'ятає», літературний флешмоб «Слово – нашим землякам». Загалом селищний соціально-освітній туристсько-краєзнавчий проєкт «Позашкільна освіта – громаді» у дистанційному форматі дав змогу людям без обмежень у часі, віці і просторі поглибити знання про малу батьківщину, поділитися спогадами про дитинство та визначні події рідного краю.

Отже, дистанційне навчання є основним викликом сучасної системи освіти. Позашкільня активно використовує web-сервіси для організації онлайн-освітнього процесу, розробляє та впроваджує цифровий контент у практику діяльності гуртків. Під час організації освітнього процесу у дистанційному форматі заклади позашкільної освіти враховують наявність технічних можливостей вихованців щодо доступу до мережі Інтернет, рівень володіння інформаційно-цифровими навичками учасників освітнього процесу, співвідношення часу на основне навчання та позашкільну діяльність. У процесі дистанційного навчання використовується освітній контент віртуальних платформ і соціальних мереж, розробляються інструктивно-методичні картки для вихованців та обираються оптимальні форми й методи роботи. Якісний зворотній зв'язок – запорука успішної реалізації мети онлайн-заняття.

Список використаних джерел:

1. Барладим В.М. Соціальні мережі в неформальній освіті молоді // *Проблеми освіти: Наук.-метод. зб.* / Інститут інноваційних технологій і змісту освіти МОН України. К., 2015. Вип. 83. част. 2. С. 113 -116.
2. Бісіркін П.М. Застосування web-технологій у неформальній освіті як засобу організації роботи гуртків технічного напрямку // *Звітна наукова конференція Інституту інформаційних технологій і засобів навчання НАПН України: Матеріали наукової конференції*. Київ: ІТЗН НАПН України, 2016. С. 16 - 19.
3. Гаврилюк В.Ю. Теоретичні аспекти створення та функціонування інформаційно-освітнього середовища сучасного позашкільного навчального закладу // *Народна освіта*. 2016. Вип. 3. С. 49 - 57.
4. Лапшина І. С. Адаптивні підходи до моделювання освітніх процесів у системі дистанційного навчання // *Комп'ютер у школі та сім'ї*. 2012. № 6. С. 42 - 47.
5. Лотоцька А., Пасічник О Організація дистанційного навчання в школі. *Методичні рекомендації*: / наук. ред. З. Звиняцьківська. К.: Педагогічна думка, 2020. 71 с.
6. Штихно Л. В. Дистанційне навчання як перспективний напрям розвитку сучасної освіти // *Молодий вчений*. 2016. № 6. С. 489 - 493.

Малахова Ірина Ігорівна,
Будинок дитячої та юнацької
творчості Великописарівської
селищної ради Сумської області,
керівник гуртка

УПРОВАДЖЕННЯ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА ЗАНЯТТЯХ ХОРЕОГРАФІЧНОГО ГУРТКА

Актуальність дослідження. Останнім часом у системі освіти держави відбулися кардинальні зміни, результатом яких стало запровадження дистанційного навчання, яке «увірвалося», «заполонило» всі заклади освіти, зокрема й позашкільні.

Концепція дистанційного навчання в освітньому аспекті передбачає появу таких технологій як розумна дошка, розумні екрани, доступ в Інтернет з будь-якої точки світу тощо. Освітній контент у вільному доступі для вихованців, забезпечення зворотного зв'язку

педагогів і вихованців, обмін знаннями між ними, автоматизація адміністративних завдань – все це відноситься до технологій сьогодення.

Відтак актуальності набувають питання подальшого розвитку системи позашкільної освіти та освітніх технологій, що будуть використовувати переваги глобального інформаційного суспільства для надання освітніх послуг принципово нової якості.

Аналіз останніх досліджень і публікацій показав, що дана тема не є новою, певні дослідження висвітлені в працях В. Кухаренка, В. Олійника, В. Рибалка, Н. Сиротенка, П. Стефаненка, А. Хуторського та багатьох інших науковців, які активно працюють над тематикою розроблення і впровадження в освітній процес дистанційних технологій навчання.

Мета та завдання. Аналіз основних аспектів використання технологічних інновацій та Інтернету в освітньому процесі гуртків і творчих об'єднань, що забезпечує розвиток життєвих компетентностей вихованців з урахуванням безперервного оновлення змісту позашкільної освіти.

Виклад основного матеріалу. Розглянемо деякі питання щодо ефективності запровадження інноваційних технологій на занятті гуртка в режимі офлайн. Вивчення певного танцю займає безліч часу. Адже і педагог готується до кожної зустрічі і вихованці з нетерпінням чекають щось нове від викладача і, навіть, пропонують дещо своє, тобто власні цікаві рухи з поєднанням уже вивчених. Так виникає безпосередній зв'язок між керівником гуртка та вихованцями, який зближує, збільшує зацікавленість у відвідуванні гуртка, розвиває мотивацію і, відповідно, дає неймовірний результат. Ефективне застосування ІКТ-технологій припускає включення зворотного зв'язку вже на етапі сприйняття інформації, а безперервний індивідуальний контроль дає можливість коригувати напрям сприйняття інформації, формувати знання і творчість [2; 3].

Розширенню кругозору дітей під час навчання у хореографічному гуртці сприяє використання комп'ютерних технологій. Адже педагоги

можуть продемонструвати певні рухи, дії, нахили, які вони вивчають разом з дітьми. Вихованцям завжди цікаво переглядати як інші діти виконують той чи інший вид танцю і саме комп'ютерні технології та інтернет дуже в цьому допомагають.

Сутність інтерактивного навчання полягає в тому, що виклад і засвоєння навчального матеріалу відбувається за умови постійної та активної взаємодії всіх учасників; педагог і вихованець є рівноправними суб'єктами навчання. Інтерактивне навчання сприяє формуванню предметних та загально навчальних навичок; створює та розвиває атмосферу співробітництва, взаємодії; вдосконалює комунікативні якості. Технологія передбачає моделювання життєвих ситуацій, використання рольових ігор, спільне розв'язання проблем.

Інтерактивне навчання – це навчання діалогу, під час якого відбувається взаємодія учасників педагогічного процесу з метою взаєморозуміння, спільного розв'язання навчальних завдань, розвитку особистісних якостей вихованців.

Інноваційна діяльність не повністю досліджена, є специфічною та складною, вона потребує деяких знань, навичок, умінь. Запровадження інновацій неможливе без педагогів-дослідників, педагогів-наставників, педагогів-новаторів, які, є свідомими у своїй роботі, володіють системним мисленням, готові постійно розвиватися, їм властиві чітка мотивація інноваційної діяльності та інноваційна позиція, здатність не лише включатися в інноваційні процеси, але й бути їхнім ініціатором. Саме такі педагоги працюють в системі позашкільної освіти.

Займатися хореографічним мистецтвом з дітьми зумовлено особистою потребою педагога реалізовувати свій творчий потенціал, позбавитися консервативних, усталених стереотипів професійної діяльності, долучитися до процесу реформування позашкільної освіти. І тому важливо застосовувати в своїй діяльності інноваційні технології. Такий вид навчання стимулює новаторські зміни в культурі викладу матеріалу, щоб отримати максимально позитивний результат,

щоб зв'язок «педагог» - «вихованець» та «вихованець» - «педагог» був достатньо міцним.

Виокремлення двох підходів до освіти і навчання (традиційного та інноваційного) не означає неможливості інноваційних пошуків в обох напрямках. М.В. Кларін, аналізуючи існуючі на сьогодні інноваційні підходи до навчання, розподіляє їх на два типи:

- 1) інновації-модернізації, що модернізують освітній процес та спрямовані на досягнення гарантованих результатів у межах його традиційної репродуктивної орієнтації;
- 2) інновації-трансформації, що перетворюють традиційний освітній процес та спрямовані на забезпечення його дослідницького характеру, організацію пошукової навчально-пізнавальної діяльності [1].

Розбіжність цих двох підходів полягає в реалізації освітньої діяльності. За умови традиційного підходу, здобувачі освіти залишаються пасивними в отриманні наданої навчальної інформації, натомість нові інноваційні технології спрямовані на вдосконалення активного процесу засвоєння вихованцями знань і вмінь.

Другий тип таких інновацій на сьогодні вважають більш перспективним, що дає змогу не тільки модернізувати процес навчання, але й навчити вихованців самостійно реалізовувати інноваційну діяльність. Ось чому потрібно використовувати й інші інноваційні технології – такі, що заохочують продуктивну навчальну діяльність учасників освітнього процесу, розвивають їхнє творче мислення, актуалізують цінність пошуку нових рішень, запровадження нових ідей тощо.

Під час організації дистанційного навчання в гуртках закладів позашкільної освіти виникають певні труднощі, зокрема у безпосередньому контакті керівника гуртка з гуртківцями, тому виконання початкових програм набуває іншої специфіки.

Дистанційне навчання дає можливість керівнику гуртка реалізувати свої сили в новому амплуа, трансформувати власну систему поглядів на освітній процес, на виклад програмового

матеріалу, залишатись «конкурентоспроможним» педагогом. Серед переваг дистанційного навчання можемо вказати такі:

- гнучкість (можливість викладення матеріалу з урахуванням здібностей дітей);
- інтерактивність (активне спілкування педагога з дітьми через соціальні мережі та відеозв'язок, що посилює мотивацію до навчання, поліпшує засвоєння матеріалу);
- можливість одночасного використання великого обсягу навчального матеріалу будь-якою кількістю вихованців;
- відсутність бар'єрів щодо відвідування гуртка (актуально для групової форми навчання – проведення колективних дискусій, чатів) [1].

Керівник гуртка повинен володіти знаннями медіаграмотності, постійно розвивати навички роботи з відповідними технологіями, бути креативним, сучасним, мати бажання продуктивно та результативно працювати з дітьми на відстані, вміти розподіляти час та завдання, ефективно впроваджувати нові ідеї.

Дистанційне навчання у гуртку досить ефективно реалізується у таких формах як:

- чат-заняття (здійснюються з використанням чат-технологій, проводяться синхронно, тобто всі учасники мають одночасний доступ до чату);
- веб-заняття – дистанційне заняття, конференції, семінари, ділові ігри, практикуми, проведені за допомогою засобів телекомунікацій та інших можливостей мережі Інтернет [3; 4].

Запроваджуючи дистанційну форму навчання, доцільно обирати прості й доступні програмні продукти, ускладнюючи згодом процес викладання в залежності від специфіки роботи гуртка. Сьогодні багато є доступних засобів зв'язку для проведення онлайн-заняття. Зокрема активно в хореографічному гуртку використовується платформа *Zoom*, *Viber*, *Facebook*, *Instagram*. Це і чат-листування і, відповідно, відео-уроки.

Переважна більшість систем організації дистанційного навчання дають поліфункціональні можливості для урізноманітнення роботи з гуртківцями. Не менш важливим є і зворотний зв'язок, адже саме таким чином можна повідомити про необхідність повторно переглянути певні фрагменти навчального матеріалу.

Висновки. Отже, стрімкий розвиток інформаційних технологій підвищує актуальність модернізації системи позашкільної освіти. Сутність такої модернізації найбільш наочно віддзеркалюється у концепції дистанційної освіти, що стосується й системи позашкільної освіти і стає найважливішим фактором її подальшого розвитку.

В умовах сьогодення позашкільна освіта безумовно повинна використовувати переваги системи електронного навчання під час організації освітнього процесу у гуртках і творчих об'єднаннях, що в свою чергу сприяє розробленню та ефективному використанню інноваційних освітніх технологій.

Список використаних джерел:

1. Інноваційні технології навчання. URL: <https://ukreligieznavstvo.wordpress.com/2019/01/18/itn/>
2. Інноваційні технології навчання в сучасній школі. URL: <http://pml.if.ua/kolektyv/metoduchna-robota/991-innovation.html>
3. Лукашева А.О. Використання інформаційних технологій в освітньому процесі гуртків для молодших школярів. URL: <http://www.grani.in.ua/wp-content/uploads/2019/03/%D0%97%D0%B1%D1%96%D1%80%D0%BD%D0%B8%D0%BA-1-2019.pdf>
4. Особливості організації освітнього процесу керівника гуртка художньо-естетичного, науково-технічного напрямів позашкільної освіти в дистанційному (онлайн) режимі. URL: <http://udcpo.com.ua/wp-content/uploads/2020/10/>

Мальцева Алла Олексіївна,
Будинок дитячої та юнацької
творчості Великописарівської
селищної ради Сумської області,
керівник гуртка

ІННОВАЦІЙНІ ФОРМИ ПРОВЕДЕННЯ ДИСТАНЦІЙНИХ ЗАНЯТЬ ТУРИСТСЬКО-КРАЄЗНАВЧОГО ГУРТКА

Актуальність дослідження. У час потужної інформатизації дуже багато напрямів діяльності переноситься в мережевий формат, інтернет-технології стали піковим переломним моментом людства. Період вимушеного карантину, протягом якого працюють педагоги та навчаються діти України та світу - період змін, нововведень, перезавантаження поглядів, ідей, теорій. Тому актуальною проблемою сьогодення є дистанційне навчання.

Дистанційне навчання – це форма навчання з використанням комп'ютерних і телекомунікаційних технологій, що забезпечують інтерактивну взаємодію педагогів і вихованців на різних етапах навчання і самостійну роботу з матеріалами інформаційної мережі. Оскільки позашкільна освіта перебуває у стадії розвитку, саме керівники гуртків допомагають вихованцям проводити дозвілля творчо, продуктивно, змістовно та цікаво.

Аналіз останніх досліджень і публікацій Аналіз наукової літератури [1-3] свідчить про значну увагу до впровадження дистанційних технологій в освітній процес закладів освіти.

Дослідженням науково-педагогічних засад дистанційного навчання займаються такі науковці, як: В. Кухаренко, В. Олійник, В. Рибалко, Н. Сиротенко, П. Стефаненко, А. Хуторський та інші.

Водночас, незважаючи на значну кількість різнопланових досліджень з дистанційної освіти, сьогодні практично відсутні наукові розвідки, в яких би цілісно й усебічно розглядались різні форми дистанційного навчання з урахуванням специфіки закладів позашкільної освіти.

Мета та завдання. Висвітлити досвід проведення дистанційних занять у туристсько-краєзнавчому гуртку із застосуванням технологій дистанційного навчання.

Виклад основного матеріалу. Щодня змінюються джерела і способи отримання знань. Це спонукає керівника гуртка творчо підходити до організації освітнього процесу, навчати вихованців аналізувати отримані відомості, уміння шукати і знаходити необхідні знання різними способами та з різних джерел, синтезувати їх та створювати нові. Відтак сучасне суспільство потребує нового педагога, який вміє вчитися сам і усвідомлює необхідність вчитися постійно; здатний реагувати на вимоги часу та відповідати на них; орієнтований не на передачу знань вихованцям, а на навчання способам їх отримання; володіє інноваційними інформаційно-комунікаційними технологіями (ІКТ).

Важливі завдання для сучасного педагога - це медіаграмотність, навички роботи з технологіями, креативність та, безперечно, бажання працювати. Бо саме від бажання залежить продуктивність роботи з дітьми на відстані, баланс часу та розподіл завдань, впровадження нових ідей. Звичайно, виконання домашніх завдань, які щоденно надходять в онлайн-режимі, вимагає самостійності, посидючості, відповідальності та витрат енергії, емоцій і часу. Тому керівники гуртків закладів позашкільної освіти мають за мету розвантажити дітей, зацікавити у новому форматі, дати можливість пофантазувати і попрацювати творчо, при цьому не виходячи за межі освітнього процесу, дотримуючись всіх вимог, планів і графіків.

Для позашкільної освіти дистанційне навчання є інновацією, бо це кардинальні зміни у подачі інформації і комунікації з вихованцями, що унеможливорює проводити групові заняття в колективах. І тому від того як саме педагог вибудує модель взаємодії з вихованцями залежить продуктивна робота колективу гуртка загалом.

Загальновідомо, що на сучасному етапі розвитку освіти в умовах інформаційного суспільства провідними залишаються методи і прийоми навчання, засновані на використанні сучасної комп'ютерної

техніки та мережі Інтернет, що призводить до корінних змін в теорії і практиці освіти. Інтернет стає робочим середовищем і необхідним робочим інструментом педагогів закладів позашкільної освіти. Таким чином, використання інформаційно-комунікаційних технологій робить процес навчання і викладання більш ефективним, цікавим, якісним і результативним.

На час введення в дію карантинних обмежень позашкільна освіта не залишається осторонь дистанційного навчання. Зокрема в туристсько-краєзнавчому гуртку організовується онлайн-активна взаємодія з вихованцями, створюються навчальні робочі групи через онлайн-зустрічі, електронну пошту, соціальні спільноти *Viber*, онлайн-платформу *Zoom*, *Google Meet*. Заняття гуртків адаптуються до умов карантину, при цьому вихованцям пропонуються мультимедійні презентаційні, майстер-класи, перегляди пізнавальних фільмів, роликів, здійснення спільної проєктної та дослідницької діяльності. Не дивлячись на вимушений формат роботи, дистанційне навчання все ж має свої переваги: актуальність; гнучкість; можливість одночасного використання великого обсягу навчального матеріалу вихованцями.

Дистанційне навчання, що здійснюється за допомогою цифрових технологій, має наступні форми занять:

- чат-заняття (здійснюються з використанням чат-технологій, проводяться синхронно, тобто всі учасники мають одночасний доступ до чату);
- веб-заняття - дистанційне заняття, конференції, семінари, ділові ігри, практикуми, проведені за допомогою засобів телекомунікацій та інших можливостей Інтернету.

Найдоступнішими та найлегшими засобами зв'язку з вихованцями гуртків та проведення онлайн-занять залишаються:

- *Messenger* (чат, групу, спільноту можна організувати в соціальній мережі *Facebook*);
- *Telegram* (створення групи для комунікації та обміну файлами, обміну голосовими повідомленнями);

- *Instagram* (бесіда для переписки (фото не зберігається, лише створення скріншотів), запис голосових повідомлень та включення педагога у прямий ефір (в режимі онлайн діти можуть задавати запитання));
- *Viber* (чат для переписки та обміну файлами, можливе підключення понад 20 осіб, але без відеозв'язку);
- *You-Tube*-канали (можливість через посилання надавати доступ до відео-занять або поширювати вже змонтовані освітні ролики згідно обраної теми).

Ураховуючи специфіку туристсько-краєзнавчого напрямку, пріоритетними темами для вивчення в дистанційному режимі є, перш за все, теми теоретичного характеру. Водночас можливе вивчення окремих практичних тем, що не вимагають доступу до спеціального обладнання та/або спорядження (наприклад «В'язання вузлів», «Вимірювання відстані на карті» тощо). Цікавим і корисним є використання ігор, зокрема зі спортивного орієнтування. Останнім часом значного поширення набули пазли з карт спортивного орієнтування різного рівня складності, що дозволяють розвивати увагу, пам'ять, зосередженість. Під час роботи у змішаному та дистанційному форматах ефективним є використання існуючих електронних ресурсів. Організуючи роботу з дітьми, важливо враховувати перелік визначних і пам'ятних дат.

Краєзнавство є одним із ефективних засобів позашкільної освіти, що спрямоване на виховання гідних громадян України, формування їх національної свідомості, усвідомлення нерозривного зв'язку, єдності історії свого села чи міста з історією та сьогоденням країни, причетності до них кожної людини. На заняттях гуртка вихованці залучаються до підготовки доповідей, повідомлень, індивідуальних творчих завдань, проєктів, що сприяє розвитку їх творчих здібностей і життєвих компетентностей. Широко використовуються тести, презентації, слайд-шоу, фрагменти аудіо- та відео-матеріалів, віртуальні екскурсії музеями світу тощо. Зрештою, діти можуть перетворити свій комп'ютер у творчу майстерню, створюючи свої

авторські, творчі вироби та проєкти. Як свідчить практика, використання мультимедійних презентацій під час проведення практичних занять значно підвищує ефективність підготовки гуртківців до проведення екскурсій. Засоби краєзнавства сприяють встановленню зв'язків та взаємодію минулого, сьогодення та майбутнього. Віртуальні екскурсії дають можливість розширити рамки реальності і відвідувати екскурсійні об'єкти, не виходячи з кабінету, що сприяє розширенню світогляду вихованців. Важливо в інтерпретації фактів забезпечити особистісне ставлення дитини до краєзнавства, відобразити досвід минулого в потребах, інтересах, цінностях сьогодення, в мотиваційній сфері діяльності гуртківців.

На заняттях гуртка важливо створювати відеоролики, практикувати проведення патріотичних, краєзнавчих ігор – класігор, спрямованих на пізнання різних аспектів життя рідного краю. Основними напрямками організації таких ігор є природниче, географічне, історичне, фольклорно-етнографічне, екологічне краєзнавство; регіональне країнознавство, містознавство, ін. Пізнавальна (інформаційна), діяльнісна (туристсько-спортивна) й емоційно-ціннісна насиченість краєзнавчих ігор сприяє підсиленню інтересу дітей до природи, історії, культури, економіки рідного краю, що є важливим для усвідомлення ними своєї національної ідентичності, критичного осмислення соціального й морального досвіду минулих поколінь, всебічного розвитку, становлення як свідомих, соціально активних і відповідальних громадян-патріотів [3, с.38].

Важливо проводити на заняттях патріотичні командні квести – пошукові туристсько-спортивні ігри, що мають патріотичну спрямованість і потребують від учасників фізичних і розумових зусиль. Інтегруючи загальні і спеціальні знання, такі ігри вимагають кмітливості, ініціативності та ефективної командної взаємодії для досягнення спільної ігрової мети. Такі квести класифікуються за принципами визначеності місця (локальні, мандрівні), орієнтирів

(радіальні, маршрутні) та змісту пошуку (героїко-патріотичні, краєзнавчі, народознавчі, мистецтвознавчі, ін.). За характером і складністю ігрових завдань спортивно-туристські квести можуть бути як навчальними (пошукові вишколи), так і розважальними (цікаве дозвілля), випробувальними (челенджі), змагальними (міжкомандні ігри-змагання) [3, с. 54].

Висновки. Отже, використання сучасних технічних засобів та Інтернет-ресурсів дає можливість значно покращити результативність освітнього процесу в гуртку. Педагог самостійно обирає платформи для проведення дистанційних навчальних занять з урахуванням своїх технічних можливостей і можливостей вихованців, ураховуючи їх побажання. Підтвердженням дистанційної роботи педагога-позашкільника в умовах навчання під час карантину є дописи, публікації, пости в соціальних мережах з результатами роботи дітей (малюнки, тести, власноруч виконані роботи, відео, селфі тощо), а також публікації на освітніх платформах розробок занять, майстер-класів, сценаріїв, по можливості - відеозанять. За допомогою зазначених методів комунікації проводяться офлайн та онлайн-перегляди навчально-пізнавальних та виховних відео, онлайн-заняття у гуртку на платформі Zoom; виставляються завдання у групі в Viber; налагоджується зворотній зв'язок з дітьми, у процесі якого вони надсилають відео та фотоматеріали про виконані завдання; виставляються теми занять і виховних заходів для опрацювання та обговорення; проводяться онлайн-конференції, забезпечується комунікація з батьками, під час якої надаються поради щодо організації навчальної роботи, відпочинку та рухової активності вихованців під час карантину, проводиться обговорення у соцмережах, складаються електронні звіти про виконану роботу тощо.

Нині кожна сучасна освічена людина має володіти чималим багажем знань і вмінь, постійно оновлюючи та впроваджуючи нові ідеї. Тому дистанційне навчання – це можливість спробувати свої сили, можливість «перезавантажити» власну систему поглядів на освітній процес та залишатись «конкурентноспроможним» педагогом.

Список використаних джерел:

1. Александрова Є.В. Віртуальна екскурсія як одна з ефективних форм організації навчального процесу // *Історія України*. 2010. № 10. С. 22 - 24.
2. Болдовський В.В., Шустка В.М. Квест – це дуже просто: методичний посібник по створенню квестів. URL: http://ckoblsutur.ucoz.ua/docs/9/1/kvest_metodichka_2018-kopija.pdf
3. Перепелиця Н.В. Патріотичні ігри юних: методичний посібник. URL: <https://drive.google.com/file/d/1RpztNZ8r772RtFr5mbr2Q1HyPmTOvt0J/view>

Ніколаєнко Андрій Олексійович,
Комунальний позашкільний заклад
Білопільської міської ради «Центр
дитячої та юнацької творчості»,
керівник гуртка

ЗАСТОСУВАННЯ ДОДАТКУ MAKE IT У РОБОТІ ГУРТКА «АНГЛІЙСЬКА МОВА»

Актуальність дослідження. Поява на світовому ринку сучасних планшетів і смартфонів надала новий потужний поштовх для швидкого розвитку всього освітнього процесу, зокрема й для викладання англійської мови. Особливий чинник ефективності їх використання полягає в тому, що завдяки таким технологіям будь-який навчальний матеріал можна подати в цікавому ігровому форматі. У гуртках закладу позашкільної освіти на особливу увагу заслуговує новітня програмна розробка *Make it*.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Серед багатьох публікацій щодо використання електронних дидактичних ігор, методів дистанційного і змішаного навчання, можна виокремити наукові праці та педагогічні блоги таких авторів як Бондаренко В.В., Вишнівський В.В., Гніденко М.П., Гайдур Г.І., Кухаренко В.М., Люлькова Ю.М., Михайлик Л.В., Мозиль О.В., Рибалко О.В., Сиротенко Н. Г., Трубочева С.Е., Удовиченко І. В., ін.

У своїх працях дослідники визначають дистанційне навчання як сучасну форму освіти, в якій інтегровані елементи всіх видів навчання

на основі використання новітніх комп'ютерних і телекомунікаційних технологій [1-3]. При цьому у дистанційному навчанні використовуються різні способи доставки навчального матеріалу і, відповідно, використовуються різні типи комп'ютерних програм.

Мета та завдання. Розкрити особливості створення та використання електронних дидактичних ігор під час вивчення англійської мови в закладі позашкільної освіти за допомогою програмної розробки Make it.

Виклад основного матеріалу. Додаток *Make it* є платформою, що призначена для створення різноманітних навчальних ігор, квізів, тестів тощо. Повна його назва *Make it for teachers*. Він розроблений іспанською компанією *Learny Land* (Барселона) і сумісний з усіма основними операційними системами, такими як: *Android*, *iOS*, *Windows*, *Macintosh*. Іншими словами він працює практично на всіх планшетах, смартфонах, айфонах, ноутбуках і комп'ютерах.

Використання платформи *Make it* для створення навчальних ігор має для професійної діяльності педагога значний позитивний ефект, який полягає в тому, що:

- відбувається велика економія часу, адже написання програм для ігор вимагає чимало знань і зусиль;
- доступна досить широка різноманітність видів ігор;
- передбачений контрольний зв'язок з вихованцями для автоматичного розповсюдження ігор та перевірки виконаних ними завдань;
- є можливість застосування додатку на різних етапах освітнього процесу [2; 3].

Можна визначити наступні напрямки використання її під час вивчення іноземної мови:

- вивчення та закріплення лексики (гра «Знайди картинку», «Розтав слова по темах», «Що зайве», «Розтав слова у послідовності», «Знайди пару», «З'єднай слово з його перекладом»);

- навчання правопису (завдання «Склади слово з літер», тест «Знайди правильну відповідь»);
- творча діяльність (малювання, розмальовки, зображення по крапках);
- завдання на кмітливість (складання пазлів);
- складання речень із поданих слів (завдання «Склади речення із окремих слів»);
- граматичні тести та вправи (завдання «Встав відповідне слово»);
- презентації;
- відеоуроки [3].

Розглянемо покроково, як створюються ці завдання, ігри та тести. Після входу до програми на головному екрані натискаємо New Project і пишемо назву майбутньої гри і базові її налаштування. Потім обираємо фон слайдів, на яких буде відображатися гра та тип завдання і починаємо створювати саму гру.

Для прикладу візьмемо найрозповсюджене завдання «Знайди картинку». В головному меню ігор воно називається «Tap it». Обираємо його і вставляємо картинки для гри. Їх можна взяти в базі картинок самої програми Make it, встановити зі свого телефона чи планшета або знайти в інтернеті. Для цього натискаємо двічі на надпис всередині екрану «Players can touch this element».

В меню, що з'являється, обираємо, з якої саме галереї ми будемо брати картинку:

- Image gallery – зі свого телефона, планшета чи комп'ютера;
- Make it images library — із набору готових картинок, вбудованого в програму;
- Search for images online – з Інтернету.

Коли з'явиться картинка, натискаємо «Add element», щоб завантажити таким же чином ще декілька картинок. Розмір кожної картинки можна за бажанням збільшувати або зменшувати. Для цього треба натиснути на картинку один раз і, коли з'явиться синя прямокутна рамочка навколо картинки, потягнути її в будь-яку сторону.

Потім розставляємо картинки рівномірно по екрану і натискаючи на кожну з них, обираємо функцію «Settings», де виставляємо маячок напроти Correct answer на позицію включено чи виключено, в залежності від того, буде ця картинка означати правильну відповідь чи ні. Після того, як всі картинки будуть виставлені на екрані, створюємо завдання для цього слайду, тобто питання, на яке вихованець має відповісти:

1. Натискаємо на «+» у верхній частині екрану і обираємо функцію «Instructions»;

2. Навпроти надпису Show instructions for this activity переводимо маячок у положення «включено» (маячок становиться зеленим);

3. Натискаємо на надпис Record your own sound і, натиснувши на зображення мікрофона, утримуємо його і записуємо своє питання (наприклад: Find the crab). Потім натискаємо на функцію Save у горі цього віконця, і завершуємо запис, натиснувши Close там же.

4. Перевіряємо, як працює гра, натиснувши червоний трикутник у верхній частині екрану.

Такі ж самі операції виконуємо і з іншими слайдами, створюючи їх в такій кількості, в якій забажаємо. Для цього натискаємо на квадратик з плюсом всередині, який знаходиться в лівій нижній частині екрану. Після створення всієї гри, натискаємо на Home у верхній лівій частині екрану і Share всередині екрану, щоб присвоїти грі код, відіславши її на сервер. Наостанок виходимо із редактора ігор, натиснувши Games у верхній частині екрану.

Створивши завдання, важливо знати, як налаштувати зв'язок з вихованцями для оцінки успішності його виконання. Є декілька шляхів для того, щоб зробити це. Один з них можна назвати ручним способом, інший – автоматичним.

Послідовність дій при ручному способі зв'язку може бути наступною:

- натиснувши на функцію Share, педагог отримує з сервера код, який присвоюється новоствореній грі;
- цей код педагог відправляє у попередньо створену Viber-групу

своїх гуртківців;

- діти, дізнавшись код, у своєму додатку обирають функцію Shared With Me в лівій частині екрану, натискають на Redeem Code, вводять цей код в поле, де написано Enter the code here і натискають кнопку завантаження.

Після того, як вихованець зіграє в гру і отримає певну кількість балів, він робить скріншот свого результату і відправляє його в ту ж саму Viber-групу для оцінки або будь-якого нагородження педагогом.

Автоматичний спосіб зв'язку налаштовується через функцію Classroom і полягає в тому, що ігри, після завантаження їх на сервер (через функцію Share), автоматично встановлюються на девайси тих гуртківців, імена яких вписані в списки, що знаходяться в групі My Classroom. Щоб створити цей список, педагог на своєму планшеті натискає функцію New Classroom, потім він або сама дитина вводять на планшеті чи смартфоні дитини код групи, який надає програма (внизу екрану). Ім'я девайса гуртківця з'являється у списку My Classroom і педагог, натискаючи потім на це ім'я, обирає із списку завдань, який при цьому з'являється праворуч, яку саме гру надіслати цьому вихованцю. І в результаті гра автоматично з'являється на девайсі цієї дитини.

Слід також відмітити, що в цій програмі педагог має ще і можливість автоматичного контролю виконання вихованцями отриманих ними завдань. Це означає, що на девайсі педагога постійно відображається певна інформація про стан освітнього процесу, в якому знаходиться той чи інший гуртківець. Наприклад, керівник може спостерігати за наступним:

- скільки разів учнем виконане кожне завдання;
- яку оцінку успішності проходження гри дає програма у відсотковому співвідношенні (від 0 до 100);
- дату, коли дитина працювала над завданням;
- кількість часу витраченого на нього.

Все це можливо завдяки наявності в програмі Make it функції відображення результатів роботи та статистики. Але такий аналіз

доступний по відношенню лише тих вихованців, які отримують ігри через передачу їх в режимі My Classroom і неможливий для тих, кому завдання надходять через код чи посилання. Щоб отримати вищезазначену інформацію по кожній дитині, педагог спочатку повинен знайти і натиснути на своєму девайсі в розділі My Projects ту гру чи тест, хід виконання якого він бажає проаналізувати. Потім йому треба натиснути на Classrooms всередині екрану і в списку, що з'являється, знайти ім'я тієї дитини, яка його цікавить. Після того, як буде натиснутий значок ^ у кінці рядка, на екрані розкриється детальна інформація по конкретному вихованцю.

Щоб скористатися можливостями функції Classrooms, програма пропонує педагогу створити власний акаунт. Його перевага полягає ще й у тому, що керівник гуртків може безпечно зберігати створені ним проєкти в інтернеті у «хмарі» (cloud), що убезпечить їх від випадкового видалення. Крім того акаунт дозволяє керівнику автоматично синхронізувати свої проєкти відразу на всіх його девайсах.

Наостанок, слід звернути увагу і на негативні сторони ігрової платформи Make it:

1. Інтерфейс додатку пропонується лише на англійській і декількох інших мовах, але поки що відсутній його український чи російський варіанти.

2. Обмежена функціональність безкоштовної версії (вона дозволяє зробити лише 2 проєкти). А платна версія цієї програми досить дороговартісна – річна підписка коштує 1349 грн.

Висновки. Отже, ігрова платформа Make it має не тільки зацікавити дітей у навчанні та урізноманітнити форму проведення очних занять, але й може допомогти педагогам налаштувати систему домашніх завдань вихованців, що особливо корисно для керівників гуртків системи позашкільної освіти, в якій наявність звичайних домашніх завдань не передбачена. Крім того, завдяки своїй функції підтримки взаємозв'язку педагога з вихованцями, ця програма слугуватиме незамінним інструментом організації дистанційних занять, що особливо актуально для роботи закладів освіти в умовах

пандемії COVID-19.

Додаток

«Ігри з англійської мови у додатку Make it»

Рекомендації: у додатку Make it обрати функцію Shared With Me в лівій частині екрану, натиснути на Redeem Code, ввести код в поле, де написано Enter the code here і натиснути кнопку завантаження.

№	Назва гри	Код
1.	Фрукти	488099
2.	Цифрові парочки	130404
3.	Дні тижня	480134
4.	Меблі	306692
5.	Овочевий пазл	142723
6.	Тваринні групки	645034
7.	Читанка	543661
8.	Місяці	693064
9.	Продукти	100673
10.	Частини тіла	669184

Список використаних джерел:

1. Дичківська І.М. Інноваційні педагогічні технології: *Навчальний посібник*. К.: Академвидав, 2004. 352 с.
2. Застосування інноваційних технологій навчання для розвитку творчої особистості молодшого школяра. URL: <https://pandia.ru/text/79/280/55383.php>.
3. Make It app. Tutorial. How to create a game with Make it. URL: https://www.youtube.com/channel/UCIYALFMb_q8O7tSBcQZVCAQ.

Пронікова Ольга Костянтинівна,
Лебединський центр позашкільної
освіти, Лебединської міської ради
Сумської області,
керівник гуртка, керівник гуртка-
методист

СТВОРЕННЯ ЦИФРОВОГО КОНТЕНТУ ONLINE-ЗАНЯТТЯ ГУРТКА «КВІЛІНГ»

Актуальність дослідження. Сьогодні весь світ перебуває в умовах необхідності жити, працювати та здобувати освіту по-іншому. Ще рік тому важко було навіть уявити освітній процес на дистанційній, віддаленій основі, але виклики часу, зокрема пандемія, суттєво внесли свої корективи в проведення занять і змусили всіх освітян терміново шукати оптимальні форми й методи навчання, опановувати різноманітні цифрові інструменти.

Як визначено в наказі Міністерства освіти і науки України від 25.04.2013 № 466 «Про затвердження Положення про дистанційне навчання», дистанційне навчання - це індивідуалізований процес набуття знань, умінь, навичок, який відбувається в основному за опосередкованої взаємодії віддалених один від одного учасників освітнього процесу [1]. Та зміст цього наказу є застарілим, таким, що не відповідає сучасним вимогам, адже стосується окремих учасників освітнього процесу, які свідомо обирають дистанційне навчання.

Питання організації дистанційного навчання особливо болюче для закладів позашкільної освіти, де 80% часу – це засвоєння саме практичних знань, умінь і навичок, адже керівник гуртка зобов'язаний стовідсотково виконувати навчальну програму для досягнення вихованцями передбачених результатів навчання. Тож, пошук і використання оптимальних і дієвих освітніх платформ, сервісів, за допомогою яких можна передати дітям практичні вміння, підказати та виправити помилки, контролювати роботу кожного вихованця, а головне, мати зворотній зв'язок – основна задача для керівника гуртка закладу позашкільної освіти. Водночас дистанційне навчання для

освітян є дієвим мотивуючим чинником до самоосвіти, до пошуку власного інструментарію викладання, до інноватики, до розвитку ІТ-компетентностей, адже світ уже ніколи не стане таким, яким був раніше.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Питанням розвитку дистанційної освіти присвячені праці багатьох вітчизняних науковців, зокрема О. Андрєєва, Г. Козлакова, І. Козубовської, В. Кухаренка, В. Олійника, О. Рибалка, Н. Сиротенка, Є. Полата, А. Хуторського, ін.

Мета та завдання. Висвітлити досвід запровадження дистанційного навчання в гуртках і творчих об'єднаннях закладу позашкільної освіти як технології, що базується на принципах відкритого навчання, широко використовує комп'ютерні навчальні програми різного призначення та створює за допомогою сучасних телекомунікацій інформаційне освітнє середовище для постачання навчального матеріалу та комунікації з учасниками освітнього процесу.

Виклад основного матеріалу. Дистанційне навчання для позашкільної освіти є інновацією, адже подання інформації у форматі онлайн ускладнює проведення групових занять, особливо гуртків хореографії, вокальних, технічних, декоративних та інших. З метою полегшення роботи педагогів були створені освітні портали, віртуальні школи та творчі проєкти: «Ранок» [3], «На урок» [4], «Заклади позашкільної освіти: Дистанційна робота» [5], ін.

Серед безлічі веб-ресурсів, освітніх платформ, сервісів [6], що пропонуються для дистанційної освіти, вважаємо, найбільш оптимальною є платформа *Google Classroom*, що підходить для керівників гуртків закладу позашкільної освіти. Платформа *Google Classroom* (<https://classroom.google.com>) – це сервіс, що пов'язує *Google Docs*, *Google Drive* і *Gmail*, дозволяє організувати онлайн-навчання, використовуючи відео, текстову та графічну інформацію. Вона має багато переваг, адже універсальна (дає можливість долучати відеоінформацію у реальному часі, записи відео майстер-класів, текстову інформацію, презентації, графічну інформацію, графічну

дошку); зрозуміла (мінімум інструментів та максимум їх ефективності); доступна (для користування потрібно лише доступ до інтернету, електронна пошта, якщо власної немає, можна використати пошту батьків за умови їх згоди та технічне забезпечення – комп'ютер, планшет, смартфон, відеокамеру по можливості).

Для роботи у такому сервісі важливо створити ключі доступу (коди) для вихованців групи, або надсилати «запрошення» кожному учаснику групи на електронну пошту, за посиланням яких можна приєднатися до групи. Для кожної групи вихованців визначається певний час. Під час дистанційного навчання важливо скоротити тривалість заняття, замінивши фізкультхвилинки зарядкою для очей. Так, користуючись цим сервісом, були проведені цікаві заняття з тем «Мальовничі додатки та квілінг», «Створення елементів об'ємного квілінгу», «Виготовлення сюжетних композицій з об'ємного квілінгу», «Петельчатий квілінг» та інші.

Цікавим є те, що функціонально заняття групи нагадують за структурою форуми, оскільки вони дозволяють учасникам легко відправляти повідомлення іншим учасникам, таким чином, вихованці можуть на занятті спілкуватися між собою, не заважаючи іншим. Досить зручним є те, що заняття у даному сервісі можна записувати, скориставшись інструментом «запис», а потім його переглядати. Це дає можливість дітям, які не встигають на занятті опрацювати завдання разом з усіма, переглянути його запис і самостійно виконати завдання.

Використовуючи платформу Google Classroom, важливо проводити тестування з метою закріплення пройденої теми. Для цього варто використовувати *Google Форми*. Вони є частиною офісного інструментарію Google Drive. Це один із найшвидших і простих способів створення опитувань або тестів. Для цього варто сформулювати завдання та обрати тип відповіді (вибір з кількох варіантів або написання власного). Одержаний тест можна надіслати дітям електронною поштою або прикріпити до завдання. Для прискорення роботи додаю плагін *Flubaroo* – він автоматично перевіряє відповіді дітей і показує кількість правильних балів. Форми

абсолютно безкоштовні – для використання ресурсу потрібно лише мати акаунт Google Drive. Використовуючи цей інструмент були створені та проведені тести «Мистецтво», «Видатні художники», «Народна лялька», «Обереги» та інші.

Завдяки сервісу для спілкування *Hangouts* існує можливість проведення з дітьми онлайн-бесід в режимі реального часу з комп'ютера або мобільного пристрою, демонструючи на своїх екранах робоче місце, матеріали, інструменти, виконану роботу тощо [2, с. 54]. Це має велике значення, адже дозволяє контролювати практичне виконання дитиною роботи на кожному етапі, давати поради, виправляти помилки. Така трансляція автоматично публікується на YouTube-каналі.

Також платформа дозволяє створювати для вихованців «завдання» із зазначеною темою та кінцевою датою виконання. Діти прикріплюють свої роботи до «завдання», а це можуть бути малюнки, ескізи, готові вироби, відео, тощо та надсилають, позначаючи поміткою як «виконано». Кожна робота оцінюється індивідуально, недоліки або помилки записуються у приватному коментарі кожному вихованцю. Так, до Великодня для вихованців гуртка «Квілінг» було створено завдання «Великодній квілінг» – оздобити квілінгом вже готові шаблони – будиночки та яйця. «Щедрівочка щедрувала» – запис відео, «Орнаментальний квілінг» – створити орнамент з квілінгу, «Подарунок для матусі» – власний ескіз виробу, ін.

Практичні вміння та навички важко набути без теоретичних знань, які можна закріпити за допомогою різноманітних інтерактивних вправ. Однією з найдоступніших платформ для створення практичних інтерактивних вправ є *LearningApps.org* (<https://learningapps.org/>).

Інтерактивні вправи доцільно використовувати в роботі з інтерактивною дошкою або як індивідуальні вправи для дітей. Конструктор *LearningApps.org* призначений для розроблення, зберігання та використання інтерактивних завдань з різних тем і різних типів. Дітям дуже подобається робота з цим сервісом, адже розвиває креативне мислення, логіку, уяву, фантазію, до того ж всі заняття

гуртка є інтегрованими, тісно пов'язані з іншими шкільними предметами, мистецтвом, народознавством, ін. Так, вихованцям гуртка можна запропонувати скористатися таким сервісом, перейшовши за посиланням і виконати цікаві вправи, завівши в пошукову систему слово «квілінг», зокрема: тест «квілінг» (онлайн-тест з 15 запитань з теми квілінг); знайди пару (знайти роботи, виконані однаковою технікою); розподіли по групах (розподілити предмети рукоділля по групах); вікторина «квілінг» (цікаві факти про мистецтво квілінг); знайди слово (серед таблиці літер знайти слова квілінг, аплікація, кусудама, оригамі, кірігамі).

Не меш цікавими є інтерактивні вправи з теми «Рукоділля», «Українське мистецтво» – з'єднай назву рукоділля з відповідною картинкою, склади пазли та інші. Такі онлайн-вправи дають змогу вихованцям перевірити свої знання у досить нестандартній формі, об'єктивно оцінити їх рівень, знайти прогалини у знаннях, вчасно їх відкоригувати. Скориставшись інструментами сервісу, вихованці створили свої цікаві вправи: кросворд «Паперові техніки», ребуси «Квілінг», «Мистецтво» та інші.

Під час проведення офлайн-заняття гуртка вихованці часто створюють власні ескізи, використовуючи папір, олівці, крейду, дошку. Іноді ці ескізи потребують змін, доопрацювань, зробити які дистанційно неможливо. Онлайн-аналог шкільної дошки або листка паперу дозволяє забезпечити практично такий же функціонал, навіть більший. Прикладом цифрового сервісу онлайн-дошок є *Jamboard*, за допомогою якого можна розмістити попередньо підготовлені матеріали (тексти, зображення), робити записи шляхом друкування тексту або створення малюнків. Крім того, зазвичай у сервісі онлайн-дошки варто використовувати додаткові інструменти: готові шаблони фігур, ручку, олівець, ластик, фон, скачані шаблони пелюсток квіток, листків, дерев, тощо, що є дуже практичним для використання під час заняття, адже не потребує багато часу на виконання. Використовуючи такий сервіс, важливо допомагати дітям підкоректувати зображення, підібрати оптимальний колір, фон

майбутньої роботи тощо. Так, користуючись даним сервісом вихованці гуртка створили власні ескізи робіт до Дня матері та виготовили вироби в техніці квілінгу. Перевагою сервісу є те, що за допомогою онлайн-дошки можна організувати спільну творчу діяльність, створюючи записи на дошці одночасно або по черзі. «Ведмедик-ласунки» – саме таку спільну творчу роботу виконали вихованці гуртка, розробивши її ескіз, використавши сервіс Jamboard. Перевагою онлайн-дошки є те, що всі записи можна зберегти і надати доступ для тих, хто відсутній на занятті.

Висновки. Отже, маючи багато переваг, дистанційна позашкільна освіта, як одна із ланок безперервної освіти, націлена на оволодіння вихованцями навичок саме самостійної освітньої роботи, на формування в них ключових компетентностей. Специфіка онлайн-навчання, що базується на телекомунікаційних технологіях, Інтернет-ресурсах і послугах, впливає на способи відбору і структуризації змісту, способи реалізації тих чи інших методів і організаційних форм навчання. Вихованець сам відбирає й оброблює інформацію, висуває гіпотези, приймає рішення, спираючись на власні роздуми, власне бачення. Тому завдання керівника гуртків, допомогти йому, стимулювати його до самостійних роздумів, відкриттів, нових поглядів на досліджуване явище, предмет, впроваджуючи оптимально дієві інструментарії цифрового контенту.

Список використаних джерел:

1. Положення про дистанційне навчання. URL: <http://zakon4.rada.gov.ua/laws/show/z0703-13#n18>
2. Кухаренко В.М., Бондаренко В.В. Екстрене дистанційне навчання в Україні : *монографія*. Харків : КП «Міська друкарня», 2020. 409 с.
3. Ранок. URL: <https://www.ranok.com.ua/game/virtualschool/>
4. На урок. URL: <https://naurok.com.ua/>
5. Асоціація позашкільної освіти України. URL: <https://www.facebook.com/pou.org.ua/posts/>

6. Організація дистанційного навчання в школі: методичні рекомендації.
URL: <https://nus.org.ua/news/posibnyk-dlya-shkil-pro-organizatsiyu-dystantsijnogo-navchannya-otrymav-gryf-mon/>

Радченко Ірина Олександрівна,
Комунальна організація (установа,
заклад) «Шосткинський міський
клуб дитячої та юнацької творчості
«Орлятко», Шосткинської міської
ради Сумської області»,
методист, керівник гуртка

КОНСТРУЮВАННЯ ЗАННЯТТЯ ГУРТКА У СЕРВІСІ BOOK CREATOR

Актуальність дослідження. Інформатизація процесу освіти та новітні інформаційно-комунікаційні технології (ІКТ), за умови повного їх використання та введення до освітнього процесу, докорінно змінюють перебіг життя суспільства. У процесі дистанційного навчання закладу позашкільної освіти використовуються різноманітні інформаційні продукти (цифрові ресурси), що є необхідними для навчання за окремими профілями гуртків. Це забезпечує створення та розвиток загального позашкільного освітнього простору, що дозволяє охоплювати і залучати до позашкільної освіти всіх бажаючих, об'єднувати вихованців і педагогів, стимулювати корисний процес обміну досвідом та сприяти циркуляції знань.

Одним із найвдаліших цифрових ресурсів вважається конструктор/додаток *Book Creator*, призначений для створення електронних книг, що досить ефективно може використовуватися в якості конструктора онлайн-заняття гуртка.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблеми створення освітніх електронних ресурсів розкрито в наукових доробках В.Ю. Бикова, А.М. Гуржія, М.І. Жалдака, Н.В. Морзе, О.М. Спіріна, зокрема змісту електронних ресурсів, використання їх в освітньому процесі закладів освіти присвячено праці В.П. Вембер,

В.П. Волинського, І.П. Воротникової, О.С. Красовського, О.Г. Кузьмінської, В.В. Лапінського, В.В. Осадчого, К.П. Осадчої, Т.О. Пушкарьової, О.О. Рибалко, ін.

Мета та завдання. Дослідити можливості організації дистанційного навчання в гуртках і творчих об'єднаннях закладу позашкільної освіти з використанням сервісу Book Creator.

Виклад основного матеріалу. Book Creator – додаток, що дозволяє комбінувати текст, зображення, аудіо й відео в одній електронній книзі. Його можна використовувати для будь-якого напрямку, профілю гуртка та рівня навчання.

За допомогою сервісу можна створювати інтерактивні історії, цифрові портфелі, наукові журнали, поетичні книги, наукові звіти, інструкційні картки, комічні пригоди, книги «Про мене» тощо.

Додаток є англomовним (але можна скористатися автоперекладом), потребує реєстрації. Безкоштовний план дозволяє створити 1 бібліотеку із 40 книг. Функція спільної діяльності передбачає абонплату, але можна активізувати безкоштовну 90-денну пробну версію в додатку. Електронну книгу в цьому додатку створюють як з чистого аркушу паперу, так і з використанням готових красиво оформлених шаблонів, що суттєво допомагає зекономити час, пробудити творчий потенціал, зосередитись на написанні тексту. Шаблони пов'язані з академічними темами, що охоплюють весь навчальний план.

Додаток Book Creator чудово поєднується з іншими додатками для творчості, такими як Adobe Spark, Soundtrap, Explain Everything и Flipgrid. Він дозволяє переходити від режиму редагування до читання за допомогою одного натискання кнопки відтворення. В Book Creator легко гортати сторінки, міняти макет книги, читати книги на будь-якій мові. Більш того, можна зробити так, щоб слова виділялись під час читання [1; 2].

Серед можливостей додатку Book Creator:

- книжні, квадратні, альбомні макети;
- наявність 50 видів шрифтів;

- додавання зображення чи створення власних фотографій за допомогою веб-камери;
- включення відео чи музики і навіть запис свого голосу;
- завантаження файлів з персонального пристрою;
- наявний інструмент «перо», щоб малювати чи коментувати;
- використання фігур, значків, стрілок і смайликів;
- створення електронної книги за шаблоном;
- спільна робота педагога та вихованців над книгою.

Доцільним є використання подібного застосунку в якості конструктора онлайн-заняття гуртка або інструктивної картки до такого заняття.

Розглянемо більш детально механізм розроблення заняття. Для цього на титульній сторінці інтерактивної книги, яка буде дистанційним заняттям, необхідно вказати назву гуртка, дату, тему заняття, прізвище керівника гуртка, рік, тощо. На наступних сторінках вбудовувати необхідний навчальний матеріал відповідно до теми, структури заняття. Для оголошення теми та завдань можна записати відеозвернення до вихованців на веб-камеру і вбудувати на сторінку книги. Теоретичний матеріал можна подати у вигляді тексту, зображень, відео тощо. Для виконання практичних завдань використати запис майстер-класу, текстовий запис етапів практичної роботи, завантажити документований файл з інструкційною картою тощо. Для узагальнення вивченого матеріалу доцільно використовувати онлайн-тести, інтерактивні завдання, що створені за допомогою інших онлайн-сервісів. На останній сторінці обов'язково вказати інформаційні джерела, які використали під час створення книги.

Щоб створити електронну книгу, потрібно зайти в додаток за посиланням <https://bookcreator.com>. Для зручності можна скористатися автоперекладом. Якщо автоматично не пропонується переклад з англійської мови, то натисніть кнопку з літерою A в темному квадраті, що знаходиться в правому куточку пошукової стрічки (рис. 1)

Рис. 1

Головна сторінка додатку зображена на Рис. 2



Рис. 2

Натиснути кнопку Create a free account/ Створити безкоштовний аккаунт. Зареєструватися в додатку як педагог (Teacher sign in), увійти в систему Google (Sign in with Google), обравши аккаунт для переходу в додаток Book Creator. Персоналізувати себе як педагога, натиснувши кнопку Continue as a teacher / Продовжуйте як. У додатку ще раз персоналізувати себе як викладача. Потім натиснути кнопку Librarians/Бібліотеки. Обрати папку My books/Мої книги, щоб розгорнулося блакитне полотно. Далі натиснути кнопку +New Book/ Нова книга та обрати необхідний макет для майбутньої електронної книги. Квадратний макет електронної книги виглядає так (рис. 3).

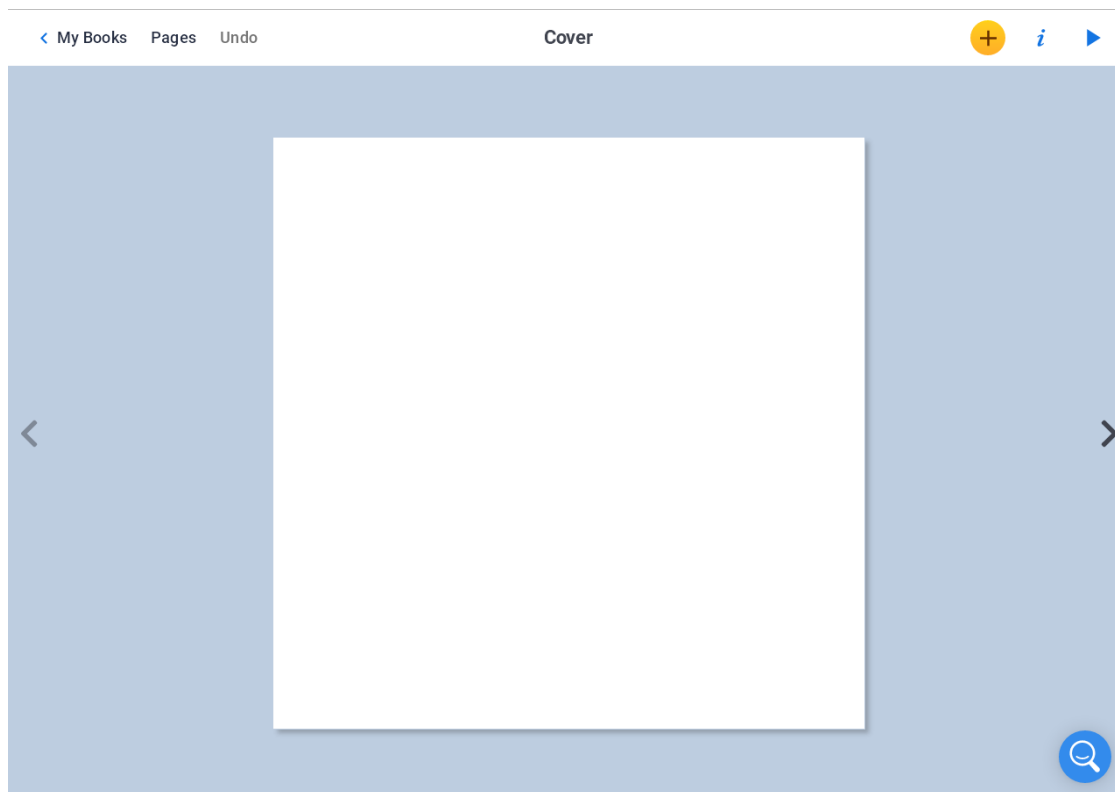


Рис. 3

При натисканні праворуч на верхній панелі кнопки + в жовтому кружечку відкриється панель Media (Import, Camera, Pen, Text, Record), за допомогою якої наповнюється книга інформацією.

Функції панелі Media:

- 1) Import – додавання зображень з різних джерел, завантаження Google-карт, завантаження файлів з персонального пристрою, завантаження файлів з Google-диску, вбудовування відео, мультимедійних вправ тощо за посиланням;
- 2) Camera – додавання фото чи відеозапису за допомогою веб-камери;
- 3) Pen – створення зображень власноруч різними інструментами, зокрема за допомогою AutoDraw (ви починаєте малювати певний об'єкт, а штучний інтелект пропонує вам ілюстрації з бібліотеки, що складається з тисячі професійно намальованих фігур). Під час малювання можна змінити колір зображення, скористатися ластиком, зробити заливку, вставити емодзі;
- 4) Text – написання тексту та вставляння посилань;

5) Record – запис свого голосу [2].

При натисканні справа на верхній панелі кнопки  відкривається меню для оформлення титулки та сторінок книги.

Перехід до наступної сторінки відбувається при натисканні кнопки , яка знаходиться біля правої бічної сторони макету. На останній сторінці макету замість кнопки , з'являється кнопка , після натискання якої додаються сторінки. Для перегляду або читання книги необхідно натиснути кнопку  на верхній панелі інструментів. Для того, щоб вийти з режиму читання натисніть кнопку Edit.

При натисканні кнопки Pages/Сторінки можна бачити всі сторінки одразу у зменшеному вигляді. В правому куточку кожної сторінки є три крапки, при натисканні на які можна редагувати додатково кожну сторінку. А саме: Copy/копіювати сторінку, Copy to/скопіювати сторінку в ..., Move/перемістити сторінку, Insert/вставити сторінку, Delete/видалити сторінку.

Натиснувши кнопку text, отримуємо панель для написання тексту та вставляння посилань, для збереження натискаємо кнопку done. Площину з текстом можна рухати по сторінці як завгодно, натиснувши його лівою кнопкою мишки. Для редагування тексту необхідно натиснути спочатку на нього лівою кнопкою мишки, а потім правою, щоб розгорнулося меню:

- Edit text – редагування тексту за змістом;
- Format – редагування тексту за розміром, кольором, вирівнювання, розподіл колонок тощо;
- Cut – вирізати;
- Copy – копіювати;
- Paste – вставити;
- Move to front – переміщення вперед;
- Move to back – переміщення назад;
- Lock – замок.

Для поширення електронної книги натисніть кнопку My Books/Мої книги. Під створеною електронною книгою натисніть значок поширення . При розкритті меню натисніть кнопку Publish

online/Публікуйте в Інтернеті – напишіть назву книги та натисніть кнопку Publish book/Опублікувати книгу. Відкриється вікно, в якому необхідно натиснути виділення Copy public link to clipboard для копіювання посилання в буфер обміну та поділіться посиланням на цю книгу з іншими.

Детально познайомитися з технологією створення електронної книги за допомогою додатку Book Creator, можна переглянувши презентацію (<https://vse.ee/zif>).

Додаток

Зразки електронних книг для гуртка «Фітодизайн»		
Тема	Посилання	QR- код
Рослинні мотиви в народному мистецтві	https://bit.ly/3uYPi02	
Обряди та звичаї, пов'язані з рослинами, їх відображення у флористиці	https://bit.ly/2S5SmJj	
Екологічні проблеми планети	https://bit.ly/2SRqAAs	

Список використаних джерел:

1. Генератор QR- кодів URL: <https://qrcode.tec-it.com>
2. Додаток Book Creator URL: <https://bookcreator.com>
3. Скорочувач посилань URL: <https://bitly.com/>

Казакова Аліна Миколаївна,
Свеська спеціалізована школа І-ІІІ
ступенів №1 Шосткинського
району Сумської області,
керівник гуртка

СТВОРЕННЯ ЦИФРОВОГО КОНТЕНТУ ONLINE-ЗАНЯТТЯ ГУРТКА ОБРАЗОТВОРЧОГО МИСТЕЦТВА «ЧАРІВНА ПАЛІТРА»

Актуальність дослідження. Перехід на дистанційне навчання, зумовлений пандемією, став неочікуваним і доволі серйозним випробуванням для всіх учасників освітнього процесу – педагогів, здобувачів освіти та їхніх батьків. Не оминула ця проблема і заклади позашкільної освіти. Відтак актуальності набувають питання впровадження дистанційних форм навчання в освітній процес гуртків закладів позашкільної освіти.

Аналіз останніх досліджень і публікацій [1-5] засвідчив, що питання розроблення та використання технологій дистанційного навчання в освітньому процесі розглядають відтчизняні дослідники В.Ю. Биков, О.О. Гриценчук, Ю.О. Жук, Н.М. Клокар, М.І. Жалдак, М.А. Шиненко, Н.В. Морзе, ін.

Мета та завдання. Висвітлити досвід застосування технологій дистанційного навчання в гуртках закладу позашкільної освіти.

Виклад основного матеріалу. Позашкільна освіта – середовище для розвитку особистості та підґрунтя для включення дитини в соціокультурну практику. Адже вона дає можливість вихованцям знайти заняття собі до душі, зробити щось корисне, відчувати свою значущість.

Дистанційна позашкільна освіта стала викликом усій педагогічній спільноті позашкільників. Для забезпечення повноцінного освітнього процесу на відстані, окрім технічного оснащення, педагогу необхідно володіти низкою професійних та особистісних компетентностей, які дозволять зацікавити, організувати

вихованців на початковому етапі заняття та втримати їхню увагу аж до завершального. Дистанційний формат передбачає наявність усіх притаманних очному навчанню атрибутів, таких як групові дискусії, колективне обговорення пройденого матеріалу, живе спілкування тощо.

В умовах карантину педагоги мають працювати з вихованцями, які перебувають удома, шляхом використання технологій дистанційного навчання з урахуванням матеріально-технічних можливостей закладу освіти та вихованців. Згідно з рекомендаціями, наданими Міністерством освіти і науки України, для здійснення обміну навчальними матеріалами можуть застосовуватися будь-які пристрої та інструменти, зокрема мобільні телефони, за допомогою яких можливо організувати спільноту в соціальних мережах, мобільних додатках тощо. Навчальні матеріали можуть надсилатись вихованцям електронною поштою або розміщуватись на веб-сайті закладу освіти (наприклад, відеоуроки, гіперпосилання на них тощо).

Важливим є постійний і швидкий зворотний зв'язок, реагування на зміни, вирішення проблем тощо. Недостатньо просто надсилати гуртківцям посилання на матеріали для самостійного опрацювання у месенджер. Доцільно організувати відкритий форум або чат «запитання-відповіді». Адже важливо донести до всіх здобувачів позашкільної освіти, що вони будуть навчатися, освітній процес для них буде організованим і необтяжливим (відповідати віковим особливостям дитини) і що вони отримають відповіді та роз'яснення на всі свої запитання.

Досвід онлайн-роботи під час карантину навесні 2020 року, засвідчив, що керівники гуртків зіштовхнулися з проблемою організації дистанційного навчання в гуртках закладу позашкільної освіти.

Не дивлячись на вимушений формат роботи, дистанційне навчання все ж має свої переваги:

- актуальність (період карантину);

- гнучкість освітнього процесу (можливість викладення матеріалу з урахуванням здібностей вихованців);
- можливість для дітей навчатися в своєму темпі (розподіляти навантаження під час навчання, активно використовувати вільний час);
- інтерактивність (активне спілкування педагога з дітьми у незвичному форматі посилює мотивацію до навчання, поліпшує засвоєння матеріалу);
- можливість одночасного використання великого обсягу навчального матеріалу будь-якою кількістю вихованців. [4, с. 1]

Таким чином, щоб почати навчання, достатньо просто мати доступ до мережі Інтернет. Не треба їхати до іншого міста чи за кордон – навчатися можна вдома у комфортних умовах. Навчання у такому форматі доступне абсолютно всім незалежно від віку, стану здоров'я, соціальної приналежності чи достатку. Фактично, онлайн-освіта є зразком ідеального навчання: усі люди мають однакові можливості та права.

Однією з головних проблем запровадження дистанційної форми навчання є вибір інструментарію інформаційно-комунікаційних технологій для її реалізації.

Під час вибору платформи, інструментів і ресурсів для дистанційного навчання необхідно звертати увагу на такі критерії:

- наскільки ресурс та онлайн-інструмент допомагає досягнути очікуваних результатів навчання;
- універсальність – можливість використовувати одну платформу для всіх занять;
- зрозумілість інтерфейсу для дітей різного віку;
- доступність для дітей з особливими освітніми потребами;
- можливість використовувати на пристроях з різними операційними системами;
- безпечність – варто мінімізувати платформи, що збирають персональні дані дітей і педагогів [3, с. 4].

Враховуючи вище зазначені проблеми дистанційної освіти, для гуртків різних напрямків позашкільної освіти доцільним є використання як синхронного так і асинхронного режиму онлайн-навчання. Простір для організації дистанційного навчання має забезпечувати такі функції: проведення онлайн-занять; доступ до різноманітних електронних навчальних матеріалів; отримання робіт вихованців; зворотний зв'язок щодо виконаних робіт; можливість виправлення помилок; можливість поставити питання та отримати відповідь поза межами онлайн-заняття.

Період вимушеного карантину, впродовж якого дистанційно навчались вихованці гуртка образотворчого мистецтва «Чарівна палітра», акцентував виклики та завдання, на які довелося відповісти цікавими нововведеннями, творчими рішеннями, ідеями та скористатися безмежними можливостями ІТ-технологій у сфері освіти.

Зіштовхнувшись із певними труднощами дистанційного навчання, було прийнято рішення щодо організації онлайн-занять в асинхронному та синхронному режимах. Це дало змогу охопити більшість вихованців гуртка. Адже асинхронний режим включає в себе різноманітні засоби інформації: аудіо- та відео-уроки; записані презентації, такі як слайд-шоу та відео; електронну пошту; дошки для обговорень; групи в соціальних мережах або Viber тощо. Перевагами асинхронного навчання є незалежність, гнучкість, індивідуальний темп. При цьому важливо раціонально спланувати й сформулювати покрокову інструкцію з опрацюванням теми і досягненням очікуваних результатів навчання. Зазначити терміни виконання завдань, надіслані для зворотного зв'язку. Надати орієнтовний розклад занять, щоб гуртківці мали уявлення про те, що їм слід робити і коли. Спланувати та передбачити час для проведення консультацій, створити графік доступності для надання допомоги в процесі індивідуальної роботи. Так гуртківці за допомогою асинхронного режиму навчання працюватимуть у власному темпі та в зручний для себе час [4, с. 8].

Опрацювавши рекомендації Міністерство освіти та науки України «Практичні поради під час дистанційного навчання», пройшовши курси на платформі Prometheus, EdEra, переглянувши вебінари на освітніх сайтах «На урок», «Всеосвіта», було прийнято рішення організувати віртуальний простір на платформі *Google Classroom* (<https://classroom.google.com/>) – своєрідній «класній кімнаті» та використовувати інтерактивну онлайн-дошку *Padlet*. Для забезпечення швидкого зворотного зв'язку з вихованцями під час та після виконання ними завдань застосовується чат Viber.

Цікавим цифровим ресурсом для організації якісного онлайн-освітнього процесу стала платформа *Wakelet* (<https://wakelet.com>). Користуватися сервісом можна як з комп'ютера, так і з мобільного. Реєструватись можна як окремо, так і за допомогою облікового запису Google. Потрібно створити клас, вказавши його назву, розділ, тему та аудиторію. За допомогою *Wakelet* педагог може створювати інформаційні добірки та ділитися бібліотекою з групою вихованців або індивідуально. Додаток працює за принципом стрічки, створивши та оформивши яку ви можете збирати будь-які матеріали: тексти, твіти, посилання, YouTube-відео, завантажувати фото і PDF-файли з комп'ютера чи Google-диска. Сервіс можна використовувати як сценарій заняття (конструктор заняття), ділитись у режимі посилань (формувати списки матеріалів для самостійного вивчення і домашніх завдань), перетворити колекцію у PDF-документ, або запостити на сайт.

Створювати алгоритм завдання у віртуальному класі на платформі *Wakelet* досить просто і зручно. У вкладці «Тема» прописується дата проведення заняття та його тема, це дає вихованцям можливість орієнтуватися в календарному плані та опрацьовувати матеріал відповідно до своїх можливостей. У цьому сервісі створюються навчальні курси, завдання. Надається вихованцям чіткий алгоритм виконання завдань (тема; що опрацювати; де взяти матеріал для виконання завдання; куди надіслати роботу; кінцевий термін її здачі тощо).

Під час дистанційного навчання на платформі Wakelet важливо ділитися з вихованцями освітніми матеріалами, робити текстові описи, прикріплювати файли, посилання, відео з YouTube тощо. Для проведення практичних занять доцільним є використання відео занять і майстер-класів, власних презентацій тощо. Це дає змогу вихованцям повторно переглядати незрозумілі моменти.

Також можна створювати колекцію закладок і в своїх цілях для упорядкування навчального матеріалу, для більш зручного пошуку необхідного. Найзручнішим засобом представлення досвіду роботи педагога є особистий блог чи сайт-візитка. Оскільки Wakelet дозволяє зберігати посилання практично на будь-які матеріали, то він ідеально підходить для створення особистого портфолію, яке приємно і зручно переглядати і яким до того ж легко поділитися і навіть вбудувати, наприклад, у сайт вашого закладу освіти. Збірка власних досягнень є чудовим засобом як для презентації досвіду роботи педагога перед атестаційною комісією, так і для самоаналізу (*Додаток*).

Сервіс абсолютно безкоштовний. На відміну від інших конкурентів Wakelet не обмежує кількість колекцій, які ви можете створити в своєму обліковому записі.

Зворотний зв'язок між педагогом і вихованцями є умовою успішного навчання. Саме тому варто організовувати онлайн-виставки творчих робіт дітей, залучати їх до участі в конкурсах, флешмобах, інтернет-акціях. Важливо систематично проводити індивідуальні онлайн-заняття та онлайн-консультації. Дистанційне навчання спрямоване на підтримку кожного вихованця, тому важливо розробляти індивідуальну освітню траєкторію для тих вихованців, які не мають технічних можливостей навчатися разом з усіма вихованцями гуртка.

Під час дистанційного навчання варто використовувати інтерактивну дошку *Padlet*. Завдяки цьому ресурсу, дуже зручно розміщувати художні роботи, розподіляти їх на категорії. Можна створювати власні онлайн-виставки та організовувати конкурси серед гуртківців. Вихованці залюбки беруть участь у голосуванні, обираючи

найкращу роботу «вподобайками». Посиланням на онлайн-виставки можна ділитися як у Google Classroom, так і в соціальній мережі (Facebook) та чатах (Viber) (*Додаток*).

Підтвердженням роботи гуртків у дистанційному форматі є дописи, публікації, пости в соціальних мережах з результатами роботи дітей (малюнки, власноруч виконані роботи, відео, селфі тощо). Під час дистанційного навчання вихованці гуртка образотворчого мистецтва «Чарівна палітра» брали участь у різних заходах та отримали відмінні результати.

Висновки. Отже, запровадження дистанційних технологій в освітній процес гуртків і творчих об'єднань закладу позашкільної освіти спрямоване на глибше розуміння вихованцями навчального матеріалу; формування таких компетентностей як: комунікативні (безпосереднє спілкування за допомогою засобів мережі), інформаційні (пошук інформації з різних джерел та можливість її критичного осмислення), самоосвіти (вміння навчатись самостійно).

Практика свідчить, що в умовах дистанційного навчання засвоєння змісту навчальної програми з позашкільної освіти залежить від того наскільки вихованці вміють самостійно приймати рішення, визначати зміст навчальної діяльності та знаходити засоби її реалізації. Окрім того, дистанційне навчання виконує важливу виховну функцію – сприяє формуванню таких провідних якостей особистості як: активність, самостійність, самовдосконалення і творчість.

Додаток

Зразки створених електронних ресурсів		
Тема	Посилання	QR- код
Онлайн-виставка малюнків	https://uk.padlet.com/30-річчя Незалежності України	

Студія образотвор-чого мистецтва «Чарівна палітра»	https://padlet.com/виставка_малюнків	
Портфоліо педагога	https://wakelet.com/@AlinaKazakova	

Список використаних джерел:

1. Аналітична довідка щодо організації дистанційного навчання у закладах загальної середньої освіти в умовах карантину (за результатами онлайн-анкетування учасників освітнього процесу) URL: <https://www.sqe.gov.ua/images/materials/.pdf>
2. Дистанційне навчання URL: <https://mon.gov.ua/ua/osvita/pozashkilna-osvita/distancijne-navchannya>
3. Організація дистанційного навчання в системі позашкільної освіти. Практичні поради для педагогів URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/pozashkilna/2020/Destantsiyne%20navchannya/Orhanizatsiya%20dystantsiynoho%20navchannya.pdf>
4. Особливості організації освітнього процесу керівника гуртка художньо-естетичного, науково-технічного напрямів позашкільної освіти в дистанційному (онлайн) режимі URL: <http://udcpo.com.ua/wp-content/uploads/202D11.pdf>
5. Положення про дистанційне навчання URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z0703-13#n18>

Перетяцько Кристина Борисівна,
комунальний заклад Сумської
обласної ради – обласний центр
позашкільної освіти та роботи з
талановитою молоддю,
методист, керівник гуртка

LEARNINGAPPS ЯК ІНСТРУМЕНТ ДЛЯ РЕАЛІЗАЦІЇ ЗМІШАНОГО НАВЧАННЯ

Актуальність дослідження. Загальновідомо, що унаочнення навчального матеріалу позитивно впливає на ефективність його

засвоєння. Тому переважна більшість педагогів закладів позашкільної освіти постійно знаходяться у пошуку нових форм і засобів унаочнення знань: це й демонстрація навчальних презентацій з окремих тем, й використання лепбуків, інфографіки, робочих зошитів, й створення та використання мультимедійної інформації (відео, аудіо та музичні фрагменти до занять), й, звичайно, підготовка роздаткового дидактичного матеріалу до занять гуртків.

А якщо врахувати, що одним з пріоритетів розвитку позашкільної освіти в умовах викликів сьогодення є впровадження сучасних інформаційно-комунікаційних технологій, що забезпечують подальше удосконалення освітнього процесу, доступність та ефективність освіти, підготовку молодого покоління до життєдіяльності в інформаційному суспільстві, то розуміємо, що сучасний керівник гуртків має не тільки вміти використовувати інформаційно-комунікаційні технології, а й якомога ширше застосовувати засоби інформаційно-комунікаційних технологій для навчання вихованців.

З огляду на зазначене, особливої актуальності у роботі керівника гуртків набуває можливість швидко й ефективно створювати дидактичний матеріал для вихованців за певною темою. Й у цьому корисними є сучасні онлайн-сервіси для створення інтерактивних дидактичних матеріалів, зокрема LearningApps.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Дослідженню використання інформаційних технологій в освіті присвячені праці: В.Ю. Бикова, М.І. Жалдака, І.М. Павленко, Ю.В. Триуса, ін. Важливими працями щодо використання інтерактивних завдань і сервісів їх створення є публікації О.С. Чуєвої, І.М. Павленко, С.В. Сидорова, Ю.А. Вінницького, Н.М. Занкович, Н.В. Сороки, В.Д. Бикова, Г.М. Нечая, ін., в яких автори розглядають здатність педагога використовувати інноваційні технології у процесі викладання, а також дають характеристику сервісу LearningApps.

Мета та завдання. Здійснити аналіз можливостей сервісу LearningApps для створення якісного дидактичного матеріалу та

доцільності його використання на заняттях гуртка закладу позашкільної освіти.

Виклад основного матеріалу. LearningApps.org – загальнодоступний безкоштовний онлайн-сервіс, заснований на роботі з готовими шаблонами-заготовками для заповнення, призначений для створення інтерактивних завдань різного рівня складності, тематики і формату.

Розробники сервісу – Центр Педагогічного коледжу інформатики освіти РН Bern у співпраці з університетом міста Майнц та Університетом міста Ціттау/Герліц – характеризують його як додаток Web 2.0 для підтримання навчання та процесу викладання за допомогою інтерактивних модулів [2; 3].

Сервіс слугує для підтримання процесів навчання та викладання за допомогою невеликих інтерактивних модулів – вправ. У ньому є бібліотека вже створених вправ з різних предметів іншими користувачами. Можна використовувати їхні вправи, можна робити свої, які зберігаються у вашому особистому кабінеті. Вправи можуть бути різноманітні: заповнити пропуски, пазл, знайти пару, класифікація, розставити за порядком, вказати фрагменти зображення, пошта. Обов'язковою умовою роботи з сервісом є наявність комп'ютера, Інтернету, мультимедійної дошки [3].

Конструктор LearningApps призначений для розроблення та зберігання дидактичних мультимедійних інтерактивних завдань і з різних предметів, за допомогою яких вихованці можуть перевірити та закріпити свої знання в ігровій формі, що сприяє формуванню їх пізнавального інтересу та розвитку мотивації до навчання. За допомогою сервісу впродовж незначного проміжку часу можна створювати власні завдання різного типу (ігри на розвиток пам'яті, кросворди, вікторини з вибором правильної відповіді, тести, складати пазли, знайди пару, ін.).

Сервіс працює на кількох мовах, серед інших додано й українську: перекладені загальні текстові рядки та рядки, що стосуються різноманітних вправ. Будь-яку вправу можна запозичити з

іншого мовного середовища і переробити під український варіант. На сьогоднішній день сервіс пропонує близько 30 різноманітних шаблонів, що цілком достатньо для реалізації безлічі методичних задумів. Усі шаблони розділені на 5 груп.

Вибір – група додатків, побудовані на виборі правильних відповідей з переліку альтернативних варіантів. До неї належать такі шаблони:

- Два шаблони вікторини: з можливістю задати кілька правильних відповідей і вибором тільки однієї правильної відповіді.
- Виділити слова. Слова потрібно виділити курсором у тексті.
- Хто хоче стати мільйонером? Додаток на основі популярного у багатьох країнах теле-шоу. У додатку кілька завдань, рівень складності яких поступово зростає.
- Слова з літер – навчальна гра, суть якої полягає в складанні слова із літер, розташованих в сітці поруч один з одним.

Розподіл – шаблони завдань на визначення відповідності, віднесення до тієї чи іншої групи.

- Відповідність у сітці. Суть виконаних дій: потрібно перетягнути мишкою об'єкти з однієї частини поля в іншу, поєднавши їх з відповідними об'єктами.
- Таблиця відповідності дозволяє будувати ряди відповідностей відразу за різними ознаками (категоріями).
- Гра «Парочки». Суть гри: почерзі відкриваються пари табличок. Завдання вихованця – визначити чи відповідають таблички один одному.
- Класифікація. Можна створити від 2-х до 4-х груп, з якими потрібно співвіднести різні елементи.
- Знайти на карті. Шаблон дозволяє використовувати Карти Google (Google maps), ввівши назву центру карти, вибравши тип карти і масштаб (збільшення).

- Пазл «Вгадай-но». Сортуння картинок дозволяє маркувати певні елементи зображень мітками. Чудово підходить для роботи з ілюстраціями, схемами, картами, діаграмами.

Послідовність – додатки на визначення правильної послідовності.

- Розставити по порядку. Потрібно розташувати таблички в правильному порядку, перетягуючи їх мишею.
- Хронологічна лінійка. У цьому шаблоні послідовність доповнена можливістю проставляння дат для співвіднесення з ними тих чи інших історичних епох, подій, етапів розвитку тощо.

Заповнення – це група шаблонів, в якій завдання побудовані на заповненні певних форм шляхом вибору готових варіантів або введення літер з клавіатури.

- Вікторина з введенням тексту. В одному шаблоні можна об'єднати відразу декілька послідовно виконуваних завдань, відповіді на які потрібно не обирати з готових варіантів, а вводити самостійно. Найбільш очевидний шлях використання такого шаблону – ребуси і подібні їм цікаві завдання.
- Заповнити пропуски.
- Заповнити таблицю. Максимальна кількість стовпців у таблиці – 5, кількість рядків – 10. Таблицю потрібно заповнювати правильними даними. Таблиця створюється автоматично, але можна трішки корегувати її зовнішній вигляд.
- Кросворд. Для складання кросворду нічого не треба малювати або креслити. Введіть у відповідні поля свої запитання й відповіді, інше зробить програма сама, розмістивши слова по горизонталі й вертикалі і визначивши місця перетинів. Можна також задати фонову картинку. Є можливість створення кросворду з ключовим словом.

Онлайн-ігри – особливість таких шаблонів полягає в тому, що виконання завдань організовано як змагання вихованця з комп'ютером або з іншими користувачами. При цьому враховується не тільки правильність відповідей, а й швидкість виконання. Логіка побудови

завдань може бути різна (вибір відповіді, встановлення послідовності, визначення відповідності) [3, с. 2].

Можливості сервісу LearningApps.org дозволяють керівнику гуртка зареєструвати на цьому сайті своїх гуртківців, після чого кожен з них заходить в особистий аккаунт за паролем, щоб так чи інакше взаємодіяти в режимі реального часу з керівником гуртка й усіма членами команди. Це може бути реалізовано дистанційно або очно на занятті.

Перелік шаблонів навчальних онлайн-ігор на LearningApps:

1. Скачки. Хід гри зображений у вигляді вершників, які беруть участь у перегонах (кожному гравцеві відповідає певний вершник). Після кожної відповіді становище вершників змінюється в залежності від правильності і швидкості відповідей.
2. Вікторина для декількох гравців. Такий шаблон дозволяє декільком гравцям обрати для відповіді питання з різних категорій і різного рівня складності. Питання можуть бути відсортовані за складністю і, відповідно, дають більше очок гри.
3. Де знаходиться це? На зображенні (схемі, карті, ілюстрації, кресленні) маркуються елементи. Гра полягає в тому, щоб правильно й швидко знайти потрібні елементи.
4. Оцініть. Завдання полягає в тому, щоб дати правильну оцінку чого-небудь: розміру, маси, відстані, віку тощо.

Ресурс LearningApps має багато переваг, зокрема: доступність сервісу різними мовами, в тому числі й українською; доступ не зареєстрованим користувачам; можливість використання завдань, створених іншими користувачами; великий вибір типів завдань; підказки у ході виконання та розроблення завдань; мобільність і простота у використанні, тощо [2, с. 12].

Керівники гуртків, які мають навички роботи з ІКТ, можуть створити власний продукт – невелику вправу для пояснення нового матеріалу, для закріплення, контролю знань тощо.

Переваги інтерактивних дидактичних матеріалів перед традиційними в їх наочності, доступності, креативності, в застосуванні

комп'ютера або ноутбука замість книг, у використанні різних типів файлів (аудіо, відео, графічні і т. д.), а також різних типів вправ, що сприяє розвитку інтересу, пізнавальної активності, ІКТ-компетентності вихованців [1, с. 18].

Недоліки ресурсу LearningApps: процедура реєстрації може виявитися складною для користувачів певного віку; необхідна наявність Google акаунта; можлива складність сприйняття друкованої інформації на моніторі; необхідність роботи мережі для створення завдання; можливі неполадки через роботу мережі; відсутність прямого контролю педагога під час виконання певного завдання вихованцем [5, с. 42].

У роботі гуртків «Дивовижний Всесвіт», «Юні вчені» та «Green lab» досить широко використовуються можливості LearningApps.

Перш ніж розпочати створення власних інтерактивних завдань із колекції шаблонів, запропонованих сайтом, необхідно ознайомитися з галереєю сервісу. Для цього необхідно натиснути «Перегляд вправ», обрати навчальний предмет, наприклад, «Біологія» і ознайомитися з роботами колег. У полі «Категорія» обрати необхідну предметну галузь, наприклад, «Біологія» (ці галузі вказують автори при створенні вправи). Пошук потрібної вправи можна знайти за допомогою визначення рівня (різні вікові групи дітей) та переміщення бігунка. Також можна здійснювати пошук і за допомогою відповідного поля (пошук можливий не лише за тематикою, а й за автором – у цьому випадку відкриваються усі вправи цього автора). У відкритому переліку вправ можна обрати ту, що зацікавила, клацнувши на її назву. Кожен з ресурсів можна використовувати на своєму занятті, змінити під власні потреби, розробити схожу чи зовсім іншу навчальну вправу, її можна зберегти у власному «Кабінеті» («Мої вправи»), створивши свій акаунт у цьому онлайн-овому середовищі.

Для створення вправ необхідно натиснути на «Створення вправи». Із запропонованих шаблонів можна обрати той, що зацікавив, клацнувши на його ярлик. У своїй роботі доцільно застосовувати такі шаблони вправ, зокрема: «Знайти пару», «Класифікація», «Просте

упорядкування», «Вільна текстова відповідь», «Фрагменти зображень», «Вікторина», «Заповніть пропуски», «Пазл», «Кросворд», «Знайти слова», «Де це?», «Вгадай слово», «Парочки» (додаток).

Після натискання на обраний шаблон автоматично з'являється вікно з трьома варіантами прикладів використання вправи. Переглянувши запропоновані вправи, можна створити власну, для чого слід натиснути на сторінці шаблону «Створити нову вправу» та заповнити форму шаблону, обираючи потрібні елементи. У вправи можна додавати тест, зображення, звук, відео, опис завдання, довідку та зворотній зв'язок. Завершивши редагування, потрібно натиснути «Зберегти вправу».

Для прикладу заповнимо форму шаблону вправи «Знайти пару» до теми «Різноманітність птахів». Виконуючи вправу, вихованці поєднуюватимуть назву тварини з його графічним зображенням. Обравши інтерактивне завдання, що зацікавило, є можливість створити аналогічне, обравши пункт меню «Створити схожу вправу». У цьому випадку достатньо внести потрібні зміни та зберегти їх (вправа автоматично збережеться в розділі «Мої вправи»). Після збереження вправи у власному «Кабінеті» з'являється повідомлення про можливість використання вправи: отримати web-посилання, повноекранний вигляд, вбудувати тощо [4, с. 15].

Висновки. Отже, LearningApps, як загальнодоступний безкоштовний онлайн-сервіс, що заснований на роботі з готовими шаблонами-заготовками для заповнення і призначений для створення інтерактивних завдань різного рівня складності, тематики та формату, дозволяє різнобічно й цілеспрямовано формувати у вихованців життєві компетентності та більш ефективно досягати запланованих результатів завдяки включенню кожного з них у пізнавальну й творчу діяльність.

Сервіс допомагає організувати роботу всього колективу, вибудувати індивідуальні маршрути для вихованців з різним рівнем знань, створити власний банк дидактичних матеріалів, що значною мірою призводить до підвищення якості позашкільності освіти загалом.

Додаток

Зразки створених електронних ресурсів		
Тема	Посилання	QR- код
Царство Тварини	http://surl.li/cjkme	
Перелітні птахи	http://surl.li/cjkmp	
Місяць	http://surl.li/cjkmw	

Список використаної літератури:

1. Аман І.С. Литвиненко О.В Інтернет-сервіси в освітньому просторі: *методичний посібник*. Кіровоград: КЗ «Кіровоградський обласний інститут післядипломної педагогічної освіти імені Василя Сухомлинського», 2016. 88 с.
2. Блог Позднякової Тетяни. URL: http://pozdniakovatania.blogspot.com/p/blog-page_71.html
3. Брончук Ю.В. Методика використання веб-сервісу LearningApps. URL: <http://ru.calameo.com/books/004576825767f104e36cf>
4. Дронь В.В. Упровадження та використання інформаційних технологій в навчальній діяльності викладача/ URL: <https://drive.google.com/file/d/0B6yTSh0wJSATGctWExDVmRTWE0/view>
5. Інформаційно-методичний збірник. Рівне: НМЦ ПТО, 2017. № 1. 81 с.

Перерва Віта Станіславівна,
Конотопський Центр
дитячо-юнацької творчості
Конотопської міської ради
Сумської області,
методист, керівник гуртка

СТВОРЕННЯ ЦИФРОВОГО КОНТЕНТУ ОНЛАЙН-ЗАНЯТТЯ ГУРТКА ЗАКЛАДУ ПОЗАШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ

Актуальність дослідження. Сьогодні неможливо уявити наше життя без інтернету. Сучасна освіта не цікава та не ефективна без комп'ютерів і новітніх гаджетів. Більшість вихованців гуртків використовують їх у повсякденному житті та для пошуку інформації, потрібної для навчання. За умов бурхливого інформаційного розвитку сучасного суспільства є можливість навчатися впродовж життя. Водночас виникає багато нових способів передачі знань і новітніх технологій, що цьому б сприяли.

В умовах сьогодення однією з форм організації освітнього процесу є дистанційне навчання, під час якого усі заняття, або їх частину, проводять із використанням сучасних інформаційних і телекомунікаційних технологій за умови територіальної віддаленості педагога і здобувачів освіти.

Таке навчальне середовище надає унікальні можливості для отримання знань як самостійно, так і під керівництвом педагога. Дистанційне навчання має індивідуальний характер. Здобувач освіти сам визначає темп навчання, може повертатися по кілька разів до окремих тем для поглибленого вивчення матеріалу.

Ключовим каталізатором впровадження дистанційного навчання, як однієї з форм організації освітнього процесу, стало введення карантинних обмежень у березні 2020 року.

Оскільки за умов дистанційного навчання неможливий безпосередній контакт з вихованцями, то педагоги закладів

позашкільної освіти були вимушені швидко пристосуватися до нових умов та перевести роботу гуртків в онлайн-режим, що, в свою чергу, спричинило перебудову освітнього процесу загалом та запровадження нових ідей і нових форм спілкування учасників освітнього процесу.

Саме тоді виникла не просто потреба, а гостра необхідність створення цифрового контенту для проведення занять гуртків в онлайн-режимі у всіх закладах освіти, зокрема і в Центрі дитячо-юнацької творчості.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. До питання упровадження та використання інформаційно-комунікаційних технологій у закладах освіти зверталися науковці: А. Андреев, М. Жалдак, В. Кухаренко, В. Осадчий, Є. Полат, О. Рибалко, О. Скубашевська, М. Смільсон, Ю. Машбиць, ін.

Мета та завдання. Проаналізувати досвід використання освітніх електронних платформ і застосунків, а також специфіку їх використання для створення цифрового контенту онлайн-занять гуртків декоративно-прикладного мистецтва закладу позашкільної освіти.

Виклад основного матеріалу. Слово «контент» є іноземним за своїм походженням і перекладається з англійської мови (content) як зміст, вміст, наповнення. На сторінках періодичних видань поряд із поняттям «цифровий контент» як синоніми використовуються поняття «електронний контент», «онлайн-контент», «медійний контент» тощо [1; 2; 5].

Цифровий контент у широкому сенсі визначають як змістовно-інформаційне наповнення того чи іншого сайту, зокрема тексти, картинки, музика та відео, розміщені на інформаційному ресурсі. Інакше кажучи, цифровий контент є інформацією, що втілена у спеціальну форму та розміщена у спеціальному джерелі [3, с. 102].

Педагоги Центру дитячо-юнацької творчості відповідально поставилися до вимог, продиктованих часом та ситуацією у суспільстві, почали використовувати технології дистанційного навчання. Перш за все, налагодили комунікацію з вихованцями та їх

батьками. Організувавши процес навчання у дистанційному режимі, керівники гуртків почали освоювати застосунки для створення цифрового контенту онлайн-занять: розробляли відеоуроки, анімовані відеоролики, інтерактивне відео, інтерактивні зображення, вікторини, дидактичні ігри, тести, записували та монтували аудіо- та відеофайли, створювали інфографіку та колажі.

Для роботи у гуртках декоративно-прикладного мистецтва педагоги використовують як асинхронний режим, коли взаємодія між суб'єктами дистанційного навчання відбувається із затримкою у часі (електронна пошта, форум, соціальні мережі), так і синхронний, під час якого усі учасники освітнього процесу одночасно перебувають у web-середовищі (чати, відеоконференції, соціальні мережі). Тобто отримання навчальних матеріалів, комунікація між суб'єктами дистанційного освітнього процесу під час навчальних занять, що проводяться дистанційно, забезпечується передачею відео-, аудіо-, графічної та текстової інформації в асинхронному і синхронному режимах.

Апробуючи різні онлайн-інструменти для організації дистанційного навчання та взаємодії з гуртківцями, педагоги зупинили свою увагу на базових сервісах Google (Диск, Форми, Документи, Таблиці, Презентації, Blogger, YouTube). Такі сервіси у повній мірі відповідають умовам і специфіці роботи гуртків. Додатки Google знаходяться в одному акаунті, уся інформація миттєво зберігається в хмарному сховищі, вони досить універсальні.

Для співпраці в синхронному режимі ефективно використовується сервіс відеоконференцій Zoom. Кожен учасник відеоконференції може говорити наживо, демонструвати відео та свій екран. Під час відеозв'язку педагоги використовують раніше виготовлені авторські відео, презентації, майстер-класи, фотоматеріали, графіки, таблиці тощо.

Педагоги-практики впевнені, що не можна зупинятися на якійсь одній онлайн-платформі – потрібно постійно розвиватися, опановувати онлайн-новинки, пробувати використовувати незвідані

досі цифрові інструменти, щоб максимально ефективно організувати освітній процес дистанційно, щоб зацікавити вихованців та не переобтяжувати надмірним перебуванням поруч з гаджетом.

Недоліком дистанційного навчання є велика завантаженість дітей упродовж дня. Тож основною метою позашкільної освіти є організація light-освітнього процесу, щоб можна було розвантажити дітей, зацікавити їх навчанням у новому форматі, дати можливість пофантазувати та творчо попрацювати. Асинхронний режим дає такі можливості й має певні переваги: незалежність, гнучкість, індивідуальний темп роботи [4; 6]. У такому режимі вихованці можуть працювати у власному темпі, ритмі та в зручний для себе час, що складно при синхронному навчанні. Найпростіший спосіб, на нашу думку, організувати процес асинхронного навчання – створити спільноту у Viber, куди теж можна надсилати матеріали до занять. Головне, що ця інформація завжди матиме відкритий доступ.

Універсальним вважається відеозапис лекції (теоретичного матеріалу), коли педагог перед камерою розповідає матеріал. Водночас він може робити записи на дошці. Періодично у вигляді титрів або слайдів на екрані можуть з'являтися ключові слова, висновки чи схеми. Такий формат дає можливість використовувати всі кращі ефекти онлайн-заняття. Відео уроки, відео інструкції, анімовані відеоролики педагога створюють за допомогою таких застосунків як: InShot, VivaVideo, Movavi, Video Suite, ін.

Для здійснення перевірки засвоєних знань вихованцям пропонуються онлайн-тести, результати яких миттєво отримують як вихованці так і керівник. Тести створюються за допомогою сервісу Google Форми. Онлайн-тести забезпечують зворотний зв'язок та чудово підходять для перевірки набутих знань, тому їх доцільно використовувати під час дистанційного навчання. Та й зацікавленість онлайн-тестами серед вихованців зростає.

Упровадження дистанційного навчання не лише вимагає створення нових інформаційних матеріалів, а й дає можливість по-новому використовувати уже наявні презентації, створені за

допомогою Microsoft Power Point, чи фотомайстер-класи, блок-схеми, слайди тощо.

Для популяризації позашкільної освіти загалом та ЦДЮТ зокрема у мережі Facebook було створено сторінку «Конотопський ЦДЮТ – територія творчості», де відбувається постійне висвітлення організованих і проведених цікавих виховних заходів у гуртках і творчих об'єднаннях. Демонструються досягнення вихованців, кращі конкурсні роботи, онлайн-виставки, флешмоби, акції тощо. Таким чином популяризується діяльність закладу позашкільної освіти, зокрема робота гуртків декоративно-прикладного мистецтва, що сприяє збільшенню кількості здобувачів освітніх послуг, а також зацікавленості дітей процесом виготовлення виробів ручної роботи.

Висновки. Отже, дистанційне навчання поширене в усьому світі. ІТ-технології приходять на допомогу педагогам і вихованцям. Існує безліч інструментів і застосунків, розроблених для підтримання онлайн-навчання. Разом з тим, специфіка гуртків закладу позашкільної освіти вимагає від кожного педагога вміння створювати специфічний цифровий контент для змістовно-інформаційного наповнення заняття гуртка.

Сьогодні онлайн-навчання необхідно сприймати не лише як вимушений крок на час карантинних або інших непередбачуваних обставин. Це сучасний інноваційний додатковий складник позашкільного освітнього процесу, без якого подальший розвиток освіти неможливий. Завдяки онлайн-ресурсам позашкільний освітній процес стає більш продуктивним та йде в ногу зі світовими тенденціями. Використання сучасних інтернет-технологій і дистанційного навчання відкриває нові можливості для безперервного навчання, робить позашкільну освіту більш доступною, якісною і перспективною.

Успішна організація освітнього процесу у дистанційному форматі залежить від рівня ІКТ-компетентності педагога, вміння працювати з технологіями, постійно впроваджувати нові ідеї, бути креативним та шукати нові форми спілкування й нові форми роботи з

дітьми. Від того, наскільки педагог ефективно вибудує схему своєї діяльності, настільки й буде продуктивним, змістовним і цікавим процес навчання для кожного вихованця.

Список використаних джерел:

1. Антоненко О. Можливості дистанційної освіти. *Завуч*. Січень-лютий 2021. № 1-2. С. 36-38.
2. Бережна А. Дистанційна освіта: ресурси для учнів та вчителів. *Завуч*. Січень-лютий 2021. № 1-2. С. 54-56.
3. Мілаш В. Поняття та природа цифрового контенту в межах господарського обороту. *Підприємництво, господарство і право*. №12. 2017. С. 102-106. URL: <http://pgp-journal.kiev.ua/archive/2017/12/23.pdf>
4. Організація освітнього процесу із застосуванням технологій дистанційного навчання у 2020/2021 навчальному році: методичні рекомендації / за заг. ред. В. І. Шуляра. Миколаїв : ОППО, 2020. 108 с.
5. Особливості дистанційної роботи керівника гуртка закладу позашкільної освіти під час карантинного періоду. Освітній сайт «Всеосвіта». URL: <https://vseosvita.ua/library/metodicna-statta-osoblivosti-distancijnoi-roboti-kerivnika-gurtka-zakladu-pozaskilnoi-osviti-pid-cas-karantinnogo-periodu-poltavskij-ocevum-229469.html>
6. Положення про дистанційне навчання. Наказ МОНУ № 466 від 25.04.2013 (зі змінами відповідно до наказу МОНУ №1115 від 08.09.2020). URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z0703-13#n18>

*Павлюченко Олег Борисович,
Центр еколого-натуралістичної
творчості учнівської молоді
Сумської міської ради,
методист, керівник гуртка*

РОЗВИТОК ЗДОРОВ'ЯЗБЕРЕЖУВАЛЬНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ВИХОВАНЦІВ У ГУРТКАХ ЕКОЛОГО-НАТУРАЛІСТИЧНОГО НАПРЯМУ З ВИКОРИСТАННЯМ ПЛАТФОРМИ MOODLE

Актуальність дослідження. Особливою загрозою майбутньому країни є нинішній стан здоров'я і спосіб життя дітей та учнівської

молоді (разом вони становлять 10 % населення України). Статистика свідчить про те, що нині 20 % дітей народжується з відхиленням у стані здоров'я, 40 % учнів шкільного віку є хронічно хворими (хвороби хребта, очей, серця тощо); 50 % мають морфо-функціональні відхилення (зокрема, ожиріння); близько 80 % страждають на нервово-психічні розлади. Лише 5 % випускників закладів загальної середньої освіти є практично здоровими. Створення умов для творчого, інтелектуального, духовного і фізичного розвитку вихованців, учнів і слухачів, формування у них свідомого й відповідального ставлення до власного здоров'я та здоров'я оточуючих, навичок безпечної поведінки є одними з найважливіших завдань позашкільної освіти в Україні.

Епідемія коронавірусу радикально змінила життя українців, згенерувала проблему проведення якісного онлайн-заняття гуртка закладу позашкільної освіти в умовах територіальної віддаленості керівника творчого об'єднання та контингенту здобувачів освіти. Умовами організації та проведення такого онлайн-заняття є: 1) ефективне оволодіння педагогом технологіями навчання з використанням дистанційних технологій; 2) належні параметри швидкості в мережі Internet під час організації такого навчання в синхронному режимі; 3) технічне забезпечення взаємодії учасників освітнього процесу (наявність комп'ютера, ноутбука, планшета чи смартфона); 4) доступність різноманітних електронних ресурсів мережі для ефективної співпраці керівника гуртка та вихованців на різних етапах заняття.

Із запропонованих платформ для онлайн-взаємодії зі здобувачами освіти старшого шкільного віку найбільш повноцінно для розкриття можливостей цифрових ресурсів, на нашу думку, відповідає платформа Moodle (модульне об'єктноорієнтоване динамічне навчальне середовище), яка: 1) є безкоштовною; 2) надає технічні можливості: проводити опитування (в т. ч. тестове) з використанням питань закритого (проведення співставлення, здійснення множинного вибору правильної відповіді) та відкритого (тих, що передбачають

надання розгорнутої відповіді та пояснень) типів; представляти дидактичний матеріал у різноманітних форматах (текстові повідомлення, відеоматеріали, зокрема презентації; створювати блоки web-сторінок з можливим проміжним виконанням тестових завдань різних рівнів складності; вихованцю виконувати різноманітні завдання з подальшим пересиланням відповідних файлів; керівнику гуртка проводити моніторинг успішності навчальної діяльності кожного здобувача освіти. Moodle передбачає у своєму застосунку варіабельність у формі здавання виконаних учнями завдань; можливість завантаження різноманітних файлів; проведення обміну повідомленнями між учасниками освітнього процесу; користування матеріалами Вікіпедії та календарем поточних і анонсованих подій [4; 5; 6].

Аналіз останніх досліджень і публікацій. У 90-х рр. ХХ ст. педагоги звернулись до пошуку шляхів удосконалення системи освіти з позицій застосування компетентнісного підходу, який передбачає набуття здобувачами освіти компетентностей, необхідних для вдалого вирішення ними різноманітних життєвих проблем і становлення їх як успішних проєктувальників власного життя. Інструментом формування здоров'язбережувальної компетентності учня є здоров'язбережувальні освітні технології. Проблемами використання останніх у системі вітчизняної освіти займаються Н. Белікова, Т. Бойченко, О. Ващенко, І. Волкова, М. Гончаренко, Л. Горяна, О. Дзятківська, Т. Карасьова, О. Московченко, О. Петров, О. Попов, С. Свириденко, В. Серіков, М. Смирнов, В. Сонькін та ін.

Мета та завдання. Розкрити шляхи розв'язання проблеми розвитку здоров'язбережувальної компетентності у здобувачів освіти старшого шкільного віку під час дистанційного навчання в гуртках закладу позашкільної освіти.

Виклад основного матеріалу. За визначенням Н. Белікової, здоров'язбережувальні технології – це систематичне і послідовне втілення в практику форм, методів і заходів заздалегідь спроектованого оздоровчо-реабілітаційного процесу, який включає

системний аналіз, наукове обґрунтування, відбір, використання і контроль медико-біологічних, психологічних та соціальних механізмів апробованих і нових систем оздоровчої фізичної культури [2, с. 8]. На думку Т. Бойченко, сутність здоров'язбережувальних технологій полягає у проведенні відповідних коригуючих, психолого-педагогічних, реабілітаційних заходів з метою поліпшення якості життя особистості: формування більш високого рівня її здоров'я, навичок здорового способу життя, забезпечення професійної діяльності [3, с. 5]. За О. Московченко, здоров'язбережувальні технології – це сукупність наукових знань, засобів, методів і прийомів, що дозволяють оцінити функціональні та психофізіологічні параметри здоров'я індивіда, і які передбачають засвоєння теоретичних знань, формування пізнавальної діяльності з питань методики оздоровчого тренування, здоров'я та його кількісної оцінки за допомогою комп'ютерних технологій [3, с. 7]. Згідно тлумачень О. Петрова, здоров'язбережувальна освітня технологія – це система, яка створює максимально можливі умови для збереження, зміцнення і розвитку духовного, емоціонального, інтелектуального, особистісного та фізичного здоров'я всіх суб'єктів навчання (учнів, педагогів та ін.). На думку В. Серікова, здоров'язбережувальні педагогічні технології повинні забезпечувати розвиток природних здібностей дитини: її розуму, моральних та естетичних почуттів, потребу в діяльності, оволодінні першочерговим досвідом спілкування з людьми, природою та мистецтвом [2, с. 7].

Ключовою ідеєю закладу позашкільної освіти еколого-натуралістичного напрямку є створення умов для самореалізації, саморозвитку вихованця, набуття ним мотивації до пізнання себе та природи; необхідних соціальних, здоров'язбережувальних компетентностей; заохочення до творчої діяльності.

Ознайомлення з результатами напрацювань і практичним досвідом роботи педагогів закладів загальної середньої та позашкільної освіти дали змогу виявити низку суперечностей між:

– соціальним замовленням держави щодо навчання та виховання здорового покоління та негативною динамікою в стані здоров'я дітей та молоді;

– потенційними можливостями компетентісного підходу й недостатньо ефективним його використанням в освітній діяльності закладу позашкільної освіти для формування здоров'язбережувальної компетентності учня.

Розвиток сучасної системи освіти детермінується інноваціями, в основі яких лежить використання компетентісного підходу. Визначення поняття компетентності у сучасній педагогіці як досвідченості суб'єкта у певній життєвій сфері, як особистісної характеристики людини, яка повноцінно реалізує себе у житті, володіючи відповідними знаннями, вміннями, навичками, досвідом і культурою [5, с. 6], дозволяє розглядати її в якості інтегрального інструменту оцінки якості як загальної середньої, так і позашкільної освіти. Згідно з Державним стандартом базової і повної загальної середньої освіти здоров'язбережувальна компетентність – це здатність учня застосовувати в умовах конкретної ситуації сукупність здоров'язбережувальних компетенцій, дбайливо ставитися до власного здоров'я та здоров'я інших людей.

Старший шкільний вік характеризується значним відкриттям людиною свого внутрішнього світу; для вихованця досить актуальними стає питання про сенс свого майбутнього життя; в учня формується цілісне уявлення про самого себе. Активізація процесів самосвідомості, формування особистісної рефлексії призводить до становлення самокритичності, яка безпосередньо пов'язана із самооцінкою та рівнем домагань. Самокритичність виявляється, передусім, в оцінці власної діяльності, своїх здібностей, властивостей, в умінні усвідомити свої помилки. У порівнянні з учнем середнього шкільного віку у вихованця 10-11 класу спостерігається подальше вдосконалення наступних складових пізнавального процесу : *уваги* (володіння прийомами її переключення стає більш досконалим; відбувається швидке зосередження на предметі діяльності;

удосконалюється спостережливість; переважає довільна увага; пам'яті (спостерігається значний ріст її керованості та збільшення обсягу осмисленого запам'ятовування); мовлення (стає лексично більш багатим); уяви (подальший розвиток самоконтролю; вищий рівень критичного осмислення фантазій); мислення (зростає здатність до розуміння абстрактного матеріалу). Знання керівником гуртка цих вікових особливостей дозволяє визначитись з арсеналом застосованих методів діагностики складових пізнавального процесу [1, с. 12], зокрема за методикою шкільного тесту розумового розвитку («ШТРР»), короткого відбіркового тесту («КВТ»), тесту Айзенка.

Вагомість здоров'я учня як найвищої загальнолюдської цінності та головного чинника досягнення ним успіху та благополуччя, дозволяє визначити здоров'язбережувальну компетентність як ключову в сучасній системі освіти. Ознаками здоров'язбережувальної компетентності як ключової є: 1) поліфункціональність, яка дозволяє вирішувати проблеми здоров'язбереження вихованця у просторі всіх 5-х складових здоров'я – фізичної, соціальної, психічної, духовної та інтелектуальної; 2) надпредметність та міждисциплінарність: інформація про здоровий спосіб життя має місце в усіх рівнях освіти (дошкільна освіта; початкова, базова середня та профільна середня освіта тощо); 3) багатовимірність: зумовлена сутністю здоров'я людини як багатомірного й цілісного феномена; 4) особистісність спрямування учня у пошуку індивідуальних шляхів залучення до здорового способу життя.

Змістовне наповнення програми «Поглиблене вивчення біології», зокрема тематичного розділу «Людина та її здоров'я», надає широкі можливості керівнику гуртка досягти позитивних результатів у сформованості компонентів здоров'язбережувальної компетентності. Зокрема, при формуванні когнітивного компоненту вищезазначеної компетентності до змісту занять включаються питання про організм людини як біологічну систему (будову і функціонування опорно-рухової, кровеносної, дихальної систем та ін.); питання інтелектуального здоров'я (види, функціонування пам'яті; основи

вищої нервової діяльності, емоції та можливості їх контролю); питання основ харчування, дотримання основних правил особистої гігієни; питання раціонального режиму дня учня тощо. При формуванні діяльнісного компоненту здоров'язбережувальної компетентності учні практично оволодівають навичками результативного навчання, оволодівають методами боротьби з безсонням, складають комплекси вправ з обтяженнями (гантелі, еспандер); оволодівають алгоритмами при загартовуванні (повітрям, водою та при ходінні босоніж); складають раціони харчування для людей різного віку; оволодівають навичками надання першої допомоги (при черепно-мозкових травмах, вивихах і переломах, харчових отруєннях, тощо); тренують пам'ять; виконують вправи на розвиток вольової уваги; набувають навичок швидкого читання; оволодівають технікою проведення самонавіювання тощо.

Сучасне здоров'язбережувальне заняття вимагає від керівника гуртка дотримання певних принципів, зокрема наступних:

- принципу «Не зашкодь!» (методи, прийоми та засоби навчання та виховання, що сприяють збереженню здоров'я учнів);
- принципу відповідності змісту та організації навчання віковим особливостям вихованців (об'єм навчального навантаження та складність матеріалу мають відповідати їх віку);
- принципу суб'єкт-суб'єктної взаємодії (дотримання рівноправного партнерства в процесі навчання та виховання здобувачів освіти);
- принципу створення ситуації успіху (акцентування уваги на позитивних проявах та особистісних досягненнях вихованців);
- принципу попередження стомлюваності учнів (проведення: фізкультхвилинок, динамічних перерв, фізкультпауз);
- принципу гармонізації (навчання вихованців через активне мислення та естетичне сприймання образів, висловів, почуттів);
- принципу гуманізації (активне ставлення до учнів, повага до них);
- принципу особистісно орієнтованого навчання;

- принципу інструментальності (знання і вміння, що формуються в учнів, можуть бути застосовані ними у всіх життєвих сферах);
- принципу потенціальної інтелектуальної безпеки (ознайомлення учнів з природовідповідною інформацією, що не перевантажує мозок та орієнтує на активне сприйняття навчального матеріалу);
- принципу креативності (виконання учнями творчих завдань, що сприяють формуванню творчих здібностей вихованців);
- принципу інноваційності (ознайомлення учнів з найсучаснішими досягненнями біології, медицини та валеології);
- принципу превентивності (профілактика негативних проявів поведінки учнів, формування у них навичок захисту від негативних впливів навколишнього середовища).

Далі у статті подані матеріали фрагментованого конспекту здоров'язбережувального заняття (тривалістю 3 год.; 70 % – у синхронному режимі, 30 % – в асинхронному режимі) гуртка «Поглиблене вивчення біології» з практичними оздоровчими заходами на кожному етапі для здобувачів освітніх послуг старшого шкільного віку (10-11 кл.).

Тип заняття: вивчення нового матеріалу.

Методи та форми організації навчально-пізнавальної діяльності: словесні (розповідь, бесіда, пояснення), дедуктивні та індуктивні (порівняння, узагальнення, встановлення причинно-наслідкових зв'язків); контролю: усне та письмове опитування.

Оздоровчі заходи на занятті, пов'язані з формуванням наступних складових здоров'я: 1) *фізичної* (оптимальне, без особливих відхилень функціонування органів і систем організму) – комплекс вправ фізкультурних хвилин для покращення мозкового кровообігу, зняття втоми очей; 2) *психічної* (рівновага психічних процесів і їхніх проявів) – вправа на відновлення здатності розслаблюватись, виходити зі стану напруження, знаходити психічну рівновагу – аутогенне тренування; 3) *духовної* (розуміння цілісності особистості, що характеризується здатністю до співпереживання, доброзичливістю,

порядністю, терпимістю) – вправи для активізації емоційної діяльності «Закінчи речення одним словом»; 4) *соціальної* (розуміння соціальних потреб та інтересів, етика родинних зв'язків, соціальна адаптація) – вправа «Шість порад дратівливій людині»; 5) *інтелектуальної* (стимулювання пізнавальних процесів: *сприйняття* (слухового та просторового), *уваги* (підтримка довільної уваги, полегшення переключення уваги, її концентрація), *пам'яті* (збільшення обсягу осмисленого запам'ятовування через полегшення в складанні асоціацій) – застосування музикотерапії (прослуховування фрагментів творів класичної музики (Моцарт, Гайдн, Бах, Вівальді, ін.).

План проведення заняття

(передбачає прослуховування фрагментів творів класичної музики (Моцарт, Гайдн, Бах, Гендель, Вівальді та інших; <https://www.youtube.com/watch?v=47tWcmDtG6U>) перед початком заняття, а також під час перерв між його частинами (*інтелектуальна складова здоров'я*).

I. Вступна частина:

1. Організаційний момент (*вправи: «Закінчи речення одним словом», «Шість порад дратівливій людині»*).
2. Актуалізація опорних знань.
3. Мотивація навчальної діяльності.
4. Повідомлення теми, мети та завдань.

II. Основна частина:

5. Вивчення нового матеріалу (*комплекс вправ фізкультурних хвилинок для покращення мозкового кровообігу, зняття втоми очей*).
6. Узагальнення, систематизація, контроль навчальних досягнень.

III. Заключна частина:

7. Підбиття підсумків заняття (*аутогенне тренування*).
8. Оголошення списку рекомендованих джерел.

Хід заняття

1. Організаційний момент:

1.1. *Розминка для активізації емоційної діяльності учнів (духовна складова здоров'я)*. Вправи «Закінчи речення одним словом»:

1.1.1. «Уміти мислити необхідно для того, щоб...»: 1) працювати; 2) жити; 3) спілкуватися; 4) творити; 5) удосконалюватися; 6) перемагати.

1.1.2. «Я бажаю кожному з нас...»: 1) успіху; 2) перемоги; 3) наснаги; 4) творчості; 5) терпіння; 6) витримки; 7) толерантності.

1.2. Вправа «Шість порад дратівливій людині» (реконструкція речень за наведеними окремим списком ключовими словами) (*соціальна складова здоров'я*):

1.2.1. Намагайтеся не залишатися наодинці зі своїми... /неприємностями/. Довіривши інформацію про них доброзичливій і розсудливій людині, отримаєте щирі... /зацікавленість/ по заявленим проблемам, співчуття та турботу, забезпечивши собі значне полегшення. Такою людиною може бути батько, мати, брат, сестра, близький друг або навіть зовсім незнайома людина (випадковий попутник). В свою чергу, будьте готові самі виступити в ролі доброзичливого і співчутливого слухача чужої... /сповіді/.

1.2.2. Навчіться на певний час забути про свої... /турботи/, відволікаючись насущними потребами на роботі чи по дому. Ніхто не має права нав'язувати іншим похмурі... /думки/ і тужливий настрій. Будьте розумні і тактовні: не перетворюйте власну неприємність у світову... /проблему/.

1.2.3. Не демонструйте оточуючим спалаху... /гніву/. Привчайте себе до... /паузи/, що передувала б спалахові гніву. Під час цієї паузи осмислить ситуацію. В цьому випадку вам встигне прийти в голову думка про те, що спалах не дасть полегшення і викличе нові неприємності. Краще всього, коли у вас буде можливість розрядитися не гнівними словами, а помірною фізичною працею чи фізичними вправами. Здорова фізична... /втома/ вгамує ваш гнів.

1.2.4. Прислухайтесь до думки... /опонента/, поважайте її і з достатньою часткою... /самокритичності/ ставтеся до своєї точки зору. Розумні вчинки не тільки корисні для справи, але й викликають... /повагу/ навколишніх.

1.2.5. Не можна бути... /досконалістю/ абсолютно в усьому. Не треба забувати, що таланти і можливості кожного з нас обмежені. Старайтеся передусім добре виконати головну свою... /роботу/ і те, до чого ви дійсно маєте... /покликання/. Для почуття задоволення достатньо мати успіхи в одній чи двох галузях, а решту виконуйте сумлінно і не нижче оптимального рівня.

1.2.6. Не пред'являйте надмірних вимог. Той, хто надто багато вимагає від оточуючих, постійно дратується від того, що вони не відповідають його надмірним вимогам. Великою... /помилкою/ є прагнення, постійно критикуючи, «переробити» (зробити зручною для вас) людину. Перспективи успіху тут мінімальні, зате такий стиль поведінки викликає у неї вороже (в т. ч. в латентній формі) ставлення. Приймайте людей такими, якими вони є (кожний з нас має право на... /індивідуальність/). Старайтеся бачити в оточуючих достоїнства і в спілкуванні опирайтесь саме на ці якості. Таким чином, ви, навіть не ставлячи перед собою такої... /мети/, з часом помітите, що оточуючі вас люди «перевиховалися».

Список ключових слів : 1) зацікавленість, неприємність, сповідь; 2) думка, проблема, турбота; 3) втома, гнів, пауза; 4) опонент, повага, самокритичність; 5) досконалість, покликання, робота; 6) індивідуальність, мета, помилка.

2. Актуалізація опорних знань (виконання тестового завдання).

3. Мотивація навчальної діяльності.

4. Повідомлення теми, мети та завдань.

5. Вивчення нового матеріалу (та виконання комплексу вправ – в асинхронному режимі).

Комплекс вправ фізкультурних хвилинок (далі – ФХ)

ФХ для покращення мозкового кровообігу

1. Вихідне положення (в.п.) – сидячи на стільці, 1-2 – плавно нахилити голову назад, 3-4 – голову нахилити вперед, плечі не піднімати. Повторити 4-6 разів. Темп повільний.

ФХ для зняття втоми очей

1. Швидко покліпати очима, заплющити очі й посидіти спокійно, повільно рахуючи до 5. Повторити 4-5 разів.

2. Міцно замружити очі (рахуючи до 3), розплющити очі й подивитися вдалечінь, рахуючи до 5. Повторити 4-5 разів.

3. Витягнути праву руку вперед. Стежити очима, не повертаючи голови. За повільними рухами вліво і вправо, вгору і вниз вказівного пальця витягнутої руки. Повторити 4-5 разів.

4. Подивитися на вказівний палець витягнутої руки на рахунок 1-4, потім перевести погляд вдалечінь на рахунок 1-6. Повторити 4-5 разів.

5. У середньому темпі проробити 3-4 кругових рухи очима в правий бік, стільки ж у лівий бік. Розслабивши очні м'язи, подивитися вдалечінь на рахунок 1-6. Повторити 1-2 рази.

6. Узагальнення, систематизація, контроль навчальних досягнень (синхронний режим):

6.1. Усне опитування за матеріалом вивченої теми.

6.2. Складання сенкану по вивченій темі.

7. Підбиття підсумків онлайн-заняття:

7.1. Зазначення позитивних та негативних моментів заняття (синхронний режим).

7.2. Проведення аутогенного тренування (*психічна складова здоров'я*); асинхронний режим; (<https://cutt.ly/URa8gfq>) .

8. Оголошення списку рекомендованих джерел.

Висновки. Отже, враховуючи процес модернізації освітнього процесу в Україні, одним із головних компонентів якого є перехід на компетентнісний підхід, поняття здоров'язбережувальної компетентності набуває пріоритетного значення в сучасній освітній парадигмі. Структуру здоров'язбережувальної компетентності здобувача освіти необхідно розглядати як цілісне утворення, яке складається з когнітивного, емоційно-ціннісного та практично-діяльнісного компонентів. Для учнів старшого шкільного віку доцільно для розвитку здоров'язбережувальної компетентності

застосовувати особистісно орієнтовані технології розвитку, зокрема під час проведення онлайн-занять на платформі Moodle.

Список використаних джерел:

1. Баришполь С.В. Посібник практичного психолога : психодіагностика, тестування, розробки уроків психічного розвитку. Харків : Вид. група «Основа», 2009. 267 с.
2. Белікова Н.О. Формування здоров'язбережувальної компетентності майбутнього фахівця з фізичної реабілітації. *Педагогіка, психологія і медико-біологічні проблеми фізичного виховання і спорту*. 2009. № 6. С. 7- 10.
3. Бойченко Т.Є. Здоров'язбережувальна компетентність як ключова в освіті України. *Основи здоров'я і фізична культура*. 2008. № 11–12. С. 6-7.
4. Вишнівський В.В., Гніденко М.П., Гайдур Г.І., Ільїн О.О. Організація дистанційного навчання. Створення електронних навчальних курсів та електронних тестів : *навч. посіб.* Київ : ДУТ, 2014. 140 с.
5. Лист Міністерства освіти і науки України від 02.11.2020 № 1/9-609 «Щодо організації дистанційного навчання». URL : <https://cutt.ly/ARa4yZP>
6. Науково-методичний посібник «Основи роботи на платформі дистанційного навчання Moodle». URL: <https://cutt.ly/JRa4x3k>

Темнишева Марина Владиславівна,
Охтирський міський центр
позашкільної освіти-Мала академія
наук учнівської молоді Охтирської
міської ради Сумської області
керівник гуртка, методист

Бездрабко Наталія Миколаївна,
Охтирський міський центр
позашкільної освіти-Мала академія
наук учнівської молоді Охтирської
міської ради Сумської області
керівник гуртка, методист

ДИСТАНЦІЙНЕ НАВЧАННЯ В ГУРТКАХ ХУДОЖНЬО-ЕСТЕТИЧНОГО НАПРЯМУ

Актуальність дослідження. Всесвітня пандемія стала викликом, своєрідним стрес-тестом для суспільства в цілому і для системи

позашкільної освіти зокрема. Перехід навчання в онлайн-режим засвідчив наскільки педагоги системи позашкільної освіти компетентні в засобах навчання, їх рівень ІТ-грамотності та умінь організувати самоосвітню діяльність; для батьків став маркером на сформованість у дітей самостійності та відповідальності; для дітей розкрив перспективу успішного майбутнього, яке визначає сформованість двох важливих навичок: уміння раціонально розподіляти час та займатися самоосвітньою діяльністю.

Одним з пріоритетних напрямів програми модернізації позашкільної освіти визнане дистанційне навчання. Успішність дистанційного навчання залежить від ефективної його організації, від керівництва самим процесом і майстерності педагогів, які беруть у ньому участь. Упровадження дистанційної форми навчання в гуртках і творчих об'єднаннях позашкільного закладу є необхідною умовою для досягнення сучасного рівня якості позашкільної освіти.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблемі дистанційного навчання останнім часом приділяється велика увага в науковій літературі. Дистанційна система навчання знаходиться у центрі уваги наукових кіл, і сучасні тенденції свідчать про подальшу активізацію досліджень у цій сфері[1-5]. Зокрема, теоретичними, методологічними та методичними проблемами дистанційного навчання займались В. Кухаренко, С. Вітвицька, В. Ясулайтіс, Е. Полат, А. Петров, О. Тищенко, ін. До публікацій із дистанційної освіти українських науковців у вітчизняних і зарубіжних виданнях належать монографії Г. Козлакової «Інформаційно-програмне забезпечення дистанційної освіти: зарубіжний і вітчизняний досвід» і П. Федорука «Система дистанційного навчання та контролю знань на базі Інтернет-технологій», книга В. Кушера «Концептуальні засади дистанційної освіти українців зарубіжжя», спільна наукова праця В. Гриценка, С. Кудрявцевої, В. Колос і О. Веренич «Дистанційне навчання: теорія і практика», методичний посібник П. Дмитренка і Ю. Пасічника «Дистанційна освіта», ін.

Мета та завдання. Висвітлення проблеми впровадження елементів дистанційного навчання у роботі гуртків художньо-естетичного напрямку. Демонстрація досвіду організації освітнього процесу в угртках і творчих об'єднаннях із використанням технологій дистанційного навчання.

Виклад основного матеріалу. У наш час перед системою позашкільної освіти стоїть важливе завдання підготовки вихованців, які вміють творчо мислити, володіють дослідницькими вміннями і навичками, здатні орієнтуватися в просторі інформації і сучасних інформаційних технологіях. У контексті зазначеного, одним із найбільш високоефективних напрямів вдосконалення методології позашкільної освіти є використання в освітньому процесі технологій дистанційного навчання.

Позашкільна освіта – особливий, неповторний світ дитинства, наповнений цікавим змістовним життям, в якому завжди тільки позитивні емоції, радість, задоволення від навчання, прагнення творити, пізнавати та рухатись вперед до своєї мрії. Під час карантину ця ланка освіти опинилась в складних умовах, які вимагали швидких неординарних, але виважених рішень і ідей. Це пов'язано з тим, що основним недоліком дистанційного навчання – є відсутність живого спілкування та можливості формувати практичні уміння і навички у дітей. У позашкільній освіті – це дві найголовніші умови, на яких базується освітній процес. Саме вони є основою освітнього процесу, формування життєвих компетентностей гуртківців.

Під час карантину і широкого запровадження дистанційного навчання ЦДЮТ у своїй діяльності керувався основними нормативними документами з позашкільної освіти та листами МОН України щодо організації освітнього процесу в період карантину (наказ МОН № 466 від 25.04.13. «Положення про дистанційне навчання»; лист МОН №6/604 від 30.04.20 р. «Про особливості організації освітнього процесу в закладах позашкільної освіти під час карантину»; лист МОН № 6/604-20 від 19.05.2020. «Про надання

організаційно-методичних рекомендацій щодо навчання за допомогою дистанційних технологій в позашкільній освіті.

Згідно з документами на початку карантинного періоду визначили основні взаємопов'язані та взаємозалежні напрямки дистанційної роботи гуртка, що в єдності забезпечили систему роботи гуртка з ефективної організації дистанційного навчання та завершення навчального року (Рис.1).



Рис. 1 Система забезпечення дистанційного навчання вокального гуртка

Під час дистанційного навчання були започатковані чат-заняття. Педагоги закладу спрацювали на випередження ще декілька років тому, коли створили у *Viber*, *Telegram* групи для спілкування та обміну інформацією між учасниками освітнього процесу. Групи у *Viber* і *Telegram*-каналі використовувались як чат одночасного спілкування, подачі навчального матеріалу, індивідуальний контроль за результатами освітнього процесу, обміну навчальними матеріалами та усією необхідною інформацією. Соціальні мережі, служби обміну миттєвими повідомленнями та мобільні застосунки на кшталт *Viber* і *Telegram* дозволяють створювати закриті групи, спільноти, чати, вести обговорення тем, завдань, проблем, інформації тощо.

Крім того навчання проводили у формі відеозанять, відеомайстер-класів, використовували таку нестандартну форму як «відеозаняття: діти-дітям», коли вихованці старших груп відпрацьовували з меншими хореографічні елементи, вокальні та вокально-інструментальні композиції. Для проведення використовували соціальні мережі і сервіси: *Viber*, *Facebook*, *Telegram*, *Messenger*, *YouTube*, *Skype*, ін. Для проведення занять керівники гуртків використовували відео-заняття, що розміщені на *YouTube*-каналі закладу, або соціальних мережах. Під час запису занять використовувалися: нотний редактор *Finale* (програма, що дає змогу записувати музичні партитури, прослуховувати, транспонувати на інші інструменти), *Cubase*, *Able tone*, *Adobe premier*, *Sony vegas* та інші.

У дистанційному навчанні важливий зворотній зв'язок між педагогами і дітьми, що і є умовою успішного навчання. Саме тому проводились онлайн-виступи вихованців, виконувались практичні і тестові завдання, вихованці залучались до участі у конкурсних заходах різних організаційних рівнів. На це були спрямовані індивідуальні онлайн-заняття.

Результатом такої роботи стала дистанційна участь і перемоги вихованців у міжнародних, усеукраїнських та обласних конкурсах.

Важливою складовою освітнього процесу є виховна робота. У період карантину саме ця ланка позашкільної освіти стала

пріоритетною. Всесвітня пандемія та пов'язана з цим соціальна адаптація потребує особливої уваги та допомоги дітям і їхнім батькам у попередженні стресу, запобіганні поширення вірусу COVID-19, підтримки у дітей активного життя в умовах карантину, розвиток творчості, єднання нашої співочої родини. Постійно поповнювалась скарбничка порад від психолога для батьків і вихованців, надавалась психологічна допомога у подоланні страху до різноманітних енергійних ігор для домашнього використання, проводились індивідуальні консультації дистанційно.

Цікавими стали різноманітні виховні онлайн-заходи, що висвітлювались у соціальній мережі Facebook. Серед них: «Караоке на дивані», до Дня Матері, Дня театру, Дня вишиванки, Дня святого Миколая та Нового року (реалізація проєкту «Здійснемо мрію разом»), обласна онлайн-акція «Дякую, тобі лікарю», відеопривітання та концертна програма для дітей з особливими освітніми потребами, для дітей сиріт та дітей чиї батьки загинули в АТО, відеопривітання для батьків «Все починається з родини», ін.

Запровадження дистанційного навчання стало поштовхом і можливістю для підвищення фахового рівня педагогів. Онлайн-простір відкрив великі можливості знайти для себе багато нового та цікавого, сформувати нові навички роботи в програмах, почерпнути ідеї для втілення, надихнутись цікавим досвідом колег. За період карантину кожен педагог пройшов навчання, взявши участь у вебінарах, навчився працювати на онлайн-платформах та в онлайн-редакторах, рекомендованих МОН для дистанційного навчання, оволоділи навичками створення відеопрезентацій, відео майстер-класів тощо.

Висновки. Діти сьогодні зростають у цифровому світі і для них цілком природним є цифрове середовище, що успішно використовується для пошуку, отримання та обміну інформації. Для них не є проблемою навчатися дистанційно, навпаки – це нова цікава пригода для них.

Отже, як технологія майбутнього, дистанційне навчання з успіхом може використовуватися в системі позашкільної освіти, зокрема вирішувати широке коло основних завдань: освіти, навчання, виховання і розвитку особистості, ін. Відтак важливо й надалі працювати над розробленням і впровадженням цифрового контенту для онлайн-занять. У вирішенні цього вкрай важливого питання потрібен системний підхід.

Список використаних джерел:

1. Концепція розвитку дистанційної освіти в Україні. (затверджено Постановою МОН України В.Г. Кременем 20 грудня 2000р.)
2. Биков В.Ю. Гриценчук О.О., Жук Ю.О. та ін. Дистанційне навчання в країнах Європи та США і перспективи для України / *Інформаційне забезпечення навчально-виховного процесу: інноваційні засоби технології: монографія* / Академія педагогічних наук України, Інститут засобів навчання. Київ : Атіка, 2005. С. 77-140.
3. Клокар Н. Методологічні основи запровадження дистанційного навчання в системі підвищення кваліфікації / *Шлях освіти*. 2007. №4 (46). С. 38-41.
4. Ковальська К.Р. Дистанційне навчання як перспективна форма розвитку предметно-орієнтованих професійних компетентностей учителів. URL: <http://www.nbu.gov.ua/e-journals/>
5. Моисеев Е. Дистанционное образование в школе / *Директор школы. Украина*, февраль 2010. С. 3-5.

Єфіменко Олена Миколаївна,
Комунальний позашкільний
заклад Білопільської міської
ради «Центр дитячої та
юнацької творчості»,
культорганізатор

АЛГОРИТМ ОРГАНІЗАЦІЇ ТА ПРОВЕДЕННЯ ІВЕНТ-ПОДІЇ В ОНЛАЙН-ФОРМАТІ

Актуальність дослідження. Епідемія коронавірусу стала випробуванням для всіх сфер життєдіяльності людства, зокрема й дозвіллевої та освітньої. Подання інформації у форматі онлайн під час дистанційного навчання суттєво ускладнило проведення як шкільних

навчальних дисциплін та гурткових занять, так і проведення масових заходів (івент-подій), адже завдання позашкільників – не тільки дати знання та сформувати уміння і навички вихованців, а й розвантажити та зацікавити дітей у новому форматі, дати можливість пофантазувати, попрацювати творчо [1, с. 2].

Виховна робота – це важлива складова формування особистості, який не можна відкласти на потім. Навіть карантин не може стати перепорою для проведення тематичних заходів, які допомагають вихованцям сформувати ціннісні орієнтири та особистісні якості. Тому всі івент-події з офлайн переформатувалися в онлайн. Заходи, які раніше проводилися в конференц-залах, сценах, спортивних залах, майданчиках проводяться онлайн. Формат карантинного навчання додав нових форм роботи: запис привітань, обговорення відеороликів, електронні ігри, індивідуальна переписка в чаті, години спілкування в онлайн-режимі, онлайн-квести, онлайн-концерти, онлайн-фестивалі, робота з інтерактивними тренажерами і тестами, онлайн-марафони, челенджі, тощо.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблемі онлайнів івент-події в освіті до недавнього часу приділялась недостатня увага, а узагальнені результати з досвіду роботи закладів освіти з окресленої тематики лише починають з'являтися в засобах масової інформації, мережі Інтернет. Саме поняття «івент» розглядається в науковій літературі здебільшого в контексті івент-індустрії. Значну увагу сучасному event-менеджменту та event-маркетингу приділено в працях В.М. Мисика [2], Н.М. Пономарьової, О.В. Поправко [3], Г.Л. Тульчинського, О.А. Хитрової [4], П.А. Шагайда та ін. Окремі питання становлення та розвитку креативного сектору економіки, з яким тісно пов'язана івент-індустрія, розкрито у працях С.А. Давимуки та Л.І. Федулової [5], Т.В. Поснови, А.В. Холодницької, С.Д. Щеглюка, О.А. Карпюка [6], В.О. Клочковської [7], П.В. Тищенко, А.О. Сигнаєвської, Г.В. Олексюка, Н.С. Самотій [8], ін.

Мета та завдання. Розкрити методичні аспекти організації та проведення івент-події в онлайн форматі. Висвітлити досвід планування та алгоритм реалізації івент-заходів на прикладі проведеної автором онлайн події - Дня матері.

Виклад основного матеріалу. Одним із сучасних трендів є івент-подія в онлайн форматі. Івент у перекладі з англійської «event»

означає – подія, захід. Ще пару років тому івентом називали переважно масові заходи, концерти, фестивалі. Зараз слово «івент» вживають, як синонім до слів «подія», «свято».

Усі заходи, що проводяться прийнято класифікуються на групи:

- відкриття, корпоративні свята, спортивні змагання, фестивалі, концерти, виїзні заходи;
- конгреси, конференції, форуми, симпозіуми, круглі столи, семінари, презентації, тренінги, майстер-класи, прес-конференції, виставки, ярмарки, свята, мотиваційний івент-туризм [4, с. 28].

Успіх заходу цілком залежить від підготовчої роботи. Щоб розпочати підготовку будь-якого свята в онлайн-форматі, перш за все потрібно переконатися, що технічна база дозволяє подати якісний контент глядачеві: можливість з сайту завантажувати та переглядати відео чи зображення без перешкод. Але найголовніше - знайти ідею для запланованої події, яка повинна стати єдиною лінією, навколо якої б вибудовувалися і зв'язувалися всі матеріали.

Для більшого залучення глядачів та учасників до проведення заходу слід розглядати соціальні мережі, зокрема Facebook, платформу TikTok, сервіси, в яких є функція живих сесій – Zoom, YouTube та інші.

Онлайн-подія потребує ще більшої реклами ніж класична. Потрібно використати всі можливі канали. Наприклад:

- створити Facebook-подію та активно використовувати опцію запрошень;
- створити зворотній відлік в Instagram Stories;
- зробити розсилку зручними комунікаціями потенційним глядачам;
- не забувати про використання офіційного хештегу.

Хештег (англ. Hashtag від hash - знак решітки (#) і tag - мітка) - ключове слово або декілька слів повідомлення, тег (позначка), яке використовується в мікроблогах і соціальних мережах, полегшує пошук повідомлень по темі або змісту і починається зі знака решітки. Це слово або об'єднання слів (без пробілів), якому передуює символ # наприклад: #мистецтво, #техніка, #ДеньМатері_ЦДЮТ_Білопілля.

В онлайні можна провести майже будь-який формат івент-події і це має свої переваги. По-перше, немає ризику відміни через коронавірусну чи іншу кризи. По-друге – комфорт, адже учасники можуть приєднатися до події прямо з дивану. По-третє – можливість

охопити ширшу аудиторію, адже ваших потенційних глядачів не стримуватимуть обмеження, пов'язані з місцем проживання.

Онлайн-подія повинна більше приваблювати глядачів цікавим контентом та якісною організацією. Тому важливо приділити максимум уваги на оформлення локації, з якої буде проходити трансляція.

Можна обрати такі варіанти онлайн-подій:

1. «У записі» (концерт, відеопривітання, літературно-музична композиція). Виступ учасників монтується заздалегідь з поданих концертних виступів учасників, транслюється на YouTube, або публікується на сайті в день події. Основними недоліками такого формату є більше попередньої підготовки, немає відчуття «свята», так як вже все записано заздалегідь. Але водночас – менше ризиків для організаторів.

2. «Наживо». Виступаючі або учасники свята в один і той же час підключаються до платформи проведення і виступи йдуть наживо. Основною перевагою такого формату є те, що учасникам не потрібно робити попереднього запису їх виступів, але водночас маємо масу недоліків, а саме: безліч ризиків та неконтрольованих ситуацій для організаторів, проблеми з технічним забезпеченням, пошук локацій відповідної тематики для виступаючого.

3. «У записі з залученням». У такому форматі самі виступи записані, але ведучі присутні онлайн і можуть спілкуватися з глядачем та вести інші активності. Ведучі особисто можуть зосередитися на спілкуванні з глядачами, а також можна знайти окремо модератора для чату. Організатор має заздалегідь підготувати відповідні питання, які він чи модератор може відправляти в чат і для обговорення. У такому форматі недоліком є те, що потрібно заздалегідь готувати відео виступів учасників та залучати додатково осіб, які допомагатимуть з технічним забезпеченням. Ведучий може представляти учасників перед виступом, щоб показати, що середовище віртуальне, але наповнене реальними людьми. Якщо під час виступу використовується презентація, потрібно звернути увагу, щоб учасники мали можливість бачити і виступаючого і його презентацію. Це відноситься як до події, яка проходить онлайн, так і в запису, «кадри» доповідача (виступаючого) і презентації можуть змінювати один одного в потрібний момент, або бути суміщеними в одному вікні.

Якщо планується провести онлайн-ігрову програму, квест чи інші заходи, то доцільно організувати вступні «підготовчі» та заключні «узагальнюючі» конференції. У підготовчій (приблизно 20-30 хвилин) необхідно ознайомити учасників з алгоритмом проведення майбутнього заходу. На заключній конференції пропонується підведення підсумків. За результатами проведеного заходу необхідно нагородити переможця, відправивши електронною поштою, чи в месенджері грамоту, а також подарунок кур'єром.

Існує чимало способів організації івентів, одним із них є тімбілдінг в онлайн форматі. Головне, не забувати цікавитися, як у кого справи, робити онлайн-чаювання, ділитися фото, влаштовувати книжкові клуби чи переглядати фільми. Це вже залежить від того, що саме працює на вас.

Розглянемо алгоритм організації та проведення Дня Матері в онлайн форматі.

1. Знаходимо ідею, а вона доволі проста – цікаво, креативно та оригінально привітати найріднішу людину.

2. Складаємо план заходів, які ми маємо на меті провести з нагоди цього свята. Не забуваємо про індивідуальний хештег для кожного заходу та один загальний для всього свята. Наприклад:

- майстер-клас з виготовлення подарунків #Подарунок_мамі #ДеньМатері_ЦДЮТ_Білопілля (знімається і монтується заздалегідь, публікується на офіційному сайті та в соціальній мережі зазначеного дня).
- челендж доброти «Обійми маму» #Я_Обіймаю_Маму #ДеньМатері_ЦДЮТ_Білопілля (за декілька днів до святкування знімаємо стрім у соціальній мережі або проводимо нетривалу відео конференцію в Zoom з потенційними учасниками, тобто вихованцями закладу, під час якої розповідаємо, як стати учасниками челенджу. А саме – зняти відео, на якому ви обіймаєте свою матусю та опублікувати на своїй сторінці в соціальній мережі, відмітивши нас хештегом).
- онлайн-виставка робіт вихованців «З любов'ю для мами» (вихованці готують свої виставкові роботи заздалегідь, ваше завдання – скомпонувати виставку, зфотографувати експонати та підготувати презентацію, розмістити її на сайті та в соціальній мережі під хештегом #ДеньМатері_ЦДЮТ_Білопілля).

3. Святкові вітання «Дякую, мамо!» (потрібно підібрати красиві слова привітання та надіслати їх дітям для запам'ятовування та включення до відеозапису, а також готові відеосюжети змонтувати у відеоролик).

Рекомендуємо використати в своїй роботі програми Movavi Video Editor для персонального комп'ютера, детальну інструкцію по роботі з якою ви можете переглянути за посиланням <https://www.youtube.com/watch?v=hmrmmPdwO98> та програма InShot для смартфона, ознайомитися з роботою якої ви можете за посиланням <https://www.youtube.com/watch?v=lucZssO2sS0>. Коли ваше відео вже готове, то публікуємо його на сторінці у соціальній мережі, а також на YouTube-каналі, використовуючи загальний хештег #ДеньМатері_ЦДЮТ_Білопіль, але не пізніше вказаної дати. Відео також можна завантажити раніше і запланувати прем'єру.

Для створення прем'єри, важливо виконати наступні дії: відкрити сторінку studio.youtube.com на комп'ютері, натисніть на значок «Створити» у верхній правій частині сторінки, потім «додати відео» (виберіть відео та вкажіть відомості про нього). Щоб відразу почати прем'єру, натисніть «зберегти або опублікувати», потім оберіть «відкритий доступ», щоб ваше відео могли переглянути всі бажаючі, далі «провести прем'єру зараз» і ваше відео буде доступним для перегляду як тільки завершиться обробка. Щоб провести прем'єру пізніше, виберіть «запланувати публікацію», потім укажіть дату та час і встановіть прапорець «призначити прем'єру». Натисніть ОК або «запланувати публікацію».

Висновки. Отже, правильно підготовлена та проведена онлайн-подія має великі можливості щодо формування дитячого колективу, розширює кругозір вихованців, формує переконання, розвиває інтерес до суспільного життя.

Віртуальні івенти активно втілюються у життя в позашкільній освіті, адже онлайн – це не тільки необхідність, а й нові перспективи розвитку позашкільної освіти загалом.

Список використаних джерел:

1. Лист Міністерства освіти і науки України від 04.11.2020 № 1/9-616 «Щодо організації освітнього процесу в умовах пандемії». URL: <https://cutt.ly/hhlAx5X>.

2. Мисик В.М. Концептуальна модель побудови і використання івент-менеджменту в управлінні підприємством. *Вісник Національного університету «Львівська політехніка»: Менеджмент та підприємництво в Україні: етапи становлення та проблеми розвитку*. 2020. Вип. 2(1). С. 29-36.
3. Поправко О.В. Івент-менеджмент: сутність і перспективи розвитку в Україні. / *Сучасний менеджмент: проблеми та перспективи розвитку: матеріали III Всеукраїнської науково-практичної інтернет- конференції*. Херсон, 2018. С. 95-97.
4. Хитрова О.А., Харитонova Ю.Ю. Стан і тенденції розвитку івент-менеджменту в Україні. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія: Економіка і менеджмент*. зб. наук. пр. 2018. Вип. 30. С. 27-31.
5. Давимука С.А., Федулова Л.І. Креативний сектор економіки: досвід та напрями розбудови: *монографія*. Львів: ДУ «Інститут регіональних досліджень імені М. І. Долишнього НАН України», 2017. 528 с.
6. Карпюк О.А., Сингаєвська А.О. Event-менеджмент в туристичній галузі: світовий досвід та перспективи для України. / *Актуальні проблеми, сучасний стан та перспективи розвитку індустрії туризму в Україні та Польщі: матеріали дев'ятої міжнародної науково-практичної конференції* / ред. І. В. Саух. Житомир: ЖФ КІБІТ, 2016. С. 39-42.
7. Ключковська В.О., Ключковський О.В. Стан та перспективи розвитку родієвого туризму у Вінницькій області. *Економіка і організація управління*. 2019. № 1(33). С. 110-115.
8. Олексюк Г.В., Ангелко І.В., Самотій Н.С. Івент-індустрія: розвиток та проблеми в Україні *Регіональна економіка*. 2020. №3(97). С. 120-130.

**Мальцева Олена Володимирівна,
Федірко Анастасія Миколаївна,
Нездоймишанка Юлія Вікторівна,**
Лебединський центр позашкільної
освіти Лебединської міської ради
Сумської області
методист, керівники гуртків

СТВОРЕННЯ ЦИФРОВОГО КОНТЕНТУ ONLINE-ЗАНЯТТЯ ГУРТКА ЗАКЛАДУ ПОЗАШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ

Актуальність дослідження. У сучасних умовах економічних відносин і жорсткої конкуренції на ринку праці особливого значення

набувають знання, навички і досвід. Фахівець XXI століття – це людина, яка вільно володіє сучасними інформаційними технологіями, постійно підвищує і вдосконалює свій професійний рівень. Набуття нових умінь і навичок, практично корисних і застосовуваних у роботі в епоху інформаційного суспільства, значно розширює можливості самореалізації і сприяє кар’єрному росту [1].

Українське суспільство вже перебуває у «цифровому» світі. Наступний крок – зробити так, щоб цей світ став місцем, де вони зможуть стати успішними. Саме в цьому – головна місія освіти. Безперервна освіта з інноваційними технологіями навчання мусить стати нормою. Міністерство освіти і науки України в освітній діяльності закладів освіти пропонує активно використовувати електронне навчання, дистанційні освітні технології, елементи відкритої освіти тощо [3].

Швидкість змін навколо цифрового суспільства постійно зростає: відбуваються фундаментальні зміни і відхід від умов, за яких були розроблені нинішні системи освіти, тобто формується нове освітнє середовище. Сучасні інформаційні технології відкривають нові перспективи для підвищення ефективності освітнього процесу. Велике значення надається методам активного пізнання, самоосвіті, технологіям дистанційного навчання тощо [2, с. 69].

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Останнім часом значно збільшилась кількість досліджень, присвячених проблемі розроблення і формування інформаційного освітнього середовища. Зокрема напрямки створення і функціонування освітнього простору закладу освіти активно вивчаються українськими і зарубіжними вченими: В.Ю. Биковим, Б.С. Гершунським, Р.С. Гуревичем, М.І. Жалдаком, І.Г. Захаровою, А.П. Єршовим, М.Ю. Кадемією, Д.Л. Константиновським, А.А. Кузнецовим, В.В. Лапінським, В.М. Мадзігоном, В.Я. Нечаєвим, О.Л. Скідіним, М.П. Шишкіною, І.С. Якиманською, Ю.І. Яковенком, ін. [4, с. 532].

Мета та завдання. Розкрити механізми та особливості створення власного відеоконтенту для Youtube-каналу та особистого блогу

педагога як складових цифрового забезпечення освітнього процесу в закладі позашкільної освіти.

Виклад основного матеріалу. Поняття «контент» є іноземним за своїм походженням і перекладається з англійської мови (content) як зміст, вміст, наповнення. На сторінках періодичних видань поряд із поняттям «цифровий контент» як синоніми використовуються поняття «електронний контент», «онлайн-контент», «медійний контент» тощо. Цифровий контент в широкому сенсі визначають як змістовно-інформаційне наповнення того чи іншого сайту, зокрема тексти, картинки, аудіо та відео, розміщені на інформаційному ресурсі. Інакше кажучи, цифровий контент – це інформація, що втілена у спеціальну форму та розміщена у спеціальному джерелі.

Загальновідомо, що доносити інформацію за допомогою відеозв'язку, коли це все той же нудний формат лекції – малоефективно. В онлайні концентрація уваги нижче, ніж у реальності, а відсутність живої взаємодії значно ускладнює сприйняття контенту [2; 5]. Коли в інтернеті нам відкриті сотні різних освітніх майданчиків із харизматичними лекторами з усього світу і захоплюючими виступами в форматі TEDx, кожному спікеру потрібно ще поборотися за увагу вихованця. Тому в онлайн-педагогіці особливо важлива роль ментора, який зі звичайного викладача перетворюється по суті у відеоблогера, подкастера або контент-мейкера і тим самим привертає й утримує аудиторію. А активність здобувача в свою чергу буде спрямована на продуктивні дії над отриманою інформацією чи процесом отримання [3].

З огляду на зазначене, одним із найкращих серед комплексу інструментів і ресурсів дистанційного навчання є *YouTube*. Це популярний відеохостинг, що надає послуги розміщення та зберігання відеоматеріалів.

Користувачі можуть додавати, переглядати і коментувати ті чи інші відеозаписи. Завдяки простоті та зручності використання, YouTube став одним із найпопулярніших місць для розміщення відео файлів. На цьому відеохостингу можна знайти пояснення складних тем

відомими педагогами, науковцями, акторами, а також науково-популярні відео та анімації, що в комплексі з іншими засобами навчання допоможуть донести до вихованця потрібну інформацію.

Так, під час проведення онлайн-занять у школі раннього творчого розвитку дитини «Зернятко» напрацьовано досвід використання *YouTube-каналу* як одного із інструментів дистанційного навчання. За наведеною нижче схемою керівник гуртків Анастасія Федірко створила власний канал для завантаження відеозанять.

Для створення такого каналу важливо виконати наступні покрокові дії:

1. Увійти в обліковий запис Youtube на комп'ютері або мобільному сайті.
2. Натиснути зображення профілю  > Створити канал.
3. Буде запропоновано створити канал.

Важливо переконатися, що інформація (зокрема назва та зображення облікового запису Google) правильна і підтвердити створення YouTube-каналу [6].

Опрацювавши та вивчивши схему роботи в YouTube, педагог з'ясувала, що таке «хештег», ключові слова, як правильно робити описи відео та для чого вони. За період карантину створила та розмістила на YouTube-каналі 30 відеозанять для найменших вихованців Лебединського центру позашкільної освіти (*Додаток*).

Насправді, власний канал – це майже те ж саме, що й профіль у будь-якій із соціальних мереж. Важливо постійно оновлювати відеоконтент, прагнути до максимальної кількості переглядів і зворотного зв'язку. Але створити цифровий контент – далеко не просте завдання. Щоб відеоролик вийшов цікавим, змістовним та інформативним, потрібно не лише продумати його тематику, а й оволодіти хоча б елементарними принципами зйомки та монтажу.

Для початку необхідно:

- 1) Обрати місце зйомки. Воно повинно бути максимально освітленим (наприклад, біля вікна).

2) Підготувати штатив для вашої камери чи телефону (якщо ж такого немає, то потрібно просто надійно зафіксувати телефон чи камеру над місцем зйомки).

3) Підготувати всі необхідні атрибути для зйомки майстер-класу чи заняття (необхідні інструменти та матеріали для практичної роботи).

Наступний етап роботи – зйомка. Є два її варіанти: із появою педагога у кадрі та без педагога (це залежить від концепції відеоролика). Головне, щоб камера спіймала фокус і зображення було гарної якості. Можна знімати майстер-клас одним відео, а можна окремими кадрами, поєднавши їх в один відеоролик. Коли матеріал весь відзнятий, переходимо до етапу монтажу. Монтаж усіх відеороликів можна здійснити у додатку *InShot*. Цей застосунок має зручний інтерфейс і дає змогу робити відео ролики на смартфоні цікавими, сучасними та якісними.

Заключним етапом роботи є завантаження відеоролика на власний YouTube канал. Під час розміщення відео потрібно ввести його назву, додати опис та теги. Коли відеоролик буде завантажено, можна копіювати його посилання та надсилати здобувачам освіти будь-яким месенджером чи електронною поштою.

У процесі проведення онлайн-занять гуртка «Юні журналісти» разом із вихованцями педагог також опанувала та створила спільноту у *Viber*. Саме вона допомагала у проведенні занять, вирішенні важливих питань, окресленні задач тощо. Спілкуючись у групі, вихованці ділилися своїми успіхами та надбаннями, вчилися критично мислити та справедливо оцінювати роботу один одного. Разом із дітьми створили робочий профіль в *Instagram* та опанували соціальну мережу *Facebook*, в яких активно висвітлювали свою діяльність, публікували відеоролики, проводили фотомарафони, започатковували різноманітні челенджі. Під час створення фото контенту, активно користувалися не лише додатком *InShot*, в якому можна зробити цікаві колажі та слайди для відео презентацій, а й додатком *Snapseed*, який

допомагав створювати дійсно якісні фото для проведення онлайн-занять.

Однією з важливих форм роботи сучасного педагога є створення і використання персонального сайту чи блогу, що сприяють кращій організації освітнього процесу гуртків і творчих об'єднань. Зокрема впровадження в систему роботи гуртка «Сувенірна скринька» (керівник Юлія Нездоймишапка) дистанційних технологій навчання, уможливило створення блогу на порталі «Всеосвіта» (*Додаток*).

У процесі роботи над створенням блогу важливо визначити наступні завдання:

1. Створити новий ресурс, який буде актуальним в період дистанційного навчання.
2. Розмістити цікаві матеріали, що відповідають навчальній програмі гуртка.
3. Подати інформацію у зручному для сприймання вихованцями вигляді.

Блог призначений для вихованців гуртка середнього шкільного віку та має на меті продовжити формувати стійкий пізнавальний інтерес здобувачів освіти до такого виду освітньо-творчої діяльності, підвищувати ефективність освітнього процесу.

Основним наповненням блогу є конспекти занять гуртка, наочні матеріали (персональні майстер-класи, презентації, фото, відео, теоретичні матеріали, посилання на інтернетджерела, що містять корисну інформацію для здобувачів освіти). Матеріали блогу можуть також використовувати у своїй роботі педагоги закладів загальної середньої та позашкільної освіти. Блог постійно поповнюється новою інформацією та активно застосовується у професійній діяльності.

Під час навчання з використанням дистанційних технологій педагог використовувала найдоступніші засоби зв'язку зі своїми вихованцями:

- *Messenger* (організація чатів, групи в соціальній мережі Facebook);
- *Telegram* (обмін файлами і голосовими повідомленнями);

- *Instagram* (запис голосових повідомлень і включення у прямий ефір);
- *Youtube-канал* (поширення освітніх відео матеріалів).

Результатом дистанційної роботи гуртка «Сувенірна скринька» в умовах карантину є різноманітні дописи, публікації, пости в соціальній мережі Facebook, публікації на освітніх платформах розробок занять, майстер-класів, сценаріїв, відеозанять, дитячих робіт, відео, селфі тощо. Увесь цей напрацьований матеріал є цікавим цифровим контентом у системі роботи цього гуртка, створеним із власного досвіду.

Висновки. Отже, потенціал технологій дистанційного навчання оцінюється досить високо. На сьогодні вони посіли одне із провідних місць у системі позашкільної освіти. Але найбільший ефект навчання досягається завдяки комплексному поєднанню традиційних форм і методів навчання із використанням інформаційно-комунікаційних технологій. Для підвищення мотивації до навчання, самоорганізації педагога і вихованців, формування вміння у дітей працювати самостійно, підвищення рівня засвоєння навчального матеріалу, важливо використовувати різноманітні додатки, платформи та соціальні мережі, що сприятиме більш активному онлайн-спілкуванню учасників освітнього процесу.

Додаток

Зразки електронних ресурсів		
Цифровий ресурс	Посилання	QR- код
YouTube-канал	https://bit.ly/3bXqG2Z	
Персональний блог	https://bit.ly/3au8AFz	

Список використаних джерел:

1. Боровська О.В. Позашкільна освіта та дистанційні технології. URL: <https://imso.zippo.net.ua/wp-content/uploads/2020/08/22-Боровська.pdf>
2. Жевакіна Н.В. Технологія дистанційного навчання: сутність та особливості // *Вісн. Луган. держ. пед. ун-ту імені Тараса Шевченка*. 2003. № 4. С. 68-73.
3. Запит держави на цифровий освітній контент – передумова якісних змін в освіті та економічного зростання країни. URL: <http://brdo.com.ua/top/zapyt-derzhavy-na-tsyfrovyj-osvitnij-kontent-peredumova-yakisnyh-zmin-v-osviti-ta-ekonomichnogo-zrostannya-krayiny/>
4. Рязанцева О. В. Уміння викладача дистанційної системи освіти, необхідні для успішної комунікативної взаємодії з учасниками навчального процесу // *Молодий вчений*. № 12.1 (40). 2016. С. 531-534.
5. Що таке дистанційна освіта? URL: <https://kubg.edu.ua/servisi/48-struktura/pidrozdili/ndl-informatizatsiyi-osviti/262-scho-take-distantijna-osvita.html>
6. Як створити канал YouTube? URL: <https://support.google.com/youtube/answer/1646861?hl=uk>

Комшина Світлана Миколаївна,
 Центр науково-технічної творчості
 Сумської міської ради,
 методист

СТВОРЕННЯ СУЧАСНОГО ONLINE-ЗАНЯТТЯ ЗА ДОПОМОГОЮ ІНТЕРНЕТ-РЕСУРСІВ : PADLET І LIVEWORKSHEETS

Актуальність дослідження. У час потужної інформатизації значна кількість напрямів діяльності переноситься в мережевий формат, а самі інтернет-технології стають піковим переломним моментом людства. Не оминув стороною цей процес і позашкільну освіту. Період вимушеного карантину, протягом якого працюють педагоги та навчаються діти, розглядається як період змін, нововведень, перезавантаження поглядів, ідей, теорій і практик. Під час вимушеного карантину педагоги шукають нові способи роботи з дітьми. Оскільки позашкільна освіта перебуває у стадії потужного

розвитку, саме керівники гуртків допомагають вихованцям проводити дозвілля творчо, продуктивно, змістовно і цікаво.

Використання онлайн-сервісів в освітньому процесі – це нагальна потреба сучасних педагогів, які прагнуть оптимізувати освітній процес і зробити його більш якісним і результативним.

Аналіз останніх досліджень і публікацій: У сучасному інформаційному суспільстві педагог повинен уміти орієнтуватись в інформаційному просторі й володіти новітніми інформаційно-комунікативними технологіями. Серед освітян особливої популярності набули сервіси Веб 2.0 (Н. Балик, Л. Білоусова, О. Воронкін, Н. Гагаріна, Н. Діментієвська, М. Золочевська, О. Кисельова, Н. Морзе, Є. Патаракін, Н. Хміль та інші), які дозволяють вирішувати найрізноманітніші освітні завдання, зокрема й у позашкільній освіті.

Мета та завдання. Розкрити можливості онлайн-сервісів *Padlet* і *Liveworksheets* для створення цифрового контенту онлайн-заняття гуртка.

Виклад основного матеріалу: Сьогодні перед педагогами відкривається широкий вибір освітніх платформ і освітніх сервісів, які дозволяють організовувати та повноцінно проводити онлайн-заняття, а також діагностувати набуті знання вихованцями.

Такі сервіси дають можливість створювати завдання й тести, ділитися з дітьми відео й аудіо матеріалами, графічними зображеннями, фото, здійснювати спільне редагування файлів тощо. Інтернет-технології постійно пристосовуються до сучасних викликів, працюючи за запитом світової спільноти. Освітні платформи стають більш доступними, а соціальні мережі додають до своїх функціоналів нові можливості.

Існує цілий спектр цифрових інструментів, що дозволяють створювати інформаційні продукти для підтримки освітнього процесу. Разом з відомими програмами користуються попитом і набувають популярності різні сервіси, зокрема ті, що дозволяють створювати ресурси, які використовуються як для роботи на занятті, так і для самостійної роботи вихованців під час дистанційного навчання.

Серед значної кількості цифрових ресурсів заслуговує на увагу онлайн-сервіс *Padlet*, яким активно користуються педагоги закладу при роботі з дітьми старшого дошкільного віку, в Школі раннього творчого розвитку «Пізнайко».

Онлайн-сервіс *Padlet* – це умовно безкоштовний, простий і дуже практичний інструмент, завдяки якому можна створювати інтерактивні дошки найрізноманітніших форм. Цей сервіс пропонує три безкоштовні дошки, яких достатньо для роботи з гуртківцями.

Сервіс пропонує різні варіанти дизайну онлайн-дошки: вибір фону, кольору сторінки, стандарту розстановки деталей, тобто є можливість створити свою унікальну дошку та налаштувати її під свій гурток (Рис.1.). Ці та інші налаштування можна легко змінювати. Кожна сторінка (дошка) має власну виняткову адресу, яку можна надіслати в соціальні мережі, зберегти у вигляді електронного документа в форматах PDF, Exel або відправити по електронній пошті, вставити до своєї сторінки або в блог завдяки HTML-коду, а також в налаштуваннях є можливість згенерувати для неї QR-код [3].



Рис. 1 Приклад оформлення дизайну онлайн-дошок.

На дошку можна додавати текстові документи, фотографії, зображення, відео, аудіо- файли, знімки з веб-камери, вказувати посилання на інтернет-сторінки (Рис.2.) [2]. На дошку, яку ви створили можна додавати безліч віконців з певною інформацією, яку ви хочете донести до своїх гуртківців.

Наприклад, оформлення заняття з логіки світу для дітей старшого дошкільного віку – у першому віконці можна розмістити інформацію для батьків (коли завдання будуть змінюватись, посилання на офіційну сторінку закладу); девіз заняття; ознайомлення з новою темою (в мережі інтернет можна знайти безліч цікавих відео з теми); вивченого нового матеріалу схеми, таблиці, картинки з теми); додати цікаві

вправи; цікаву фізкультхвилинку для дітей; практична частина заняття; зорова гімнастика; підсумок заняття та багато іншого (Рис.2). Вихованцям закладу та їх батькам подобається працювати з таким сервісом, тому що сторінка і саме заняття оформлено яскраво, цікаво, незвично і пізнавально (Додаток).

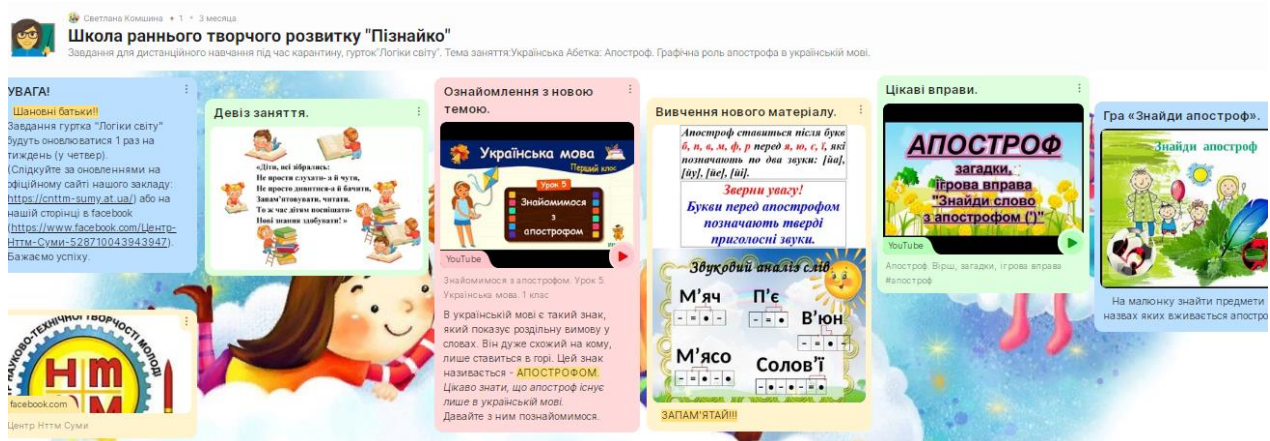


Рис. 2 Елемент оформлення онлайн-дошки Padlet.

Користуватися дошкою дуже легко, а можливості для застосування її в навчанні величезні.

Серед усього різноманіття онлайн-сервісів, що можна використовувати на будь-якому гаджеті, підключеному до мережі Інтернет під час занять, самостійної роботи та для підвищення мотивації до навчання дітей, варто виокремити безкоштовний онлайн-сервіс *Liveworksheets*.

Сервіс *Liveworksheets* дозволяє перетворити в інтерактивний матеріал для самоперевірки робочі матеріали, що створені в форматах docx, pdf, jpg і png. Можна створювати робочі аркуші, що містять кілька типів завдань: додавання текстових полів для введення тексту, вибір правильної відповіді, вікторина з вибором правильної відповіді, зіставлення, перетягування правильної відповіді, завдання на прослуховування, завдання на вимову, відкриті питання; додавання mp3 файлів, додавання відео з YouTube, додавання посилань тощо (Рис.3.) [1].

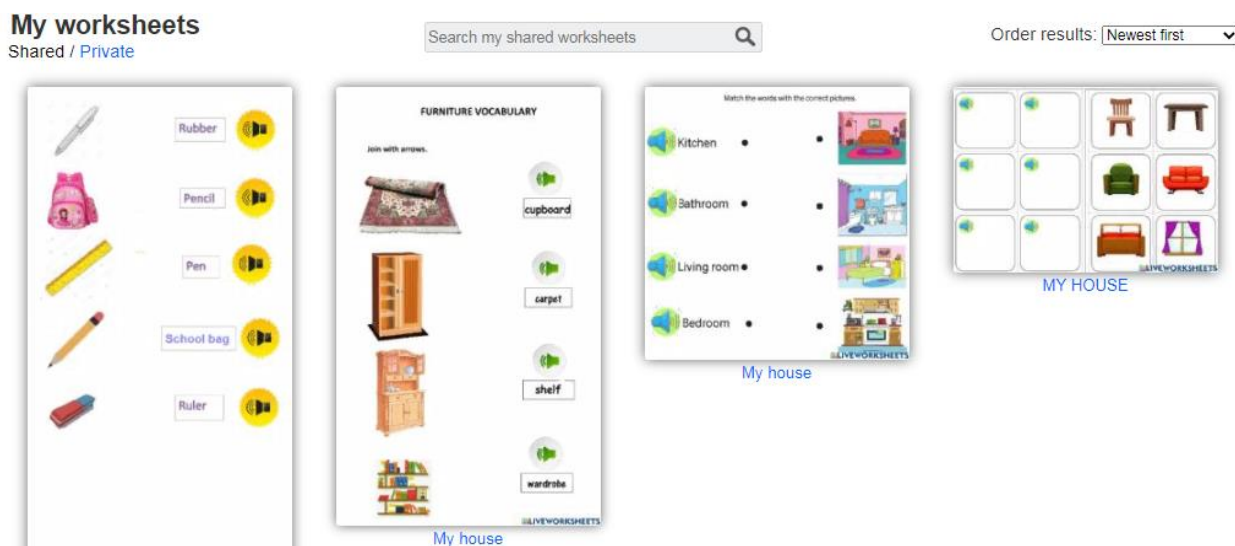


Рис. 3. Приклад готових інтерактивних робочих аркушів

Тобто за допомогою такого сервісу можна створювати оригінальні і креативні матеріали, що з успіхом можуть використовуватися для організації роботи вихованців.

Щоб розпочати роботу з сервісом потрібно обов'язково зареєструватися. З переваг – реєструвати гуртківців не потрібно. Діти отримують завдання просто за посиланням. Сервіс англomовний. На сайті можна знайти покрокові інструкції з відео щодо створення кожного завдання. Навіть якщо англійська вам незрозуміла, то переглянувши короткі навчальні відео можна зрозуміти, як додається той чи інший елемент.

Наприклад, як зображено на Рис.4, для виконання завдання з англійської мови, гуртківці мають натиснути на мікрофон і прослухати слово англійською мовою, наступне завдання провести лінію від слова до відповідного малюнка. В кінці, коли завдання буде виконане потрібно натиснути на слово «FINISH», потім система автоматично підрахує правильні відповіді й діти побачать свою оцінку.

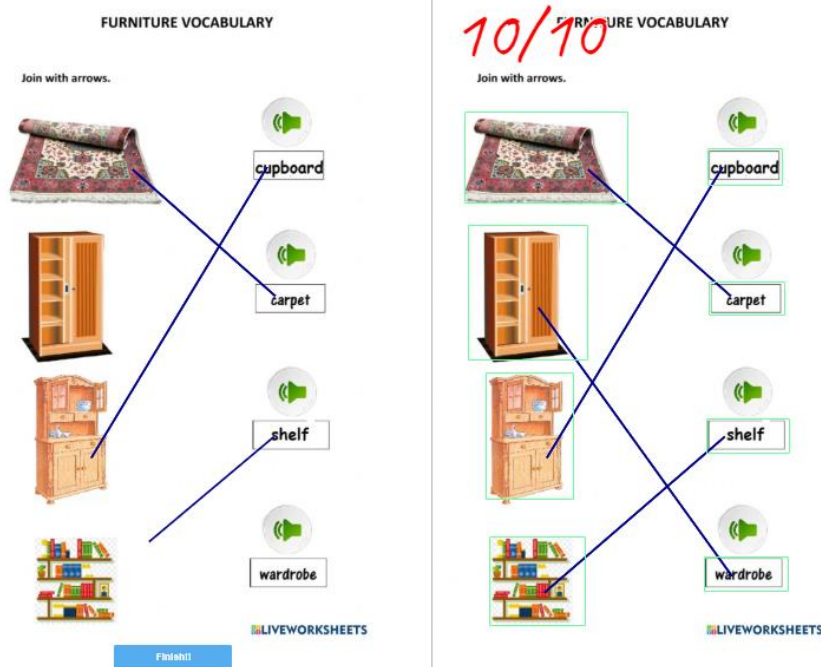


Рис. 4. Приклад роботи з інтерактивним аркушем

Усі інтерактивні елементи додаються єдиним способом – шляхом утворення за допомогою мишки на потрібному місці аркуша прямокутника. А потім введення відповідної команди. Наприклад, щоб створити інтерактивний аркуш де є можливість прослухати аудіо, а потім з'єднати слово з картинкою, спочатку потрібно знайти в мережі інтернет картинку і завантажити її на сайт. Потім виділити мишею той елемент, який повинен містити аудіо та ввести команду «playmp3:» з'явиться віконечко через яке ви зможете додати аудіо файл, який вам потрібен.

Наступний крок – виділіть мишею спочатку той елемент звідки потрібно вести стрілочку та введіть команду і її порядковий номер «join:1». Наступний крок виділіть місце куди потрібно вести стрілочку та введіть команду і її порядковий номер «join:1».

Онлайн-сервіс Liveworksheets допомагає гуртківцям перевірити, закріпити набуті знання в ігровій формі, що сприяє формуванню їх пізнавального інтересу. Також на сайті доступна велика база завдань, розроблених педагогами з різних країн, які можна використовувати для роботи з вихованцями.

Висновки. Отже, використання онлайн-сервісів дозволяє урізноманітнити дидактичні матеріали для мережевої навчальної

діяльності з акцентом на інтерактивні форми. Цільове включення інформаційних технологій в освітній процес сприяє постійному динамічному оновленню змісту, форм і методів освіти і виховання. Дозволяє педагогу вирішувати проблеми, пов'язані з розробленням і використанням навчальних програмних продуктів якісно нового рівня. Таке використання онлайн-сервісів є вимогою сьогодення, необхідним чинником реалізації дидактичних цілей і завдань системи позашкільної освіти, подальшого її розвитку як складової системи освіти держави.

Додаток

Зразки електронних ресурсів		
Цифровий ресурс	Посилання	QR- код
Зразок онлайн-дошки Padlet	https://bit.ly/3v6vz1c	
Зразок інтерактивного плакату Liveworksheets	https://bit.ly/3v8lwsL	

Список використаних джерел:

1. Сучасні технології в освіті: Інтерактивні робочі аркуші Liveworksheets. URL: <https://educationpakhomova.blogspot.com/2020/07/live-worksheets.html>
2. Як організувати простір навчальної взаємодії на Padlet? – ЦеНІТ. URL: <http://ceit-blog.ucu.edu.ua/ed-tech/organizatsiya-navchalnogo-prostoru-vzayemodiyi-ta-spivpratsi-na-padlet/>.
3. Як використовувати онлайн-дошку в класі. URL: <http://teachtech.ru/instrumenty-veb-2-0/kak-ispolzovat-onlajn-dosku-padlet-v-klasse.html>

Ткаченко Наталія Михайлівна,
Охтирський міський центр
позашкільної освіти – Мала
академія наук учнівської молоді,
керівник гуртків

ПІДВИЩЕННЯ ЯКОСТІ ТА РЕЗУЛЬТАТИВНОСТІ ЗАНЯТЬ ГУРТКІВ З ХІМІЇ ПІД ЧАС ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ

Актуальність дослідження. Українська освіта ХХІ століття стоїть перед необхідністю кардинальних змін у структурі, змісті й технологіях навчання. Особливо гостро постало таке питання у закладах освіти України у 2020 році, коли було запроваджено дистанційну форму навчання у зв'язку з поширенням коронавірусної інфекції COVID-19. Багато чому потрібно було навчитись педагогам і передати навички цієї роботи вихованцям. При цьому важливим залишалося поєднання традиційних методів навчання з використанням можливостей новітніх інформаційно-комунікативних технологій.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Питання підвищення якості та результативності дистанційного освітнього процесу розкрито в публікаціях, розміщених на платформі НУШ: «Як технічно організувати дистанційне навчання – покрокова інструкція» [7]; «Практики та підходи до дистанційного навчання – рекомендації для вчителів» [5]; «35 інструментів для дистанційного навчання – добірка НУШ» [6]; «Навчання вдома: практичні поради для вчителів від психологині Світлани Ройз» [2]. Незамінним є посібник А. Лотоцької, О. Пасічника «Організація дистанційного навчання в школі» [4]. У посібнику описані загальні принципи впорядкування дистанційної освіти, розміщено довідкову інформацію щодо інструментів і платформ, на яких можна вчити дистанційно.

Мета та завдання. Схарактеризувати форми, методи та новітні технології, що успішно застосовуються в умовах дистанційного навчання для підвищення якості й результативності занять гуртків з хімії.

Виклад основного матеріалу. Дистанційне навчання – це форма навчання з використанням комп'ютерних і телекомунікаційних технологій, які забезпечують інтерактивну взаємодію педагогів і здобувачів освіти на різних етапах навчання, а також самостійну роботу з матеріалами інформаційної мережі. Процес дистанційного навчання орієнтує учнів на творчий пошук інформації, на вміння самостійно набувати необхідні знання і застосовувати їх у вирішенні практичних завдань із використанням сучасних технологій. Важливим при цьому є тісний зв'язок між усіма учасниками освітнього процесу [1].

Одними із таких новітніх технологій є комп'ютерні та інформаційно-комунікаційні технології, що дозволяють передавати з будь-які точки світу необхідну інформацію. Під час дистанційного навчання керівник гуртка може проводити лекції, співбесіди, відеоконференції, практичні роботи, лабораторні дослідження, але при цьому важливою залишається організація зворотнього зв'язку. Прикладом може слугувати електронна система-платформа Єдина школа. Єдина Школа – це система, розроблена з метою налагодження взаємодії між батьками і закладом освіти та моніторингу навчання вихованців, це онлайн-сервіс для учнів, батьків, педагогів, що об'єднує платформи Zoom, Google-Meet, закриті групи в соціальній мережі Facebook, Messenge, Viber, електронну пошту тощо. Важливим є й використання корисних функцій Microsoft Teams: відео конференції, спілкування та спільна робота в реальному часі, ін. [7].

Під час дистанційних занять у гуртках «Неорганічна хімія» та «Юний хімік» доцільно використовувати цікаві завдання, дослідницькі підходи, інфографіку, проєктну діяльність та інтерактивні технології. У цьому допомагає сайт СОШПО → мобільна сторінка методиста → учителю хімії → пілотний проєкт «Зручне навчання» створений методистами і творчими групами освітян [3].

Мета діяльності керівника гуртка хімії у період дистанційного навчання полягає у мотивуванні вихованців до навчання, підборі і розробленні цікавих завдань, створенні проблемних ситуацій,

виконанні творчих робіт тощо. Процес навчання має бути простим, цікавим, поетапним, таким щоб робота приносила задоволення для вихованців і компенсувала вплив негативних психологічних і соціальних чинників [2].

Важливо використовувати різноманітні освітні технології, впроваджувати різноманітні форми й методи освітньої діяльності. Під час дистанційних занять з хімії широко використовується метод проєктів. Навчальне проєктування орієнтоване перш за все на самостійну діяльність вихованців - індивідуальну, парну або групову, до якої вони залучаються упродовж визначеного проміжку часу.

Під час проведення занять гуртків можна використовувати різні типи проєктів: короткострокові (1-2 заняття) або довгострокові (1 місяць). Темі проєктів пропонуються вихованцям відповідно до програмового матеріалу та рівня їх підготовки, орієнтуючись на вимоги часу й інтереси дітей. Вони потребують знань не лише з хімії, а й з інших дисциплін. Так, наприклад, в гуртку «Неогранічна хімія» при вивченні теми «Початкові хімічні поняття», створено проєкт - «Речовини й хімічні явища в літературних творах і народній творчості». Отримані результати вихованці узагальнили у вигляді мультимедійної презентації, електронної газети й буклета.

Для узагальнення матеріалу в гуртку «Юний хімік» з теми «Основні класи неорганічних сполук», розроблено проєкт «Вплив хімічних сполук на довкілля й здоров'я людини». У ході його реалізації вихованці узагальнили свої знання про оксиди, кислоти, основи та солі, їх фізичні та хімічні властивості, склали генетичний зв'язок між класами неорганічних сполук та ознайомилися з впливом їх на довкілля і здоров'я людини. Такий проєкт носив інформаційно-пошуковий характер, його результати успішно висвітлювалися під час проведення учнівської науково-практичної конференції.

Під час організації дистанційного навчання важливим є застосування дослідницького підходу до навчання вихованців. Це формує у них досвід самостійного пошуку нових знань та їх використання в нових умовах, сприяє формуванню нових пізнавальних

цінностей. Саме навчання в значній мірі стає таким, що ініціюється вихованцями, які засвоюють новий для них досвід - дослідницько-пізнавальний [4]. Наприклад, під час вивчення теми «Кристалічні ґратки» в гуртку «Неорганічна хімія» успішно проводилася дослідницька робота по вирощуванню кристалів із солей, що є завжди дома під рукою (кухонна сіль, цукор та лимонна кислота). Вихованці із задоволенням включилися у процес вирощування кристалів вдома і навіть знімали невеликі відеоролики про способи вирощування кристалів (додаток).

Під час викладання хімії обов'язковою є експериментальна робота. Реалізуюючи дистанційного навчання, важливо демонструвати лабораторні й практичні роботи, зокрема за допомогою відеодемонстрацій [7].

Невід'ємною частиною сучасного дистанційного навчання є використання інтерактиву, зокрема такої його форми як фото-квест. Під час дистанційного навчання фото-квест використовується як для отримання нових знань, так і для перевірки засвоєння знань вихованцями з хімії. Так, під час перевірки знань вихованців у гуртку «Юний хімік» з теми вивчення води та її властивостей, успішно використовується хімічний фото-квест під назвою «Вода». Правила фото-квесту передбачають виконання завдань з теми (теоретичні й практичні) і надсилання відповідей у фотоформаті. Керівник гуртка враховує правильність відповідей, оригінальність фотографій і швидкість роботи дітей.

Пошукову роботу на заняттях гуртка можна організувати, використовуючи QR-кодування. Це досить цікавий спосіб залучити учнів в освітній дистанційний процес. Використовувати QR-коди можна як під час вивчення нового матеріалу, так і під час узагальнення та систематизації знань вихованців. Також можна запропонувати дітям самостійно створити QR-коди. Наприклад, на занятті гуртка «Неорганічна хімія», як елемент гри, можна запропонувати самим створити завдання з теми «Хімічні елементи» у вигляді загадок. Діти

із задоволенням самі створюють QR-коди із загадками хімічних елементів.

Щоб зробити дистанційне навчання більш цікавішим доцільно використовувати бібліотеку відеоігор, мультфільмів, навчальних відео, що розміщені на сайті СОІППО [7].

На заняттях гуртка доцільно схематизувати теоретичний матеріал з предмету та представляти його у вигляді схем, діаграм, інфографіки, іншої наочності. Кожен вихованець, опрацювавши теоретичну інформацію, має можливість скласти власний структурно-логічний конспект (основний зміст навчального матеріалу у вигляді текстових блоків і коротких тез, хімічних формул і рівнянь хімічних реакцій, а також встановлених логічних взаємозв'язків між змістовими блоками), або лист опорних сигналів (графічне зображення змісту навчального матеріалу, де його окремі частини позначені умовними малюнками, схемами хімічних процесів, тощо, а також встановленими логічними зв'язками між основними елементами).

Узагальнення та перевірка вивченого вихованцями матеріалу важлива складова освітнього процесу, є зворотним зв'язком з учнями під час проведення онлайн-консультацій, написання та звітування щодо лабораторних і практичних досліджень, виконання творчих робіт, відеозвітів, мультимедійних презентацій, створення відеороликів тощо. Для перевірки рівня засвоєння знань вихованцями доцільно використовувати тестові завдання онлайн-платформи «На Урок».

Висновки. Отже, використання описаних методів і технологій під час дистанційного навчання дає можливість досягти результативності заняття гуртка та підвищити його якість. Словами Альберта Ейнштейна «Наука не являється і ніколи не буде являтися закінченою книгою», будь-які джерела інформації, які використовує педагог для розвитку власної компетентності щодо підвищення якості уроку і досягнення його результативності, завжди залишаються другом і порадиником.

Додаток

Зразки електронних ресурсів		
Цифровий ресурс	Посилання	QR- код
Вирощування кристалів	https://youtu.be/gUPKwz5mxq0	

Список використаних джерел:

1. Лист МОН № 1/9-609 від 02.11.20 року
URL: <https://mon.gov.ua/ua/npa/shodo-organizaciyi-distancijnogo-navchannya>
2. Навчання вдома: практичні поради для вчителів від психологині Світлани Ройз URL: <https://nus.org.ua/articles/navchannya-vdoma-praktychni-porady-dlya-vchyteliv-vid-psychologyni-svitlany-rojz/>
3. Пілотний проєкт «Зручне навчання» URL : <https://cutt.ly/fng76UZ>
4. Організація дистанційного навчання в школі: посібник URL: https://nus.org.ua/wpcontent/uploads/2020/06/GRYF_Metodychni_rekomendatsii_dystantsiy-na_osvita_razvoroty.pdf
5. Практики та підходи до дистанційного навчання – рекомендації для вчителів URL: <https://nus.org.ua/articles/praktyky-ta-pidhody-do-dystantsijnogo-navchannya-rekomendatsiyi-dlya-vchyteliv/>
6. 35 інструментів для дистанційного навчання – добірка НУШ URL: <https://nus.org.ua/articles/30-instrumentv-dlya-dystantsijnogo-navchannya-dobirka-nush/>
7. Як технічно організувати дистанційне навчання - покрокова інструкція URL: <https://nus.org.ua/articles/yak-tehnichno-organizuvaty-dystantsijne-navchannya-pokroкова-instruktsiya/>

ДОДАТОК

ПОЛОЖЕННЯ
ПРО ОБЛАСНИЙ МЕТОДИКО-ПЕДАГОГІЧНИЙ ПРОЄКТ
«СТВОРЕННЯ ЦИФРОВОГО КОНТЕНТУ ОНЛАЙН-ЗАНЯТТЯ
ГУРТКА ЗАКЛАДУ ПОЗАШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ»

I. ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ

1.1. Це Положення визначає порядок реалізації обласного методико-педагогічного проєкту «Створення цифрового контенту онлайн-заняття гуртка закладу позашкільної освіти» (далі – Проєкт).

1.2. Проєкт реалізується з метою:

- розвитку інформаційно-методичної роботи закладу позашкільної освіти в її сучасному розумінні, формах, з оновленим змістом і технологіями;
- розроблення та поширення авторських методико-педагогічних напрацювань, презентації інноваційних підходів щодо розроблення цифрового освітнього контенту онлайн-заняття гуртка закладу позашкільної освіти;
- опанування ІКТ-компетентностями, затребуваними позашкільною освітньою практикою, задоволення потреб педагогів у самоосвіті, створення передумов для професійного розвитку в інформаційному освітньому середовищі.

II. ОРГАНІЗАТОРИ ПРОЄКТУ

2.1. Організаторами Проєкту є Департамент освіти і науки Сумської обласної державної адміністрації, комунальний заклад Сумської обласної ради – обласний центр позашкільної освіти та роботи з талановитою молоддю.

III. ТЕРМІНИ РЕАЛІЗАЦІЇ ПРОЄКТУ

3. Проєкт реалізується в період з 1 квітня по 31 грудня 2021 року в закладах позашкільної, загальної середньої та професійної (професійно-технічної) освіти області, незалежно від підпорядкування, типів і форм власності:

IV. УЧАСНИКИ ПРОЄКТУ

4.1. До участі в Проєкті запрошуються педагогічні працівники закладів позашкільної, загальної середньої та професійної (професійно-технічної) освіти області.

4.2. Проєктом передбачено:

- створення цифрового освітнього середовища закладу позашкільної освіти;
- розроблення цифрового контенту занять гуртків закладу позашкільної освіти;
- розкриття дидактичного потенціалу цифрових ресурсів для організації якісного онлайн-освітнього процесу;
- обмін досвідом роботи щодо застосування web-сервісів, інших цифрових інструментів і ресурсів у практичній освітній діяльності педагога закладу освіти;
- висвітлення на офіційних сайтах закладів освіти області, у соціальних мережах досвіду розроблення педагогами цифрового контенту занять гуртків;
- формування обласного онлайн-методичного хабу з досвіду роботи педагогів закладів освіти щодо розроблення та використання цифрового контенту занять гуртків і масових заходів у освітньому процесі;
- опис досвіду роботи щодо розроблення та впровадження цифрового контенту в освітньому процесі гуртків закладу позашкільної освіти;
- розроблення посібника для керівників гуртків закладів освіти.

4.3. Досвід роботи педагогічних колективів закладів освіти області щодо реалізації обласного методико-педагогічного Проєкту висвітлюється на офіційних сайтах закладів освіти та соціальних мережах під хештегом:

#ПОЗАШКІЛЛЯ_СУМЩИНИ_ONLINE_ЗАНЯТТЯ

V. ВИМОГИ ДО ОФОРМЛЕННЯ МАТЕРІАЛІВ З ДОСВІДУ РОБОТИ

5.1. Матеріали з досвіду роботи щодо застосування в освітньому процесі занять гуртків розробленого цифрового контенту подаються у вигляді статей.

5.2. Вимоги до оформлення статті.

До публікації приймаються статті українською мовою. Електронний варіант тексту статті обсягом 6 повних сторінок формату А4, заповнення останньої сторінки не менше 75%, набраних у редакторі Microsoft Word у вигляді комп'ютерного файлу з розширенням *.doc, *.rtf. Поля: ліве, праве, верхнє, нижнє – по 2 см. Шрифт тексту – Times New Roman, кегль – 14, абзацний відступ – 1,25, міжрядковий інтервал – 1,5; не виставляти примусові переноси, не архівувати, не накладати заборону на редагування.

У верхньому правому куті зазначити прізвище, ім'я, по батькові автора(ів), нижче – організацію, посаду, науковий ступінь, вчене звання. Назву статті друкувати заголовними літерами з вирівнюванням по центру.

Вирівнювання основного тексту статті – по ширині; виділення в тексті допускаються тільки курсивом і жирним шрифтом, розрядка й підкреслення виключаються; список літератури (***Список використаних джерел***) оформляється за правилами бібліографічного опису ДСТУ 8302:2015 (не більше 6-7 джерел) і друкується після основного тексту. Приклад посилання на джерело – [6, с. 18].

Звертаємо Вашу увагу, що список використаних джерел оформлюється відповідно до нового стандарту ДСТУ 8302:2015 «Інформація та документація. Бібліографічне посилання. Загальні вимоги та правила складання», який установлює види бібліографічних посилань, правила та особливості їхнього складання і розміщування в документах.

Структура статті має відповідати таким підрозділам – актуальність дослідження, мета та завдання, аналіз останніх публікацій, виклад основного матеріалу, висновки.

Статті не підлягають додатковому редагуванню, тому мають бути ретельно перевірені.

За матеріалами учасників Проєкту буде підготовлено посібник для керівників гуртків закладів позашкільної та загальної середньої освіти.

Підготовлені учасниками Проєкту статті подаються до 01.09.2021 в електронному вигляді на електронну адресу: orphidea73@gmail.com окремим файлом: (Іваненко І. І._стаття).

ДЛЯ НОТАТОК

ДЛЯ НОТАТОК

ДЛЯ НОТАТОК

Матеріали
обласного методико-педагогічного
проєкту

**«СТВОРЕННЯ ЦИФРОВОГО КОНТЕНТУ
ОНЛАЙН-ЗАНЯТТЯ ГУРТКА ЗАКЛАДУ
ПОЗАШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ»**

Загальна редакція:
Тихенко Л.В.

Комп'ютерний набір авторів
Комп'ютерна верстка С.О. Сьома

Підписано до друку 22.12.2021 р. Гарнітура Times New Roman
Формат 60×90/16. Папір офсетний
Друк цифровий. Ум. друк. арк. 14,1.
Тираж 50 пр. Зам. № 12/3.

*Редакційно-видавнича служба
комунального закладу Сумської обласної ради –
обласного центру позашкільної освіти та роботи
з талановитою молоддю
40007, м. Суми, вул. Серпнева, 14-а.
Тел.: (0542) 33–11–85.
E-mail: osvita.cocpo@sm.gov.ua*