підготовленою інструкцією. До того ж, використання таких карт у офлайн-уроках допомагає реалізувати весь потенціал класних електронних дошок і сприяють позитивному емоційному забарвленню заняття.

Таким чином, інтерактивні карти є сучасним засобом дистанційного і змішаного навчання здобувачів освіти, які яскраво візуалізують контент, придатні для створення на їхній основі різноманітних завдань, забезпечують реалізацію діяльнісного підходу у освітньому процесі.

Список використаних джерел

1. Бондаренко Е., Шорохова Р. Багатофункціональна інтерактивна карта регіону як альтернатива його комплексного електронного атласу. *Вісник Київського національного університету імені Тараса Шевченка. Географія*, 2016. № 1(64). С. 61–64.

2. Васютіна Т., Борисьонок М., Лідіч А. Цифрові освітні технології в роботі вчителя початкової школи. Навчально-методичний посібник для студентів спеціальності 013 «Початкова освіта». Київ : УДУ імені Михайла Драгоманова, 2023. 69 с.

3. Васютіна Т., Остроух В., Стиранка О., Клямар А. Лекція «Картографічні навчальні посібники для початкової школи і методика роботи з ними в курсі ЯДС», 2023.

MENTIMETER ЯК ЗАСІБ ОРГАНІЗАЦІЇ ЗВОРОТНОГО ЗВ'ЯЗКУ

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

Громяк Мирон Іванович
кандидат фізико-математичних наук, доцент, декан фізико-математичного факультету,
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,
ghromjak@tnpu.edu.ua

Зміна методів навчання від суто пасивних до більш жвавих, орієнтованих на здобувача освіти, сприяє якісній організації освітнього процесу [1]. Сучасні студенти прагнуть навчатись в середовищах, які побудовані на використанні різноманітних засобів цифрових технологій. Одним із прикладів впровадження таких технологій у навчання є цифрові інструменти зворотного зв'язку, такі як Mentimeter, Kahoot, Vevox, Crowdpurr. Ці платформи створюють більш стимулюючу дискусію, надаючи студентам змогу зосередити увагу на розумінні, а не на запам'ятовуванні, і критичній оцінці навчального матеріалу.

Mentimeter – це хмарний інструмент взаємодії, який можна використовувати для залучення великої кількості учасників освітнього процесу. Він доступний у веб-браузерах і може бути вільно встановлений на мобільних пристроях. Викладачі можуть зареєструватися на сайті https://www.mentimeter.com і використовувати різні функції, які пропонує дане середовище. Ця платформа може бути використана у закладах вищої освіті для того, щоб перевести лекції навчальної дисципліни у більш захоплюючі та інтерактивні дискусії [2; 3].

Основною перевагою цього ресурсу є те, що застосовуючи цю технологію викладачі можуть трансформувати односторонню комунікацію лекції у якісний зворотній зв'язок. Ще однією особливістю Mentimeter є збереження анонімності. Викладачі можуть анонімно показувати відповіді студентів або відповіді в аудиторії, тим самим створюючи дружнє середовище для співпраці.

Педагоги, які використовують Mentimeter у своєму навчанні, можуть отримати миттєву оцінку розуміння матеріалу студентами та їх прогресу, а отже, відповідним чином надати їм свої відгуки. Окрім того такий зворотній зв'язок від студентів організовується з метою модифікації і покращення якості навчання.

Середовище Mentimeter дозволяє викладачам застосовувати активну педагогіку, орієнтовану на студента, і, таким чином, має потенціал для підвищення уваги, залученості, мотивації, спільного навчання та досягнень у межах дисципліни. При цьому Mentimeter також є корисним інструментом для формувального оцінювання в режимі реального часу та підготовки до іспитів для роз'яснення складних концепцій. Mentimeter допомагає здобувачам освіти стати більш зосередженими, цікаво виконувати завдання з друзями, навіть під час віртуальних занять, працювати в команді та бачити результати свого навчання.

З використанням цифрового інструменту Mentimeter можна організовувати різні форми зворотного зв'язку, зокрема зв'язок, яка забезпечує взаємодію студент-студент, студент-викладач і соціальну присутність під час дистанційних/онлайн-сесій завдяки активній навчальній діяльності, реалізованій цим інструментом. Педагогіка синхронного навчання є важливою в активному залученні студентів до співпраці та комунікації.

Як форма залучення студентів нами виокремлено три ключові міждисциплінарні стратегії, які можуть підтримуватися середовищем Mentimeter для залучення студентів: «оцінка думки», «залучення до дискусії» та «висловлення занепокоєння».

В цьому контексті використання середовища Mentimeter, як системи відповідей студентів, включає такі основні функції:

- середовище Mentimeter пропонує шість різних типів запитань;
- дані можна збирати анонімно;
- дані можна використовувати для аналізу, порівняння та освітніх досліджень;
- покращення уважності студентів;
- збільшення мотивації до навчання;
- анонімність.

Студенти віддають перевагу використанню середовища Mentimeter у навчанні, ніж Google Form, оскільки даний інструмент робить лекцію більш інтерактивною, дозволяє їм отримувати цілеспрямований зворотний зв'язок і відповідну статистику відповідей, досягати високого рівня взаємодії і стимулювати до співпраці.

Отже, використання середовища Mentimeter в освітньому контексті має багато переваг, оскільки усі учасники освітнього процесу можуть отримати користь від навчального досвіду, створеного таким інтерактивним інструментом. Його переваги розширюються від навчання, орієнтованого на студента, до активної участі у віртуальному класі. Викладачі та практики можуть враховувати результати опитувань у середовищі Mentimeter в процесі розробки курсів і перегляді навчальних ініціатив у своїх планах занять.

Список використаних джерел

1. 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.
2. Quiroz Canlas F., Nair S., Nirmal Doss A. Mentimeter App in Computer Science Courses: Integration Model and Students' Reception. In 2020 12th International Conference on Education Technology and Computers, 2020. P. 1–5.
3. Vallely K., Gibson P. Engaging students on their devices with Mentimeter. Compass : Journal of Learning and Teaching, 2018. № 11(2), P. 1–6.

ЦИФРОВИЙ ІНСТРУМЕНТ GENIALLY ЯК ІНТЕРАКТИВНИЙ ЗАСІБ НАВЧАННЯ

Генсерук Юлія Вікторівна
здобувач третього освітньо-наукового рівня вищої освіти спеціальності
011 Освітні, педагогічні науки,
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,
julia.genseruk@gmail.com
Андрійчук Соломія Юріївна
студентка спеціальності Середня освіта (Англійська мова),
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,
solomia2005y@gmail.com

Діджиталізація освіти надає педагогам чудові можливості для використання цифрових навчальних засобів [1]. Вони можуть скористатися цифровими технологіями як засобом для презентації творчого досвіду навчання, для розвитку та мотивації студентів. Сучасна молодь використовує технології у повсякденному житті. Використання цифрових технологій є інструментом навчання для студентів і інструментом для спілкування [2]. Педагоги можуть бути прикладами для наслідування щодо правильного використання технологій.

Genially є одним із технологічних освітніх ресурсів, які можуть використовувати педагоги. Цифрова платформа Genially може підтримувати інтерактивні мультимедійні концепції, забезпечуючи студентам комфортне середовище для навчання за допомогою кількох функцій. Ця програма може допомогти користувачам створювати привабливі презентації, інфографіку та електронні модулі. Крім того, користувачі можуть додавати відео, фотографії, гіперпосилання та мультимедійні елементи.

Інструмент Genially можна використовувати як засіб навчання в якості навчальних інтерактивних ігор, підручників, веб-квестів. Genially також дозволяє створювати візуально привабливі та цікаві історії у формі плакатів, ігор, інтерактивного вмісту та інфографіки.

Середовище Genially входить до 100 найкращих ресурсів у програмі медіа для навчання. Цей додаток має ряд переваг. Ігри можуть допомогти студентам покращити свої навички письма. Розроблені в середовищі Genially ігрові дії включають розпізнавання та використання правильних граматичних структур, передбачають покращення свого словникового запасу. Ще одна з переваг медіа-файлів Genially полягає в тому, що студенти можуть отримати до них доступ у