

варіантів, які полегшують оцінювання студентів. Але оцінка — не єдина мета цього інструменту. Насправді використання цього інструменту показало краще розуміння змісту та більш активну участь студентів в аудиторії.

Використання цифрового інструменту Wooclap стимулює участь студентів. Це модель навчання, яка об'єднує смартфон у навчальній діяльності. За допомогою цього цифрового інструменту навчання стає цікавим та інтерактивним.

Wooclap є одним із інструментів, який враховує чотири стратегії навчання: увагу, відповідальність, зворотній зв'язок, помилки та консолідацію.

Список використаних джерел

1. Цифровий інструмент Wooclap. URL: <https://www.wooclap.com> (дата звернення: 15.03.2023).
2. Henseruk H. Digital transformation of the educational environment of the university / H. Henseruk, B. Buyak, V. Kravets [et al.]. E-learning: Innovative Educational Technologies, Tools and Methods for E-learning: Monograph. Katowice : STUDIO NOA, 2020. Vol. 12. P. 325–335.
3. UNESCO. COVID-19 Educational Disruption and Response. URL: <https://en.unesco.org/covid19/educationresponse> (дата звернення: 26.03.2023).

ОЦІНКА ЯКОСТІ ЗМІШАНОГО НАВЧАННЯ

Генсерук Галина Романівна

кандидат педагогічних наук, доцент кафедри інформатики та методики її навчання,
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,
genseruk@tnpu.edu.ua

Бойко Марія Миколаївна

кандидат педагогічних наук, доцент кафедри педагогіки і методики початкової та дошкільної освіти,
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,
mariyaboykodek@gmail.com

Змішане навчання – це суміш онлайн-навчання та очного навчання. У літературі змішане навчання також відоме як «гібридне навчання» або «перевернута класна кімната». Хоча точаться дебати щодо точного визначення, Науковці визначають змішане навчання як «навчання, що відбувається в навчальному контексті, який характеризується навмисним поєднанням втручань онлайн і в аудиторії, заохоченням та підтримкою навчання» [1]. Онлайн-елемент не повинен бути лише доповненням до навчання в аудиторії; скоріше, змішане навчання вимагає ефективної інтеграції як віртуальних, так і особистих методів [2]. Змішане навчання, часто використовується у закладах освіти. Поширеність змішаного навчання означає, що існує дуже мало досліджень щодо оцінки впливу змішаного навчання для студентів.

Науковці виділяють чотири елементи, які необхідно брати до уваги під час оцінювання програм змішаного навчання [3]:

- Яка мета оцінювання? Покращити залучення студентів, ресурси чи загальну якість курсу;
- Хто має бути залучений? Викладачі, студенти, керівники курсів;

– Як і коли має відбуватися оцінювання? Методи збору даних; під час курсу чи в кінці;

– Що слід оцінювати? Викладання, навчання, ресурси, результати курсу, якість оцінювання.

Існує кілька методів оцінювання програм змішаного навчання. Вони відрізняються своїми методами (наприклад, які дані вони використовують), на яких аспектах змішаного навчання зосереджено увагу (наприклад, технології, зміст курсу), чиї точки зору враховуються (наприклад, студентів, викладачів, адміністраторів) та критеріями. Загалом, критерії оцінювання включають комбінацію даних про результати курсу (відвідування та оцінки студентів), міри задоволеності студентів і залучення студентів.

Вимірювання результатів курсу. Для оцінки результатів курсу можна використовувати низку показників: оцінки, активність, відвідуваність. Вимірювання можна покращити та спростити за допомогою змішаної системи навчання, оскільки діяльність і результати студентів можуть бути зафіксовані системою. Використання самих результатів вимірювань може не дати повної картини через ефект мотивації: статистичні вимірювання не враховують ставлення студентів до навчання та роль змішаної системи навчання в цьому. Ініціативи щодо підзвітності, які передбачають оцінку результатів, повинні також враховувати вплив мотивації під час прийняття рішень щодо навчальної ефективності навчального закладу.

Вимірювання задоволеності студентів. Важливим результатом курсу, який неможливо виміряти за допомогою даних відвідуваності та оцінювання, є задоволеність студентів. У той час як дослідник або викладач може вважати курс успішним, якщо студенти відповідають або перевищують очікування під час оцінювання, задоволеність студентів є важливою, оскільки вона враховує особистий досвід студентів від курсу. Загальні міри задоволеності студентів на курсах змішаного навчання використовують анкети для самооцінки, щоб дослідити, наскільки студенти були задоволені курсом у цілому, сприйманою якістю викладання та, зокрема, їхнім досвідом роботи в середовищі змішаного навчання. Для вимірювання задоволеності студентів у змішаному навчальному середовищі потрібно досліджувати сприйняття студентами простоти використання технології та онлайн контенту, на додаток до якості викладання та загального досвіду курсу.

Вимірювання залученості студентів. Вимірювання залученості студентів дозволяє більш комплексно аналізувати досвід студентів і навчання, ніж просто дослідження результатів курсу. Залученість – це «більше, ніж залученість або участь – вона вимагає активності». Розуміння взаємодії стало особливо важливим у секторі вищої освіти, оскільки університети зараз працюють на більш конкурентному ринку. Розглядають три елементи залучення студентів: поведінковий, емоційний і когнітивний. Нині вони широко прийняті, хоча залишаються деякі дебати щодо того, як їх найточніше їх визначити та виміряти. Загалом їх можна визначити як:

Поведінковий: стосується дій студентів.

Емоційний: стосується ефективних реакцій студентів щодо їхнього навчання. Наприклад, емоційно зацікавлений студент може повідомити, що його зацікавив їхній курс і що йому подобається вчитися.

Когнітивний: стосується психологічної інвестиції студентів у їхнє навчання.

Важливо відзначити, що залучення не завжди має бути позитивним, студент може бути негативно залученим, якщо він повідомляє про неприязнь або занепокоєння щодо свого навчання.

Для оцінки змішаного навчання в описаному вище аспекті використовуються анкети. Думки та досвід студентів часто мають пріоритет над думками та досвідом викладачів, і дослідники частіше використовують анкети, ніж інтерв'ю та фокус-групи. Однак серед різноманітності методів і систем оцінювання, які використовуються в літературі, немає жодного конкретного інструменту, який би вважався найефективнішим для оцінювання змішаного навчання. Тому подальшим дослідженням є пошук та обґрунтування інструменти та фреймворки оцінки якості змішаного навчання.

Список використаних джерел

1. Boelens R., Van Laer S., De Wever B., Elen J. Blended learning in adult education: towards a definition of blended learning. URL: <https://biblio.ugent.be/publication/6905076> (дата звернення: 14.03.2023).
2. Henseruk H. Digital transformation of the educational environment of the university / H. Henseruk, B. Buyak, V. Kravets [et al.]. E-learning: Innovative Educational Technologies, Tools and Methods for E-learning: Monograph. Katowice : STUDIO NOA, 2020. Vol. 12. P. 325–335.
3. Pombo L., Moreira A. Evaluation Framework for Blended Learning Courses: A puzzle piece for the Evaluation process. *Contemporary Educational Technology*, 2012. № 3(3), P. 201–211.

ГЕЙМІФІКАЦІЯ ЯК ОДНА ІЗ СТРАТЕГІЙ ОНЛАЙН НАВЧАННЯ

Генсерук Галина Романівна

кандидат педагогічних наук, доцент кафедри інформатики та методики її навчання,
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,
genseruk@tnpu.edu.ua

Тимчина Віктор Олегович

магістрант спеціальності 014.09 Середня освіта (Інформатика),
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,
tumchuna@fizmat.tnpu.edu.ua

Цифрова педагогіка спрямована на персоналізоване та адаптивне навчання у віртуальному контексті, тому повинні створюватись інноваційні середовища викладання та навчання [2]. З кожною великою зміною парадигми в технологіях змінюються й технології навчання. Сьогодні ми спостерігаємо еволюцію від комп'ютерного навчання (персональні комп'ютери) до Web навчання (інтернет) і мобільного навчання (смартфони та планшети), кожне з яких має свої унікальні можливості.

Однією зі стратегій навчання, що використовується в онлайн-навчанні, є гейміфікація, яка привернула великий інтерес протягом останніх десятиліть.