



Рис. 2. Вибір шаблону користувача з тарифом Стандарт

Для створення тестів підійдуть такі шаблони: «Вікторина», яку ми розглянули вище, «Ігрова вікторина» та «Відкрийте коробку».

Шаблон «Ігрова вікторина» відрізняється від шаблону «Вікторина» тим, що тести на час та на бали, а також під час проходження є три додаткові опції «Оцінка x2» (подвоєння балів) «50:50» (зникнення половини варіантів), «Додатковий час» (добавлення 2хв до виконання завдання). Можна налаштувати бонусний рівень, який з'явиться після заданого запитання у тесті.

Ще одним прикладом для створення тесту є шаблон «Відкрийте коробку». За кожною коробкою ховається питання, учні мають відкрити всі коробки та відповісти правильно на приховані питання.

Висновки. Отже, використання трьох шаблонів «Вікторина», «Ігрова вікторина» та «Відкрийте коробку» сприяє всебічній систематизації знань в ігровій формі та формуванню навичок роботи з тестами. Кожен з цих шаблонів має свої особливості та переваги, що дозволяють створити захопливі інтерактивні тести з математики, адаптовані під різні рівні складності та потреби учнів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Хмарний сервіс Wordwall. URL: <https://wordwall.net/uk/about>

УПРАВЛІННЯ РОЗВИТКОМ ЦИФРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ ВЧИТЕЛІВ ЗАКЛАДУ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ

Андрюхіна Людмила Дмитрівна

магістрантка спеціальності 073.00.04 Менеджмент (Управління електронним навчанням у міжкультурному просторі), Київський столичний університет імені Бориса Грінченка

mila.andriukhina950@gmail.com

Постановка проблеми. Виклики сьогодення такі як пандемія COVID-19 у 2020 році та повномасштабне вторгнення РФ в Україну у 2022 році вказують на важливість розвитку цифрової компетентності для ефективної професійної діяльності. Через стрімкий розвиток цифрових технологій та їх використання в освітньому процесі задля забезпечення якості результатів навчання учнів постає питання важливості постійного оновлення рамок цифрової компетентності вчителів.

В Україні створено декілька проєктів рамок цифрової компетентності вчителів, але вони не є актуальними, оскільки цифрові технології розвиваються набагато швидше ніж вони оновлюються. На Всесвітньому економічному форумі [1] вже обговорюється тема використання штучного інтелекту (ШІ) на ринку праці та у суспільстві в цілому. Європейська спільнота також внесла відповідні зміни до рамки цифрової компетентності громадян DigComp 2.2 та запропонувала нові приклади врахування впливу нових технологічних і соціальних розробок, таких як ШІ. Одним із важливих трендів в освіті є ШІ та вчителі й учні активно почали використовувати технології ШІ. Це зумовило появу проблеми оновлення, як європейських, так і українських рамок цифрової компетентності для освітян.

Виклад основного матеріалу. Згідно з Концепцією нової української школи (НУШ) поняття цифрової компетентності «передбачає впевнене, а водночас критичне застосування інформаційно комунікаційних технологій (ІКТ) для створення, пошуку, обробки, обміну інформацією на роботі, в публічному просторі та приватному спілкуванні» [2, с. 11].

Згідно з дослідженням [3] майже 1747 вчителів, що брали участь в опитуванні, чули про сервіси ШІ та використовували їх хоча б один за останні 6 місяців. Найпопулярнішим сервісом серед вчителів (68%) виявився ChatGPT, а на другому місці інструменти ШІ від проєкту “На Урок” (49%). Інші сервіси менш популярні серед освітянської аудиторії.

Вчителі оцінюють свій досвід в царині ШІ, як дуже успішний - 8%, успішний - 57%, нейтральний - 12%, не дуже успішний - 13%, зовсім не успішний - 1% та 9% вчителям було важко відповісти. Вчителі зазначили, що використовували сервіси ШІ у своїй професійній діяльності для підготовки до занять (44%), підготовки домашнього завдання (30%), проведення занять (28%), перевірка знань учнів (22%) та позакласної роботи (20%). Разом з тим більшість вчителів не дуже готові рекомендувати сервіси ШІ іншим вчителям (30% нейтральна позиція та 34% позиція критика) та учням (26% нейтральна позиція та 39% позиція критика), оскільки мають певні перестороги. Вчителі не готові рекомендувати іншим вчителям з огляду на брак досвіду (33%), обмежені можливості ШІ (9%), ШІ не може замінити людину (7%), обмеження розвитку (5%). Вчителі не готові рекомендувати учням через брак досвіду (24%), обмеження розвитку (16%), ризик академічної недоброчесності (10%), обмежені можливості ШІ (6%).

Дослідження виявило, що є вчителі, котрі готові рекомендувати сервіси іншим вчителям через інновації (23%), особистий помічник (23%), оптимізацію часу (10%), урізноманітнення навчального процесу (8%). Вчителі готові рекомендувати учням сервіси з огляду на інновації (21%), особистий помічник (16%), розширення можливостей навчання (14%), урізноманітнення навчального процесу (14%).

Як видно з дослідження використання технологій ІІІ потребує певних знань та вмінь. ЮНЕСКО оприлюднив для обговорення проєкт рамок цифрової компетентності для вчителів та учнів щодо ІІІ у межах проєкту «ІІІ та майбутнє навчання» [4]. Рамка поділена на напрями: мислення орієнтоване на людину, етика ІІІ, основи та застосування ІІІ, педагогіка ІІІ, ІІІ для професійного розвитку. В рамці виділяються три рівні володіння ІІІ. Рамка має на меті визначити певний набір установок, знань та навичок, якими мають володіти вчителі для розуміння ролі ІІІ в освіті, використання ІІІ в професійній діяльності з боку етики та ефективності. Рамка використання ІІІ для учнів також передбачає напрями: мислення орієнтоване на людину, етика ІІІ, методи та застосування ІІІ, проєктування систем ІІІ. Її метою є визначення певного набору установок, знань та навичок, які учні мають здобути для ефективною та безпечною взаємодією з технологіями ІІІ у навчанні та самоосвіті.

Висновки. Отже, наявні рамки цифрової компетентності для освітян є вже застарілими, оскільки цифрові технології постійно розвиваються та виникає потреба в постійному оновленні даних рамок згідно з цифровими трендами сьогодення. Поки рамки не оновлені до того рівня, яке вимагає сьогодення можна посилатися на проєкти рамок компетентностей зі ІІІ для вчителів та учнів від ЮНЕСКО.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Всесвітній економічний форум [Електронний ресурс] URL: <https://www.weforum.org>
2. Концептуальні засади реформування середньої школи. Нова українська школа [Електронний ресурс] URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/nova-ukrainska-shkola-compressed.pdf>
3. Всеукраїнське дослідження «Використання ІІІ у шкільній освіті» [Електронний ресурс] URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/news/2023/12/20/Vseukrainske.doslidzhennya.vykorystannya.20.12.2023.pdf>
4. Artificial intelligence and the Futures of Learning [Електронний ресурс] URL: <https://www.unesco.org/en/digital-education/ai-future-learning>