

СЕКЦІЯ: ОСВІТНІ СТРАТЕГІЇ ПІДГОТОВКИ ФАХІВЦІВ ІТ-ГАЛУЗІ

NARZĘDZIA I METODY KSZTAŁCENIA NA ODLEGŁOŚĆ I BLENDED LEARNING W INSTYTUCJACH EDUKACYJNYCH

Pokusai Nataliia Petrivna

magister edukacji, nauki pedagogiczne, wykładowca najwyższej kategorii,
Miejski Zakład Opieki Zdrowotnej «Charkowskie Obwodowe Medyczne Kolegium Zawodowe»
Charkowskiej Rady Obwodowej,
pokusajnatalia@gmail.com

Wraz z rosnącym wykorzystaniem technologii w edukacji, kształcenie na odległość i blended learning stało się popularną opcją dla studentów i instytucji edukacyjnych. Kształcenie na odległość to dostarczanie edukacji za pomocą środków cyfrowych, podczas gdy kształcenie mieszane obejmuje połączenie kształcenia twarzą w twarz i kształcenia na odległość.

Szybkie przyjęcie nauczania na odległość i blended learning w instytucjach edukacyjnych postawiło nowe wyzwania i otworzyło nowe możliwości dla procesu nauczania i uczenia się. Wraz z rozwojem technologii i pojawieniem się różnych narzędzi i metod, kluczowe dla instytucji edukacyjnych stało się zidentyfikowanie najbardziej efektywnych narzędzi i metod wspierających nauczanie na odległość i blended learning. W tym artykule mamy na celu zbadanie różnych narzędzi i metod stosowanych w nauczaniu na odległość i blended learning oraz ocenę ich skuteczności w poprawie wyników nauczania. W artykule przedstawimy przegląd kluczowych wyzwań i możliwości związanych z kształceniem na odległość i w formule blended learning oraz przeanalizujemy różne narzędzia i techniki, które można wykorzystać do wspierania tych form kształcenia. Zbada również, jak te narzędzia i metody mogą być zintegrowane z programem nauczania, aby zwiększyć zaangażowanie studentów i promować aktywne uczenie się. W artykule zostaną przeanalizowane mocne i słabe strony różnych narzędzi i metod oraz przedstawione zalecenia dotyczące ich skutecznego wdrożenia w instytucjach edukacyjnych.

Distance i blended learning stały się integralną częścią krajobrazu edukacyjnego, zwłaszcza w kontekście trwającej pandemii Covid-19 [1, s. 6]. Stawiają one jednak szereg wyzwań, z którymi instytucje edukacyjne muszą się zmierzyć, aby zapewnić wysokiej jakości efekty kształcenia dla wszystkich uczniów. Jednym z ważnych problemów związanych z nauczaniem na odległość i nauczaniem mieszanym jest przepaść cyfrowa, w przypadku której uczniowie mogą nie mieć dostępu do niezbędnej technologii lub łącza internetowego. Może to prowadzić do nierównych szans edukacyjnych, a niektórzy studenci mogą pozostawać w tyle z powodu braku zasobów. Innym problemem jest brak interakcji twarzą w twarz między uczniami i nauczycielami, co może wpływać na jakość uczenia się i zaangażowanie.

Aby rozwiązać te problemy, instytucje edukacyjne mogą korzystać z różnych narzędzi i metod wspierających nauczanie na odległość i blended learning. Systemy zarządzania nauczaniem (LMS) są jednym z głównych narzędzi, które mogą być używane

do zarządzania treścią kursu i śledzenia postępów uczniów. Platformy LMS, takie jak Blackboard, Canvas i Moodle, zapewniają centralne centrum dla materiałów kursowych, zadań i ocen [2, s. 106]. Umożliwiają one również studentom dostęp do treści kursu i interakcję asynchroniczną z kolegami z klasy i instruktorami, zmniejszając potrzebę interakcji twarzą w twarz.

Instytucje powinny również zapewnić, że ich członkowie wydziału otrzymują odpowiednie szkolenie i wsparcie, aby skutecznie zintegrować narzędzia i techniki nauczania na odległość i blended learning z ich praktykami nauczania. Na przykład:

1. Hybrydowe modele nauczania, które łączą uczenie się na odległość i twarzą w twarz, mogą pomóc instytucjom w sprostaniu wyzwaniom związanym z uczeniem się na odległość i blended learning, przy jednoczesnym zachowaniu korzyści płynących z interakcji twarzą w twarz.

2. Mobilne technologie nauczania, takie jak smartfony i tablety, mogą być wykorzystywane do zwiększenia dostępności nauczania na odległość i blended learning dla studentów, którzy nie mają dostępu do tradycyjnych komputerów stacjonarnych lub laptopów.

3. Techniki gamifikacji, takie jak systemy punktowe, odznaki i tablice liderów, mogą być stosowane w celu zwiększenia zaangażowania i motywacji uczniów w środowiskach nauczania na odległość i blended learning.

4. Wykorzystanie platform mediów społecznościowych, takich jak Facebook, Twitter i Instagram, może być skuteczne w promowaniu zaangażowania i interakcji studentów w środowiskach nauczania na odległość i blended learning.

5. Instytucje powinny również zapewnić odpowiednie wsparcie techniczne i zasoby dla studentów w celu rozwiązania problemów technicznych i wyzwań, które mogą pojawić się w nauczaniu na odległość i blended learning.

6. Wykorzystanie technologii sztucznej inteligencji i uczenia maszynowego może być również skuteczne w personalizacji procesu uczenia się dla poszczególnych uczniów w środowiskach nauczania na odległość i blended learning.

7. Instytucje powinny również zająć się umiejętnościami cyfrowymi i zapewnić, że studenci mają niezbędne umiejętności cyfrowe, aby skutecznie współdziałać z technologiami nauczania na odległość i blended learning.

Ocena efektów uczenia się studentów w kształceniu na odległość i w formule mieszanej może stanowić wyzwanie, dlatego instytucje powinny opracować skuteczne metody i strategie oceny efektów uczenia się studentów i przekazywania informacji zwrotnej.

Oprogramowanie do wideokonferencji, takie jak Zoom, Microsoft Teams i Google Meet, może również wspierać nauczanie na odległość i nauczanie mieszane, zapewniając możliwość komunikacji i współpracy w czasie rzeczywistym. Narzędzia te mogą być wykorzystywane do ułatwienia interaktywnych dyskusji i działań, promowania zaangażowania uczniów i zachęcania do aktywnego uczenia się.

Oprócz tych narzędzi, zasoby internetowe, takie jak filmy instruktażowe, podcasty i interaktywne symulacje mogą być wykorzystywane do uzupełnienia treści kursu i zapewnienia studentom alternatywnych sposobów uczenia się. Zasoby internetowe mogą pomóc instytucjom w zmniejszeniu przepaści cyfrowej poprzez dostarczenie darmowych lub tanich treści edukacyjnych, które są dostępne dla wszystkich studentów.

Навчання на відстань і мішане вимагає від інституцій освітніх застосування різних інструментів і методів, щоб подолати виклики пов'язані з відсутністю взаємодії обличчя в обличчя і перевантаженням цифровим. Інституції повинні також забезпечити, щоб ці інструменти і методи були ефективно інтегровані з програмою навчання, щоб підтримувати результати навчання студентів. Використовуючи ці інструменти і методи, інституції можуть забезпечити студентам гнучкі, доступні і залучаючі досвідчені освітні, які задовольняють їх різноманітні потреби і сприяють їхньому академічному успіху. Таке навчання стало інтегральною частиною сучасної освіти, а виклики, які стоїть перед нею, можна подолати завдяки відповідним інструментам і методам. Системи управління навчанням, оптимізація для відеоконференцій і ресурси інтернетові – це лише кілька прикладів інструментів, які інституції освітні можуть використати, щоб забезпечити своїм учням високої якості освіту. Незважаючи на певні виклики, які треба подолати, переваги пов'язані з навчанням на відстань і мішаним є великими, а завдяки відповідним інструментам і методам, студенти можуть отримати освіту, яка є як гнучкою, так і ефективною.

Інституції повинні інвестувати в необхідні інструменти і методи, щоб забезпечити високої якості освіту всім своїм студентам, незалежно від їхньої локалізації або походження. Цим способом вони можуть забезпечити, щоб навчання на відстань і мішане було реальною і ефективною опцією освітньою в сучасному світі.

Wykaz literatury

1. Sułkowski Ł. Covid-19 Pandemic; Recession, Virtual Revolution Leading to De-globalization? *Journal of Intercultural Management*. 2020. № 12, P. 1–11.
2. Topol P. Metody i narzędzia kształcenia zdalnego w polskich uczelniach w czasie pandemii Covid-19. *Studia Edukacyjne*. Poznań, 2020. № 59, część 2. P. 103–117.

ПРОФЕСІЙНІ КОМПЕТЕНТНОСТІ ФАХІВЦІВ У ГАЛУЗІ ІНЖЕНЕРІЇ ІГРОВИХ ПРОЄКТІВ

Василенко Ярослав Пилипович

викладач кафедри інформатики та методики її навчання,
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,
yava@fizmat.tnpu.edu.ua

Олексюк Василь Петрович

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

Ігрова індустрія охоплює багато галузей, включаючи розробку ігор, візуальні ефекти, програмне забезпечення, мультимедійні ресурси та багато іншого. Кожна з цих галузей вимагає від фахівців високого рівня професійної компетентності, яка охоплює знання, навички та досвід, необхідні для виконання завдань у даній галузі.

Досвідчені фахівці в галузі інженерії ігрових проєктів повинні мати розуміння технологій розробки ігор, програмування, різноманітних алгоритмів та математичних принципів, необхідних для створення відповідного ігрового досвіду. Крім того, фахівці повинні мати глибокі знання з таких галузей, як дизайн, анімація,