

Лілія Рускуліс
Ольга Дем'яненко
Катерина Мікрюкова

СУЧАСНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ОСВІТІ



МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Національний університет кораблебудування
імені адмірала Макарова

Лілія РУСКУЛІС
Ольга ДЕМ'ЯНЕНКО
Катерина МІКРЮКОВА

СУЧАСНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ОСВІТІ

Методичні рекомендації

*Рекомендовано до друку Вченою радою
Національного університету кораблебудування
імені адмірала Макарова*

Миколаїв
«Іліон»
2026

А В Т О Р И :

Лілія РУСКУЛІС – доктор педагогічних наук, професор кафедри української мови, літератури та методики навчання Національного університету кораблебудування імені адмірала Макарова;

Ольга ДЕМ'ЯНЕНКО – кандидат педагогічних наук, доцент кафедри германської філології Національного університету кораблебудування імені адмірала Макарова;

Катерина МІКРЮКОВА – кандидат філологічних наук, доцент кафедри української мови, літератури та методики навчання Національного університету кораблебудування імені адмірала Макарова

РЕЦЕНЗЕНТ :

Алевтина МІНЯЙЛОВА – кандидат педагогічних наук, доцент, завідувач кафедри мовної підготовки Національного університету кораблебудування імені адмірала Макарова

*Рекомендовано до друку Вченою радою Національного університету кораблебудування імені адмірала Макарова
(Протокол № 4 від 30.04.26)*

Рускуліс Л.

Р 88 Сучасні технології в освіті : методичні рекомендації / Лілія Рускуліс, Ольга Дем'яненко, Катерина Мікрюкова. — Миколаїв : Іліон, 2026. — 52 с.

ISBN 978-617-534-786-7

У методичних рекомендаціях схарактеризовано сучасні технології в умовах модернізації вищої освіти; з'ясовано прерогативи використання інформаційно-комунікаційних технологій навчання; особливості провадження проєктної діяльності й залучення веб-квестів до навчальних занять; обґрунтовано специфіку дистанційного навчання як цілеспрямованого процесу інтерактивної (ділової) взаємодії викладача й студентів; проаналізовано різні види медіаконтенту: інфографіка, майнднепінг, інтернет-меми, які покликані супроводжувати репрезентацію теоретичного матеріалу освітніх компонентів; досліджено особливості оцінювання рівня компетентності здобувачів освіти (тестовий контроль), доведено переваги гейміфікації в освітньому процесі; звернуто увагу на дотримання академічної культури в закладі освіти.

УДК 37.018.43:004(072)

© Рускуліс Л., Демяненко О.,
Мікрюкова К., 2026

© НУК ім. адм. Макарова, 2026

ISBN 978-617-534-786-7

З М І С Т

ПЕРЕДМОВА	4
Тема 1 Сучасні технології в умовах модернізації вищої освіти (edtech): потенціал і тенденції	5
Тема 2 Дистанційне навчання як цілеспрямований процес інтерактивної (ділової) взаємодії викладача й студентів	14
Тема 3 Медіаконтент: сутність та види	23
Тема 4 Якість отримання знань у дистанційному режимі навчання	30
Тема 5 Академічна культура в закладі освіти	39
СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ	46

ПЕРЕДМОВА

Стратегічним завданням ЗВО в умовах модернізації та спрямованості на інтеграцію до європейського і світового освітніх просторів є якісно новий підхід до підготовки здобувачів освіти, що вимагає адаптації до змін суспільства, творчо їх примножуючи, гармонійно поєднуючи найкращі українські цінності й традиції та вбираючи передову закордонну практику.

Особливості сучасних технологій в умовах модернізації вищої освіти як упровадження сучасних методів, інструментів і підходів, що зміщують фокус із викладача на здобувача освіти, підвищуючи ефективність навчання через інтерактивність, персоналізацію й активне залучення розлого схарактеризовано в методичних рекомендаціях. Авторський колектив з'ясовує переваги використання інформаційно-комунікаційних технологій, проєктної діяльності й веб-квестів.

Особливу увагу зацентовано на організації дистанційного навчання, його перевагах і видах; проаналізовано види медіаконтенту, які покликані супроводжувати репрезентацію теоретичного матеріалу освітніх компонентів й з'ясовано особливості оцінювання рівня компетентності здобувачів освіти (тестовий контроль); доведено переваги гейміфікації в освітньому процесі.

Автори методичних рекомендацій проаналізували поняття «академічна культура», її зміст і предмет, соціальне призначення, структуру, критерії визначення академічної доброчесності; з'ясували законодавче поле академічної доброчесності; схарактеризували поняття «плагіат» і види й способи плагіату.

Методичні рекомендації побудовано відповідно до вимог створення дистанційних навчальних комплексів. Теоретичний матеріал супроводжується схемами, таблицями, рисунками. Така структура методичних рекомендацій сприяє ефективному впровадженню змішаного навчання, що зайняло магістральне місце в організації освітнього процесу.

Тема 1

СУЧАСНІ ТЕХНОЛОГІЇ В УМОВАХ МОДЕРНІЗАЦІЇ ВИЩОЇ ОСВІТИ: ПОТЕНЦІАЛ І ТЕНДЕНЦІЇ

П Л А Н

- ☒ Сучасні технології в умовах модернізації вищої освіти.
- ☒ Інформаційно-комунікаційні технології (ІКТ).
- ☒ Усемережеві платформ для доступу до навчальних матеріалів і проведення занять.
- ☒ Інтерактивні технології.
- ☒ Проектна діяльність і веб-квести.

Теоретичні студювання

Інноваційні освітні технології – це впровадження сучасних методів, інструментів і підходів, що зміщують фокус із викладача на здобувача освіти, підвищуючи ефективність навчання через інтерактивність, персоналізацію й активне залучення. Вони охоплюють цифровізацію, змішане навчання й STEM-освіту.

Науковці наголошують на створенні єдиного інформаційного освітнього середовища, яке призначене для отримання освіти з використанням інноваційних технологій, та може охопити не лише студентів, а й викладачів. Перевагами його створення є: розроблення гнучкої системи отримання знань з упровадженням сучасних технологій, методик, що уможливить функціонування індивідуальних траєкторій навчання; створення вільного доступу до освітніх ресурсів для здобувачів освіти незалежно від часу й місця знаходження їх; можливість спілкування з вчителями й викладачами з метою

обміну інноваційними педагогічними ідеями; створення системи моніторингу якості освіти; публічність освітнього процесу; створення засад для формування ринку освітніх послуг, що стимулює розвій країни.

Інформаційно-комунікаційні технології спрощують доступ громадян до відомостей і даних, уможливають здійснення швидких й ефективних кроків для вдосконалення навчання, професійного й особистісного розвитку. ІК-компетентність і для викладача, й для здобувача освіти є потребою сучасних стрімких змін умов і потреб суспільства, що висунута як перед ЗВО України, так і у світовому вимірі, його постійне фахове зростання й удосконалення в ІК-просторі, активна участь в освітніх спільнотах і проєктах, якісне поєднання ресурсів міжнародних програм і українського досвіду.

ІКТ демонструють результативність і продуктивність шляхом залучення великої кількості мультимедійних засобів, інтенсивного накопичення різноманітної інформації, гнучкості й ефективної кооперації дій викладача й студента.

Залучення технічних засобів, послуг й Інтернету спрямоване на покращення якості життя, що відображається в переході від інформаційних технологій ХХІ ст. до *smart-технологій*, що в освіті стали дієвими в час масового заповнення нашого життя різноманітними розумними пристроями (смартфон, розумний будинок, смарткар (інтелектуальний автомобіль), смартборди (інтерактивна інтелектуальна електронна дошка тощо)).

Абревіатура SMART репрезентує змістовне навантаження: крім дослівного перекладу з англійської її можна розшифрувати як Self-directed, Motivated, Adaptive, Resourceenriched, Technology embedded – тобто навчання самостійне, мотивоване, адаптивне, збагачене ресурсами, з убудованими технологіями.

Тенденції SMART-освіти: прерогативна роль ДН; персоналізація освітнього процесу; гейміфікація як упровадження ігрових технологій; насичення інтерактивними підручниками, що підтримуються мультимедійними технологіями; навчання з використанням відеоігр та ін.

Інтерактивна дошка (SMART Board) дає змогу викладачеві супроводжувати лекційний і практичний курс дисципліни відеоматеріалами (фрагменти телепередач, кінофільмів, мультфільмів); звукозаписами (магнітофонні записи); мульти-медіа-матеріалами, статистичними зображеннями (схеми, таблиці, елементи електронних підручників) тощо.

Усемережеві ресурси для реалізації дистанційного навчання:

1. Платформи для конференцій із використанням усемережевого зв'язку.
2. Інструменти для взаємодії зі здобувачами освіти.
3. Ресурси зі створення текстів, завдань, інформаційні ресурси.

Таблиця 1 – Усемережеві ресурси для організації ДН

**І. ПЛАТФОРМИ ДЛЯ КОНФЕРЕНЦІЙ
ІЗ ВИКОРИСТАННЯМ УСЕМЕРЕЖЕВОГО ЗВ'ЯЗКУ**

 zoom	Простір для колективної роботи, в якому окремі користувачі (групи) мають можливість збиратися й вирішувати освітні проблеми. Зустріч може організувати будь-хто з учасників конференції, передаючи права про ведення її іншим учасникам; під'єднуються всі ті, кому надано покликання (чи ідентифікатор, пароль). Конференцію можна створювати щоразу нову, або користуватися постійною
 Hangouts	Платформа для швидкого обміну повідомленнями, про ведення відеоконференцій (розроблено компанією Google). Додаток уможлиблює спілкування в групах, забезпечуючи проведення вебінарів, занять. Під час відеоконференції учасники мають можливість демонструвати екран комп'ютера, надавши доступ до відкритого вікна програми. Переваги платформи: простий дизайн, попереднє планування зустрічей; синхронізація розмов; використання, як телефонного дзвінка. Недоліки: доступність із G-Suite; функціонування виключно в браузері; наявність лише статусів онлайн чи офлайн; немає зворотного повідомлення про отриману інформацію

Продовження табл. 1

 Office Comm TAGLINE COMPANY	Програма, що вибудована на основі швидкості, продуктивності, гнучкості й інтелекту. Функція мультитенат і низка облікових записів уможливають роботу в межах певного колективу, дозволяють швидко отримання сповіщення в реальному часі. Функція наради дозволяє легко приєднатися до зустрічі з міжхмарною автентифікацією в будь-якій хмарі Microsoft. Платформа дозволяє знаходити й використовувати інформацію, яка прихована в документах, презентаціях, електронних листах, запрошеннях і контактах
	Платформа, що створена для проведення нарад. Вона розкриває великі можливості для безперервної співпраці а реальному часі. Версії: класична – пропонує всі можливі мультимедійні функції та нова, що репрезентує оновлені функції (глобальні контакти з людьми усім світом; створення віртуальних агентів; видалення шуму й створення каналу зв'язку між операторами й клієнтами; проведення цифрових опитувань)
II. ІНСТРУМЕНТИ ДЛЯ ВЗАЄМОДІЇ ЗІ ЗДОБУВАЧАМ ОСВІТИ	
 ClassDojo	Платформа, що налічує більше 50 млн користувачів. Запропонована система спілкування допомагає налагодити обмін повідомленнями між викладачами, здобувачами освіти та їхніми батьками в будь-якому місці та в будь-який час; підтримувати соціально-емоційне навчання; вести портфолію. Специфічною є функція Історії, що дозволяє викладачам демонструвати світліни з занять у приватній стрічці. Classdojo має широкий вибір інструментів для вчителів (табелі відвідуваності, щоденник, таймер та ін.)
 Google Classroom	Інтерактивна платформа, яка створена для закладів освіти з метою завантаження й поширення завдань; спілкування зі здобувачами освіти у «віртуальних аудиторіях». Платформа дозволяє створити курс; записати здобувачів освіти на нього; ділитися матеріалами; перевіряти завдання, оцінювати їх і слідкувати за прогресом

Продовження табл. 1

 Google Docs	Платформа, що дозволяє створювати й редагувати документи в режимі реального часу; обмінюватися коментарями; працювати одночасно з декількома здобувачами освіти; формувати документи (вибір та зміна кольору, шрифту, оздоблення; створення таблиць, схем тощо); завантажувати файли на сервер і скачувати їх у потрібних форматах
 padlet	Інтерактивна всемережева дошка, що допомагає поєднати текст, зображення, відео, аудіо й дозволяє організувати «мозковий штурм», розмістити необхідну інформацію; спільно виконувати практичні завдання; створювати й зреалізовувати проекти. Padlet легка у використанні: узагальнює весь матеріал у віртуальному просторі
ІІІ. РЕСУРСИ ЗІ СТВОРЕННЯ ТЕКСТІВ, ЗАВДАНЬ, ІНФОРМАЦІЙНІ РЕСУРСИ	
 Classtime	Платформа, що уможливорює здійснення викладачем оцінювання знань й репрезентацію прогресу. Переваги: оцінювання знань; легкий для використання інтерфейс; можлива повна інтеграція з Google Classroom
 Kahoot!	Платформа, що дозволяє проводити заняття в інтерактивному форматі; перевіряти рівень досягнень здобувачів освіти шляхом їх тестування. Можливості: залучити до 50-ти учасників до процесу тестування; самостійне створення питань; автоматичне переміщення відповідей у питання; використання зображень; управління часом виконання завдань; визначення рейтингу за правильні відповіді; вибудовування прогресу групи
 Learning Apps.org	Сервіс, що дозволяє створювати інтерактивні вправи. За його допомогою викладач може розробляти, зберігати інтерактивні завдання з різних предметів, а здобувачі освіти виконувати їх в ігровій формі. Сервіс функціонує багатьма мовами, в тому числі й українською

Кінець табл. 1

	Ресурс, що покликаний найбільш ефективно й прозоро виконувати певні функції: домашнє завдання, онлайн відвідування занять; керування заняттями; звітування за виконану роботу. Study-smile характеризує легкий інтерфейс та цікаві функції, забезпечує системність подання навчального матеріалу; його комплексність; підтримку з боку викладача
 На Урок	Ресурс для вчителів, в якому представлено бібліотеку з авторськими матеріалами, корисними статтями. Платформа складна для реєстрації й створення тестів; велика кількість різноманітних функцій; наявні п'ять типів тестувань і лише два типи питань
	Платформа «МійКлас» пропонує для вчителя готові завдання для ДН; покликана мотивувати здобувачів освіти до навчання шляхом змагання. Інтерфейс – українськомовний. Основна функція сервісу – контроль і перевірка якості виконання домашніх завдань й вибудовування індивідуального підходу до кожного учня. Переваги: близько 2 млн завдань; методичні рекомендації для вчителя; варіанти завдань; гарантія самостійності учнів під час виконання завдань; автоматична перевірка рівня виконання завдань; можливість кожному вчителю самостійно створювати авторські програми

Інтерактивне навчання – специфічна форма пізнавальної діяльності, коли учасники (студент і викладач) є рівноправними, рівнозначними суб'єктами навчання, розуміють, що вони роблять, рефлексують щодо того, що вони знають, вміють і здійснюють. Інтерактивна взаємодія охоплює як домінування одного учасника освітнього процесу, так і однієї думки над іншою. Урахування можливостей інтерактивного навчання та його впровадження в освітній процес має суттєві переваги: полегшення процесу засвоєння нового матеріалу, розвиток вміння його аналізувати; пробудження інтересу до нестандартної організації освітньої діяльності; активізація мисли-

тельної і творчої праці, підвищення рівня запам'ятовування інформації; формування вмінь спілкуватися в колективі; налагодження комунікативної готовності до роботи в студентській групі й розвиток мовленнєво-комунікативних умінь; закріплення навичок формулювати власну думку й правильно її висловлювати; погодження й прийняття етикетних вимог до спільної діяльності; пробудження високої відповідальності за результат роботи в групі.

Групи інтерактивного навчання: кооперативне навчання; колективно-групове навчання; ситуативне моделювання; опрацювання дискусійних завдань та інші.

Інтернет-проекти спрямовані підвищувати рівень компетентності студентів за допомогою отримання значного обсягу інформації. Існують два види проектів: *www-проекти* та *E-mail-проекти*. Планування, проведення й результати суттєво відрізняються між собою, оскільки *www-проекти* спрямовані на розвиток умінь знаходити інформацію в Інтернеті та презентувати підсумки власного пошуку, а *E-mail-проекти* підвищують рівень писемної комунікації.

Технологія створення проектів допомагає вирішувати низку освітніх цілей: усвідомити необхідність отримання знань; навчити здобувати ці знання самостійно, вміти застосовувати їх для вирішення нових пізнавальних і практичних завдань; сприяти формуванню комунікативних навичок студента; прищепити вміння користуватися дослідницькими прийомами.

Web-quest – опори-інструкції, каркас, що вибудовуються й упроваджуються за допомогою покликань на інтернет-ресурси в усережжі, мають на меті глибоко проаналізувати інтернет-матеріал.

Види Web-quest:

- за формою проведення: комп'ютерні ігри, QR-квести, медіа квести, комбіновані та ін.;
- режимами проведення: реальний, віртуальний та комбінований режими;

- терміном реалізації: коротко- та довгострокові;
- формою роботи: групові й індивідуальні;
- предметним змістом: моно- та міжпредметні;
- структурою сюжетів: лінійні, нелінійні, кільцеві;
- інформаційним середовищем: традиційне й віртуальне середовище;
- технічною платформою: віртуальні щоденники, журнали, сайти, форуми, Google-групи, соціальні мережі;
- домінуючою діяльністю: дослідницький, інформаційний, творчий та рольовий квести.

Розробник технології веб-квестів Б. Додж також наголошує на класифікації за видом занять, до яких уналежнює:

- переказ – демонстрацію розуміння теми, що ґрунтується на репрезентації матеріалів із різноманітних джерел у новому форматі;
- планування й проєктування – розроблення плану чи проєкту на основі певних умов;
- самопізнання – будь-які аспекти вивчення особистості;
- компіляція – трансформація формату інформації, отриманої з різних джерел;
- творче завдання – творча робота в певному жанрі;
- аналітичне завдання – пошук та систематизація інформації;
- досягнення консенсусу – вироблення рішення з гострої проблеми;
- оцінювання – обґрунтування певної точки зору;
- журналістське розслідування – об'єктивний виклад інформації;
- переконання – вміння схилити опонента чи нейтрально налаштованих осіб на власну точку зору;
- наукові дослідження – вивчення різноманітних явищ, відкриттів, фактів на основі унікальних онлайн джерел.

Етапи:

1. Вступ, який передбачає визначення теми, вагомості проєкту та вибудовування його сценарію.
2. Центральне завдання – послідовні дії, спрямовані на вирішення проблеми; з'ясування проблемних питань та визначення й самостійне вирішення практичних завдань.
3. Укладання списку інформаційних ресурсів.
4. Процес – поетапний опис завдань.
5. Оцінювання – шкала визначення якості виконаної роботи.
6. Завершальна частина – узагальнення результатів роботи.

Веб-квести можуть мати й інші атрибути: групове проведення їх; узагальнення мотиваційних елементів навколо базової структури; розроблення веб-квестів як у межах однієї дисципліни, так і охоплювати декілька курсів.

Позитивні риси веб-квестів: вибір завдань, які стосуються однієї теми, що допомагає здійснювати логічні міждисциплінарні зв'язки, переводить студента з одного контексту в інший; дає змогу «переносити» набуті знання в реальний світ (зворотний зв'язок), демонструючи й аналізуючи лекції вчителів і викладачів, виступи політиків тощо; сприяє розвитку власних шаблонів мислення й самостійного використання ефективних стратегій навчання.

Тема 2

ДИСТАНЦІЙНЕ НАВЧАННЯ ЯК ЦІЛЕСПРЯМОВАНИЙ ПРОЦЕС ІНТЕРАКТИВНОЇ (ДІЛОВОЇ) ВЗАЄМОДІЇ ВИКЛАДАЧА Й СТУДЕНТІВ

П Л А Н

- ☑ Форми навчання в закладах вищої освіти (традиційні форми навчання; неформальна освіта; інформальна освіта; форми навчання, до яких уключено елементи дистанційного навчання; змішане навчання (blended learning); чисте ДН (online learning)).
- ☑ Змішане навчання як поєднання технологій навчання за допомогою гнучкого підходу до освіти. Комбінації змішування навчання. Моделі змішаного навчання.
- ☑ Дистанційне навчання як цілеспрямований процес інтерактивної (ділової), асинхронної й синхронної взаємодії викладача й студентів:
Ознаки дистанційного навчання · Різновиди дистанційного навчання · Завдання впровадження дистанційного навчання в систему ЗВО · Моделі дистанційного навчання · Режими впровадження моделей дистанційного навчання · Засоби дистанційного навчання.

Теоретичні студювання

Форма навчання – дидактична категорія, яка означає зовнішній бік організації освітнього процесу, що пов'язаний із кількістю тих, хто навчається, часом і місцем навчання, а також порядком його здійснення.

Вища школа репрезентована: а) традиційними формами навчання, б) формами навчання, до яких включено елементи дистанційного навчання (далі ДН), в) змішаним навчанням (blended learning), г) чистим ДН (online learning).

Традиційні форми навчання: лекція, семінар, практичне заняття, лабораторна робота, самостійна робота студента.

Неформальна освіта – освіта, яка здобувається, як правило, за освітніми програмами й не передбачає присудження визнаних державою освітніх кваліфікацій за рівнями освіти, але може завершуватися присвоєнням професійних та/або присудженням часткових освітніх кваліфікацій. Вона є доповненням та/або альтернативою формальної освіти в навчанні впродовж усього життя людини. Платформи для здобуття неформальної освіти: *Prometheus, Всеосвіта, Coursera, Education Era, Дія. Цифрова Освіта*.

Інформальна освіта (самоосвіта) передбачає самоорганізоване здобуття особою певних компетентностей, зокрема під час повсякденної діяльності, пов'язаної з професійною, громадською або іншою діяльністю, родиною чи дозвіллям; неперервний процес навчання особистості в культурно-освітньому середовищі впродовж її життя.

Змішане навчання – поєднання технологій навчання за допомогою гнучкого підходу до освіти, що передбачає виконання завдань у всемережжі з використанням методів, що можуть покращити результати студента й/або зекономити навчальний час; цілеспрямований процес здобування знань, умінь і навичок, що здійснюється освітніми установами різного типу в межах формальної освіти, частина якого реалізується у віддаленому режимі за допомогою інформаційно-комунікаційних технологій і технічних засобів навчання, які використовуються для зберігання й доставки навчального матеріалу, реалізації контрольних заходів, організації взаємодії між суб'єктами освітнього процесу (консультації, обговорення) та під час якого має місце самоконтроль учня (студента) за часом, місцем, маршрутами й темпом навчання.

Моделі змішаного навчання: ротаційна модель – перемінне навчання наживо й за допомогою усемережєвих ресурсів; гнучка модель, що характерна для закладів освіти, де воно

переважає, передбачаючи надання консультацій для здобувачів освіти наживо й за допомогою усережєвих ресурсів; особистісно орієнтована модель вибудовується на основі індивідуальних графіків, доповнених зовнішніми всемережевими ресурсами; модель збагаченого віртуального середовища, що реалізується на основі дистанційного навчання й різноманітних усережєвих програм.

Дистанційне навчання (далі ДН) є освітнім процесом, у ході якого активно використовуються різноманітні інформаційні технології (комп'ютерні програми, усережєві технології та ін.); забезпечується пошукова самостійна діяльність студента з залученням матеріалів електронних бібліотек, баз даних тощо; створюються самостійні проєкти й методики учасниками освітнього процесу; відбувається постійна комунікація між викладачем і студентом (групою студентів); ураховується диференціація навчання (розробка, впровадження й перевірка різнорівневих завдань, унесення результатів в електронний журнал групи).

Завдання ДН: підвищення ролі студента в процесі навчання; збільшення обсягів доступної інформації, можливість віртуального спілкування з викладачами, фахівцями; вирішення проблемних завдань шляхом упровадження інтерактивних форм навчання, мультимедійного компоненту; комфортні умови навчання; велика кількість учасників проєктів, що проживають у різних містах і країнах.

Ознаки ДН:

- *гнучкість* дає змогу здобувачеві вищої освіти займатися у вигідний для нього час у зручному місці й індивідуальному темпі;
- *модульність* – формування з незалежних навчальних курсів-модулів власного індивідуального або групового навчального плану;
- урахування *паралельності* забезпечує навчання, що суміщається з професійною діяльністю;



Рисунок 1 – Система дистанційного навчання

- ДН гарантує *повноту інформаційного доступу* як одночасне звернення до багатьох джерел навчальної інформації, великої кількості користувачів;
- *економічність* – ефективне використання технічних і транспортних засобів, навчальних площ, концентроване й уніфіковане подання навчальної інформації й мультидоступ до неї, що знижує витрати на підготовлення спеціалістів;
- *масовість й одночасно особистісна орієнтованість, індивідуалізованість* засвоєння інформації, необхідної саме конкретному студенту зі швидкістю, на яку він здатний;
- *пізнавальне спрямування* дає змогу виявлення більшої наполегливості до набуття знань, організованості, вмінь працювати самостійно й мати навички роботи з комп'ютером і телекомунікаційними засобами зв'язку;
- *діагностичність* окреслює оцінювання рівня розвитку здібностей, професійних якостей користувачів, вибудовування відповідного соціально-психологічного портрета з метою вибору ефективних методів і засобів навчання;
- *мотиваційність* виробляє зацікавлення в актуальних знаннях із метою подальшої оперативної реалізації їх для забезпечення професійної кар'єри;
- *гуманність* спрямовує навчання на особистість, урахування індивідуальних особливостей її, створення сприятливих умов для оволодіння знаннями й розвитку творчих здібностей;
- *соціальна рівноправність* відкриває однакові можливості для всіх здобути освіту, незважаючи на місце проживання, стан здоров'я, елітарність і матеріальне забезпечення;
- *інтернаціональність* передбачає експорт й імпорт світових досягнень на ринку освітніх послуг.

Форми ДН:

1. Навчання за типом екстерна – орієнтується на екзаменаційні вимоги ЗВО, передбачається для студентів, що за певних причин не можуть відвідувати заклад освіти.
2. Університетська освіта (на базі одного університету) – для студентів, які навчаються заочно/дистанційно.

3. Навчання, що базується на основі співпраці декількох ЗВО, що дозволяє розробити більш якісне навчальне забезпечення дистанційних курсів.
4. Навчання в спеціальних закладах освіти, що створюються для розробки мультимедійних курсів для заочного й дистанційного навчання.
5. Автономні навчальні системи впроваджуються повністю за допомогою телебачення й радіопрограм, додаткових друкованих видань.
6. Неформальне інтегроване навчання на основі мультимедійних програм, тобто програми самоосвіти.

Моделі ДН:

- *асинхронне навчання*, коли студенти, віддалені від закладу освіти, складають групи одного курсу й займаються за індивідуальним навчальним планом із використанням навчально-методичних матеріалів, що розроблені ЗВО. Таке спілкування відбувається у формі електронної переписки (e-mail); шляхом обміну файлами, проведення форумів (forum), через вікі (wiki);
- *синхронне навчання* («спільна робота»), коли дистанційно розділені ЗВО, що забезпечує проведення занять, а група студентів займається одночасно (на сьогодні це може бути віртуальна навчальна група, студенти не обов'язково знаходяться в одній аудиторії). При цьому взаємодія між викладачами й студентами проходить у реальному масштабі часу.

Засоби ДН навчання умовно поділено на інтернет-засоби й навчальні засоби.

До першої уналежнюємо: електронну пошту, «дошку оголошень» (BBS), Інтернет, аудіо- й відео-конференції з одночи двостороннім зв'язком через радіомовлення, телеграф, телефон, супутниковий зв'язок чи Mosaic – графічний інтерфейс до всесвітньої мережі, ICQ – система для оперативного спілкування (інтернет-пейджер), активні канали для підписки на Web-сайти та ін.

Таблиця 2 – Усемережеві засоби ДН

Електронна пошта	Спосіб обміну цифровими повідомленнями між людьми з використанням комп'ютерів, мобільних телефонів та інтернету, що забезпечує передавання повідомлень як у формі звичайних текстів, так і в інших формах (графічній, звуковій, відео) у відкритому чи зашифрованому вигляді. Технологія широко застосовується в освіті для координації й установленні зворотного зв'язку між викладачем і студентами й передачі методичних матеріалів та виконаних завдань. <i>Google Gmail, ukr.net, Outlook, Meta.ua, Online.ua, i.ua</i>
Відео-конференція	Найдієвіший засіб організації ДН, один із сучасних способів зв'язку, що дозволяє проводити заняття, коли викладач і студенти перебувають у різних місцях та використовують відеотехнології як основний канал зв'язку. <i>ZOOM, My Own Conference, Google Meet, Jitsi, Big Blue Button, Open Meetings, Microsoft Teams</i>
Форум	Засіб для комунікації в системі онлайн-навчання, який дає можливість учасникам електронного курсу проводити асинхронні обговорення. Кожний форум присвячений певній проблемі або темі. Модератор/ка форуму реалізує обговорення, стимулюючи питаннями, повідомленнями, новою цікавою інформацією. Програмне забезпечення форумів дозволяє приєднати різні файли певного розміру. Кілька форумів можна об'єднати в один великий
Блог	Веб-сайт, який має певну структуру (сторінки), на яких розміщується теоретична й практична інформація (статті, фото- й відеоматеріали, гіперпосилання на інші освітні ресурси, презентації, опитування, завдання тощо) для викладачів і студентів. Блоги можуть бути застосовані як для групової, так і для індивідуальної форми роботи зі студентами. <i>Wordpress.com, Blogger.com., Blog.net.ua, Blox.ua</i>
Чат	Спілкування користувачів мережі в режимі реального часу, засіб оперативної комунікації людей шляхом інтернет-зв'язку. Різновиди: текстовий, голосовий, аудіо, відеочат. Найбільш поширений – текстовий. <i>Viber, Telegram</i>

До другої групи уналежнюємо: електронні видання навчального призначення; комп'ютерні системи навчального призначення; аудіо- й відео навчальні матеріали; глобальне всемережжя.

Електронні видання навчального призначення – автоматизовані системи навчального призначення, що мають дидактичні, методичні й інформаційно-довідкові матеріали з освітнього компонента, а також програмне забезпечення, яке дає змогу комплексно їх використовувати як для самостійної роботи, так і для контролю знань (навчально-методичні рекомендації до організації самостійної роботи, виконання курсового чи кваліфікаційного дослідження, підготовки до підсумкової атестації тощо).

Комп'ютерні системи навчального призначення – програмні засоби для використання в освітньому процесі, які дають можливість: диференціювати процес навчання; контролювати особистість із діагностикою помилок і здійснювати зворотний зв'язок; забезпечувати самоконтроль й самокоригування навчально-пізнавальної діяльності; скорочувати час навчання за рахунок виконання комп'ютером складних обчислень; демонструвати візуальну навчальну інформацію; моделювати й імітувати процеси і явища, проводити лабораторні роботи, експерименти й досліді в умовах віртуальної реальності; прищеплювати вміння приймати рішення тощо.

Комп'ютерні навчальні програми використовують діалог, при цьому відповіді студента залежать від алгоритму роботи програми, яка повинна віддавати ті чи ті рекомендації, пояснення, підказки, виконуючи роль викладача.

Для підвищення ефективності супроводу навчання студентів у практиці ЗВО пропонується використання: електронного підручника; електронних методичних вказівок; тестових контролюючих завдань; електронної аудіовізуальної наочності тощо.

Електронний підручник – навчальна програмна система комплексного призначення, що забезпечує безперервність та повноту дидактичного циклу освітнього процесу, надає теоретичний матеріал, забезпечує тренувальну навчальну діяльність і контроль рівня знань, а також інформаційно-пошукову діяльність, імітаційне моделювання з комп'ютерною візуалізацією та сервісні функції за умови здійснення інтерактивного зворотного зв'язку; програмно-інформаційна система, яка складається з програм для персонального комп'ютера, що реалізують сценарії освітньої діяльності, й певним чином підготовлених знань (структурованої інформації та системи вправ для осмислення і закріплення).

За схемою викладу матеріалу виокремлено кілька типів ЕП:

- текстовий підручник;
- гіпертекстовий (виклад у формі «дерева»);
- довідковий (виклад матеріалу у вигляді довідника);
- ігровий (виклад матеріалу у вигляді ділової гри).

Навчальний матеріал ЕП може бути статистичним (змінюється під впливом управлінських команд студента) і динамічним (змінюється під впливом програмного налаштування), однокольоровим і багатокольоровим, без звукової підтримки й із нею.

Тема 3

МЕДІАКОНТЕНТ: СУТНІСТЬ ТА ВИДИ

П Л А Н

- ☒ Медіаконтент і його види.
- ☒ Інформаційно-комунікаційний супровід освітніх компонентів.
- ☒ Інфографіка: переваги використання й методика створення.
- ☒ Майндмепінг у системі засвоєння дисциплін мовно-літературного циклу.
- ☒ Інтернет-мем як лінгвокультурна одиниця сучасного медіапростору.

Теоретичні студювання

Частиною освітнього процесу є *медіаосвіта*, що спрямована на формування в суспільстві медіакультури, підготовку особистості до безпечної й ефективної взаємодії з сучасною системою мас-медіа, охоплюючи як традиційні (друковані видання, радіо, кіно, телебачення), так і новітні медіа (комп'ютерно опосередковане спілкування, Інтернет, мобільна телефонія) з урахуванням розвитку інформаційно-комунікаційних технологій.

Одним зі способів покращення подання навчального матеріалу, його сприйняття є *інфографіка* як форма графічної візуалізації інформації, даних, фактів, статистики й знань у вигляді інтуїтивно зрозумілої й лаконічно оформленої схеми, графіка або рисунка. Інфографіка дозволяє структурувати великий обсяг інформації в доступній і зрозумілій формі.

Таблиця 3 – Засоби медіаосвіти

Технічні засоби, для вдосконалення процесу викладання	Технічні й електронні прилади та пристрої, за допомогою яких розробляються й відтворюються електронні засоби навчання
Програмні засоби загального призначення	Програми пакету Microsoft Office, які забезпечують підготовку й оформлення навчального матеріалу: <i>Microsoft Word, Microsoft Power Point, Microsoft Publisher</i> ; програми обробки графічних зображень (<i>Paint, Corel Draw</i> та ін.); програми обробки, нарізки, відтворення звуку й відео: (програвачі (<i>Adobe Flash Player, AIMP, Winamp, Windows Media Player</i> та ін.); редактори (<i>Windows Movie Maker, Windows Live Movie Maker</i> та ін.); конвертори (<i>Format Factory, Free Studio</i> та ін.) тощо
Програмне забезпечення методичного призначення	Для створення, збереження й відтворення презентацій; запису зображення, їх редагування й відтворення; програмні засоби розроблення електронних навчальних продуктів, до яких належать програми для створення електронних посібників і підручників (<i>AD Tester, BookEditor, Ebook Edit Pro, ExeBook, Hyper Method, Macromedia Authorware, Macromedia Director, ToolBook, ChmBookCreator, Crossword, SunRuv</i>) та ін.
Програми для створення навчальних веб-сторінок, сайтів, порталів	<i>Microsoft Publisher, Front Page</i> та ін.
Креолізовані засоби	Фотографії, комікси, рекламні буклети, шкільні газети
Мережеві засоби	Соціальні мережі, блоги, Інтернет-сайти, форум, вебінари, Ютуб
Аудіовізуальні засоби	Теле- й радіопрограми, кінофільми, мультфільми

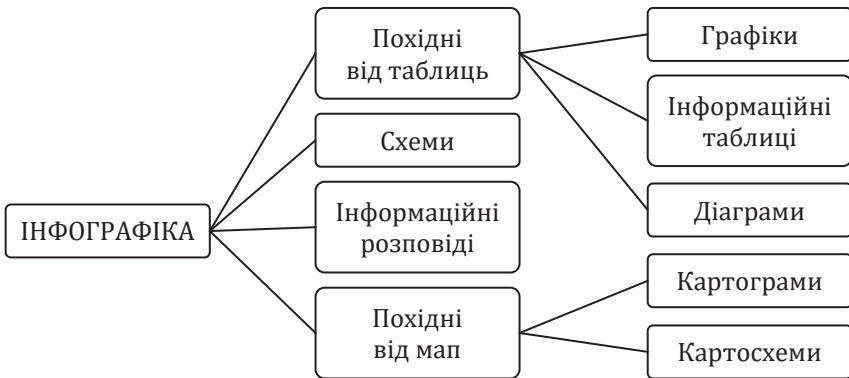


Рисунок 2 – Види інформаційної графіки

Складові інформаційної графіки.

- *Таблиця* – спосіб структурування даних відповідно за розподілом їхніх даних за однотипними рядками й стовпцями. Похідними від таблиць є графіки, інформаційні таблиці й діаграми.
- *Інформаційна таблиця* містить перелік, відомості, теоретичний матеріал або інші дані, які розташовані в певному порядку рядків і стовпчиків.
- *Діаграма* – це графічний образ математичної моделі (стовпчасті й лінійчасті; діаграми з областями; діаграми частки від загального; секторні; точкові).
- *Ілюстрації* (рисунок, карти, світлина тощо).
- *Картограма* – тематична карта, на якій змінюється розмір територіальної, найчастіше адміністративної, одиниці відповідно до розміру ознак (фонові (будуються завдяки забарвленню або штрихуванням для позначення окремих територій); крапкові (зображуються за допомогою крапок розміщення територіальних досліджуваних явищ)).
- *Схема* – спрощене зображення в загальних рисах системи, будови чого-небудь або взаєморозташування, зв'язку частин чогось (абстрактні, конкретні й блок-схема).

Таблиця 4 – Інтернет-ресурси для створення інфографіки

 create and share visual ideas online	Редактор з обмеженою кількістю безкоштовних шаблонів (10 діаграм, 25 фотографій і 10 шрифтів для інфографіки). Інтерфейс сервіса є простим і зручним, тому уможливить першу спробу розробити інфографіку, але не є корисним для користувачів, які прагнуть створити складну інформаційну графіку. Переваги: набір безкоштовних шаблонів, можливість редагувати; (оформлення платної підписки розширить можливість для створення інформаційної графіки)
	Сервіс для створення інфографіки з високою якістю, а саме: інформаційні розповіді, діаграми, таблиці, схеми тощо, які можна розробити за допомогою безкоштовних шаблонів; є можливість редагувати шаблони, завантажувати фото, прибирати й додавати елементи. В Інтернет-ресурсі є змога працювати в групі в режимі реального часу, а преміум-підписка дає більше можливостей під час створення інфографіки. Переваги: зручний інтерфейс, має велику кількість безкоштовних шаблонів та графіки, можливість зберегти в форматі відео, PDF та JPG
	Ресурс, який орієнтований на дизайн, фотографії й ілюстрації, які підходять для інфографіки. За допомогою Freepik, можна знайти різні елементи та шаблони інформаційної графіки. Переваги: доступ до понад трьох мільйонів елементів для інфографіки
	Платформа, що є набором безкоштовних шаблонів для створення статичної інфографіки, має обмеження під час редагування, деякі елементи шаблону неможливо видалити, але можна завантажувати власні картинки, додавати таблиці та схеми. Переваги: зручні інструменти для інфографіки
	Інструмент для створення динамічної інфографіки. Сервіс використовує спрощені елементи, серед яких анімаційні об'єкти; зберігає попередні варіанти відеоінфографіки, які можна переглядати й редагувати; є змога завантажити інформаційну графіку або скористатися покликанням. Переваги: можливість швидко створити відеоінфографіку

Майндмепінг – спосіб наочного відображення будь-якої інформації, за допомогою якого можна упорядкувати великий обсяг матеріалу.

Ментальна карта (mindmapping, асоціативна мапа, інтелект-карта, мапа пам'яті, карта розуму) – виняткова техніка, за допомогою якої можна не лише упорядкувати інформацію, але й краще сприйняти та запам'ятати її. *Особливості інтелект-карт*: лаконічне, чітке й послідовне викладення думок; використання графічних образів, зображень для подальшого аналізу інформації; робота з трьома й більше розгалуженнями; варіанти розмірів шрифтів, товщини ліній, масштабу графічних елементів; використання стрілок для підкреслення зв'язків між гілками мапи; окреслення частин важливої інформації за допомогою ліній.

Інтернет-мем – будь-яка дотепна коротка інформація (фраза, зображення, звукоряд, відео) іронічного характеру, яка відтворює певне ставлення до якихось подій чи обставин і поширюється в Інтернеті.

Рівні інтернет-мемів: *медіамеми*, що швидко поширюються в ЗМІ, мережі Інтернет, на телебаченні, в усному мовленні; *локальні меми*, які є структурними одиницями третього, найвищого рівня; *мемплекси* – глобальні культурні пласти, які, поєднуючись, утворюють культурний комплекс, що має певне соціальне значення.

Ознаки: *вірусність* (швидке поширення в інтернет-просторі); *репліцитність* (відтворюваність, можливість репродукування користувачами зображень або інформації); *емоційність* (викликають і передають певні емоції); *серійність* (створення серій, низки схожих одиниць, що об'єднуються за змістом, ідеєю, тематикою); *мімікрія* (стилізація для їх розміщення в усмережжі); *мінімалізм форми* (стислість змісту мема для полегшення його розуміння й поширення); *полімодальність* – (передача інформації відбувається як вербально, так і візуально).

Таблиця 5 – Застосунки для створення ментальних МАП

FreeMind 	Додаток для створення інтелект-карт. <i>Переваги:</i> зрозуміле керування; наявність усіх інструментів, необхідних для створення мапи; можливість завантажити інтелект-карту в зручному форматі (PNG, JPEG, XML, HTML, XHTML тощо); можливість залишати покликання на зовнішні джерела
Xmind 	Онлайн-програма, яка уможливорює створення зручних інтелект-карт, діаграм Fishbone, організацію мозкових штурмів. <i>Переваги:</i> створення різноманітних карт і схем; яскравий дизайн: фон для всієї карти або окремих частин, декілька варіантів стилів, ліній і кольорів, значків; велика кількість різноманітних інструментів і функцій (установлення будь-яких параметрів шрифту, редагування й перевірка орфографії, зовнішні покликання тощо); можливість одночасно декільком користувачам працювати над однією ментальною мапою
Draw.io 	Онлайн-сервіс, за допомогою якого можна створити не лише інтелект-карти, а й діаграми, різноманітні блок-схеми. <i>Переваги:</i> змога працювати без реєстрації, але під час першого входу в програму слід обрати середовище, в якому зберігатимуться майбутні карти; додаток багатфункційний
Imindmap 	Програма повністю відповідає технології майнд-мепінгу. <i>Переваги:</i> чотири режими: створення ментальних карт, мозковий штурм, запис думок й ідей; 2) понад 130 різновидів стилів; 3) інструменти для виконання корисних завдань (наприклад, перевірка орфографії, можливість налаштування нотаток та встановлення власних форматів тощо); 4) можливість додавання аудіофайлів і зображень; 5) експорт файлів у форматі PDF, SVG, 3D зображень, веб-сторінок, презентацій Power Point, а також архівація в ZIP-файли

Таблиця 6 – Програми для створення мемів

	Інструмент для редагування фотографій і створення мемів; має велику кількість шаблонів, на основі яких можна створювати власні меми. Крім того, MEME Maker має різні анімаційні ефекти, фільтри й колажі
	Програма для створення мемів за допомогою смартфона чи комп'ютера; має універсальний редактор, який охоплює шрифти, ефекти, наклейки. Створеними мемами можна одразу поділитися в соціальних мережах
	Програма дозволяє створювати власні меми, додаючи текст до вже готових шаблонів; меми зібрано в бібліотеці й розсортовано в алфавітному порядку, тому для розробки власного зображення достатньо вибрати шаблон і додати текст. Інтерфейс англійською мовою, проте це не створює труднощів під час користування
	Для створення мемів слід попередньо завантажити фонове зображення з інших джерел; є декілька варіантів роботи з текстом (наприклад, можливість змінити колір тексту, розмір та шрифт літер, додавати будь-яку кількість рядків); можна встановити з офіційного сайту, додаток займає мало місця й не перевантажує систему
	Програма, яка уможливорює створення візуальних елементів різних видів. За допомогою редактора можна безперешкодно налаштовувати меми без водяних знаків і обмежень у шрифтах, використовуючи гнучкі шаблони. Додаток дає змогу миттєво додавати, вибрати будь-який колір тексту, а також формат, у якому зручно завантажити мем на телефон чи комп'ютер (у форматі JPEG, PNG або PDF) або опублікувати його в соціальних мережах; обертати зображення, використовувати будь-яку кількість написів

Тема 4

ЯКІСТЬ ОТРИМАННЯ ЗНАНЬ У ДИСТАНЦІЙНОМУ РЕЖИМІ НАВЧАННЯ

П Л А Н

- ☒ Оцінювання рівня компетентності студента.
- ☒ Тестовий контроль якості знань студентів.
- ☒ Гейміфікація освітнього процесу.

Теоретичні студіювання

Якість отриманих знань у процесі ДН визначається за такими показниками: оцінка знань студентом освітніх компонентів; рівень системної компетентності; рівень компетентності в оптимальному розподілі ресурсів; рівень компетентності в роботі з інформацією; оцінка вміння писати, говорити, слухати; оцінка особистої відповідальності, комунікабельність; оцінка вміння працювати в команді, навчати інших і вести переговори.

Найпоширеніший засіб перевірки глибини засвоєння студентом програмового матеріалу дисципліни – тренувальні тести для самоперевірки чи проміжні тестові завдання.

Тест – завдання стандартної форми, виконання якого повинно виявити певний рівень знань, умінь і навичок, зокрема вміння слухати, сприймати й запам'ятовувати почуте (аудіювання), читати текст, а потім відтворювати в усній чи писемній формі (говоріння й письмо). Тестовий контроль допомагає встановити рівень засвоєння знань, сформованості умінь і навичок учасників тестування й оцінити їхні результати відповідно до попередньо визначених критеріїв.

Під час розробки комплексу тестових завдань застосовуються чотири компоненти: тест, банк тестових завдань, тестування, аналіз результатів.

У науковій літературі виокремлено різновиди тестових завдань за наявністю або відсутністю варіантів відповіді: *тестові завдання закритої форми* – учасник тестування обирає правильну відповідь із переліку можливих варіантів; *тестові завдання відкритої форми* – учасник тестування самостійно формулює відповідь на запитання за його змістом.

Типи тестових завдань закритої форми:

- *завдання з вибором однієї правильної відповіді* – завдання складається з умови (запитання), переліку варіантів відповідей (4–5), один з яких правильний, а решта представлені як правдоподібні неправильні (дистрактори), які можуть заплутати здобувача освіти, що невпевнений у своїй відповіді;
- *завдання з вибором кількох правильних відповідей* – завдання передбачає вибір учасником тестування декількох правильних відповідей із переліку запропонованих. У такому типі тестів кожен варіант відповіді має бути або абсолютно правильним, або абсолютно неправильним, щоб уникнути неоднозначності;
- *завдання на встановлення відповідності* (логічні пари) складається з інструкції-завдання та чотирьох завдань, позначених буквами (або цифрами), до кожного з яких учасник тестування добирає один варіант відповіді. Такі завдання мають 4 основи та 5–6 варіантів вибору до них, 1–2 із яких – дистрактори;
- *завдання на відтворення послідовності* – учаснику тестування пропонується вибрати зі списку правильні елементи й розташувати їх у чітко визначеній послідовності.

Типи тестових завдань відкритої форми:

- *завдання з короткою відповіддю* – завдання передбачає стислу й точну, сформульовану кількома реченнями відповідь;
- *завдання з розгорнутою відповіддю* – студент повинен надати відповідь у вигляді письмового висловлення (стислий твір, есе), обґрунтувавши доведення або спростування запропонованої тези.

Таблиця 7 – Конструктори online-тестів

 Google Forms	Інструмент Google Apps, який дозволяє легко створювати тести, опитуваннями, вікторини, веб-квести. <i>Переваги:</i> простий і лаконічний інтерфейс, можливість аналізувати відповіді в режимі реального часу; результати тестування автоматично зберігаються на Google Диску, фіксуються в спеціальних таблицях й постійно доступні в усережжі. Дозволяє створювати тестові завдання різного формату: з короткими відповідями, абзац (текстова відповідь вводиться з клавіатури); з одним або кількома варіантами відповіді («прапорці», «сітка прапорців»), з вибором відповіді зі списку («складний список»); з використанням мультимедійних ресурсів (завантаження зображення, відео YouTube). Потребує встановлення плагіну Flubaroo і наявності облікового запису Google
 Online Test Pad	Безкоштовний багатофункційний конструктор для проведення тестування. <i>Переваги:</i> широкий вибір інструментів для створення тестових завдань, виконання яких можливе без доступу в усережжі, автоматизація оцінювання, відповіді здобувачів освіти автоматично зберігаються в розділі «Статистика тесту». У конструкторі запропоновано 18 типів завдань: одна чи декілька правильних відповідей, відповідь у довільній формі, встановлення послідовності та відповідності, заповнення пропусків, слайдер, службовий текст, завантаження файлу, послідовне виключення, інтерактивний диктант

Кінець табл. 7

	Мережева платформа для створення та проведення ігрових тестів, веб-квестів, вікторин, інтерактивних завдань. <i>Переваги:</i> простий у використанні інтерфейс платформи; можливість обирати режим роботи – Play Live (проходження тесту в синхронному режимі під керівництвом викладача) й Homework (самостійно в асинхронному режимі), миттєвий зворотний зв'язок, автоматизоване оцінювання; здатність інтегрувати аудіо, відео, картинки в завдання. Банк типів завдань: відкриті й закриті запитання, зіставлення, вибір зі списку, побудова графіків тощо.
	Генератор тестів. <i>Переваги:</i> простий у використанні інтерфейс, створення тестів без реєстрації облікового запису, можливість вбудувати до завдань відео, аудіо та зображення. У сервісі пропонуються такі типи тестів: так чи ні, з однією правильною відповіддю, з вибором кількох правильних відповідей, з уведенням текстового рядка, встановлення відповідності
	Безкоштовний онлайн ресурс, який призначений для реалізації тестового контролю знань. <i>Переваги:</i> простий і зручний інтерфейс, миттєвий зворотний зв'язок між викладачем та здобувачем освіти, автоматизоване оцінювання, можливість завантажувати медіафайли. Типи тестових завдань: одна правильна відповідь, кілька правильних відповідей, правда / неправда, текст, відповідність, послідовність, вибірка тексту, область вибору та заповнення пропусків

Таблиця 8 – Онлайн-платформи для організації моніторингу успішності студентів

	Освітнє середовище призначене для організації й управління навчанням в усередежжі з використанням ІКТ. Забезпечує безпеку інформації та її передачу від викладача до студента, здійснює оцінювання навчальних досягнень, сумісне зі стандартним програмним забезпеченням. Однією з головних можливостей є вбудована система оцінювання, що уможливорює проведення різноманітних видів тестувань
 Google Classroom	Платформа, що доступна для власників облікового запису Google; дозволяє створювати курси, надсилати завдання, перевіряти рівень засвоєння знань, відслідковувати прогрес успішності здобувачів освіти й забезпечує зворотний зв'язок. Сервіс підтримує інтеграцію з інструментами Google: Google Диск, Google Документи, Google Презентації, Google Таблиці, Google Форми, Google Сайти, поштовий сервіс Gmail, Google Calendar.
 Blackboard	Платформа, що дає змогу керувати віртуальним освітнім середовищем, створювати електронні навчальні курси й забезпечувати віддалений доступ до них, здійснювати контроль освітнього процесу, накопичувати й структурувати навчальну базу, створювати тести. Забезпечує можливість проведення відеоконференції та містить інші інтерактивні інструменти для ефективної комунікації між викладачем і студентами
 HUMAN	Платформа використовується з метою переходу на електронний документообіг, забезпечення учасників освітнього процесу цілодобовим доступом до освітніх матеріалів, їхнім обміном та коментуванням. Система надає можливість проводити контроль знань за допомогою тестування, переглядати візуалізовану статистику успішності й відвідування курсів студентами
	Платформа забезпечує можливість створення курсів, сприяє ефективній взаємодії між учасниками освітнього процесу шляхом спілкування й обміном файлами. Інструменти Edmodo для оцінювання результатів навчання з автоматизованою системою оцінювання: конструктори тестів, вікторин, навчальних ігор

Гейміфікація – використання елементів гри й створення ігор в неігровому полі.

Компоненти гейміфікованого процесу:

- користувач (учасник освітнього процесу);
- завдання, передбачені для виконання;
- накопичувальні бали – результат виконаних завдань;
- рівні гри, що повинні пройти учасники;
- ранжування учасників відповідно до їхніх досягнень у процесі гри (шкала досягнень, сумарний показник балів, підсумковий бал, рейтинг);
- значки, що є відзнакою за кожен пройдений рівень.

Шість кроків для успішного впровадження гейміфікації:

- 1) конкретна, вимірювана, досяжна, актуальна, обмежена в часі мета гейміфікації (мета гейміфікації = SMART); мета визначає конкретні завдання;
- 2) продумана для кожного учасника гри поведінка (Що робити? Як це виміряти? Як досягти мети? Який зворотний зв'язок?);
- 3) чітко визначені описи гравців;
- 4) розроблення системи гейміфікації, що вибудована на макрорівні за принципом мотив – дія – зворотний зв'язок та макрорівні – «подорож гравця» за певним сценарієм, на якій базується вся система гейміфікації;
- 5) механізми гейміфікації й забезпечення відчуття задоволення від успіху проходження гри;
- 6) інструменти геймікації – інформаційні та хмарні технології, мобільні застосунки, гаджети тощо.

Форми гейміфікації – змагальна (мотивування учасників гри для вирішення завдань), переможна (виконання завдань, де всі є переможцями (механізм Win-Win)) й естетична (задоволення учасників гри й отримання нагороди).

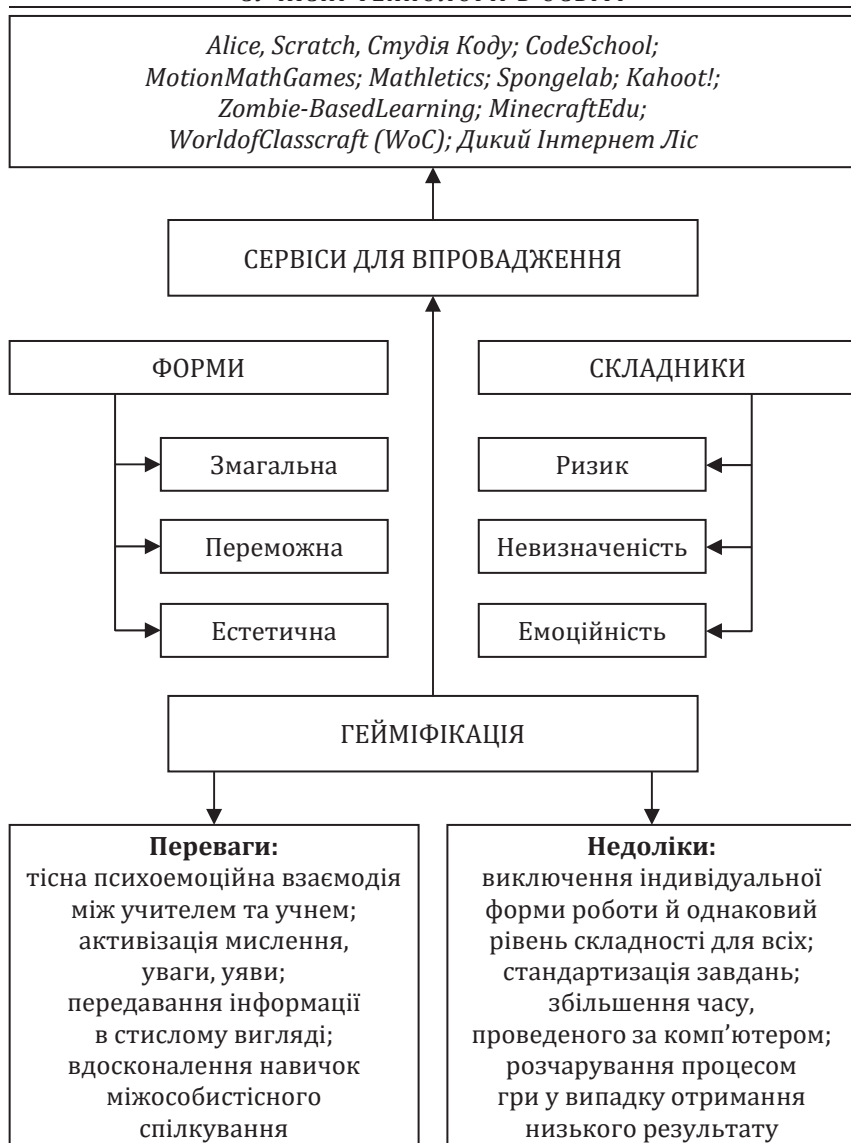


Рисунок 3 – Гейміфікація

Таблиця 9 – Сервіси для впровадження геймікації в систему освіти

	Alice (https://www.alice.org/), Scratch (https://scratch.mit.edu/), Студія Коду (https://studio.code.org/) – середовища для вивчення основ алгоритмізації та програмування
	CodeSchool (http://codeschool.uzhnu.edu.ua/) – сервіс навчання програмуванню з елементами гейміфікації
	MotionMathGames (https://motionmathgames.com/) – мобільні та десктопні ігри з математики
	Mathletics (http://uk.mathletics.com/) – освітній сайт для школярів, спрямований на залучення до математики через ігри та змагання
	Spongelab (https://www.spongelab.com/landing/) – платформа для персоналізованої наукової освіти
	Kahoot! (https://kahoot.com/) – безкоштовний онлайн-сервіс для створення інтерактивних навчальних ігор
	Zombie-Based Learning (http://zombiebased.com/) – сервіс для навчання із застосуванням тематики зомбі й ігрових елементів для побудови навчального курсу з географії
	MinecraftEdu (https://www.minecraft.net/) – онлайн-симулятор, в якому гравці можуть створювати з блоків ігрові світи, а також узаємодіяти з іншими гравцями

Кінець табл. 9

 Classcraft	WorldofClasscraft (WoC) (https://www.classcraft.com/) – безкоштовна ігрова платформа, що відноситься до сфери проектування навчання
	Дикий Інтернет Ліс (http://www.wildwebwoods.org/) – гра-подорож для найменших користувачів мережі Інтернет, яка передбачає виконання різноманітних завдань та квестів, у процесі яких відбувається засвоєння правил безпечного користування мережею та застосування цих знань на практиці

Недоліки гейміфікації:

- виключення індивідуальної форми роботи й однаковий рівень складності для всіх учнів;
- стандартизація завдань, що не сприяє розвитку здібностей здобувачів освіти;
- збільшення часу, проведеного за комп'ютером;
- розчарування процесом гри у випадку отримання низького результату.

Тема 5

АКАДЕМІЧНА КУЛЬТУРА В ЗАКЛАДІ ОСВІТИ

П Л А Н

- ☒ Академічна культура й етика у вищій освіті.
- ☒ Академічна свобода й відповідальність усіх учасників освітнього процесу.
- ☒ Законодавче поле академічної доброчесності.
- ☒ Академічна доброчесність викладача – запорука доброчесності студента.
- ☒ Плагіат. Самоплагіат. Антиплагіатні програми.
- ☒ Основні правила використання оригінальних текстів.

Теоретичні студювання

Академічна культура – культура університету, інтелектуально-етична система цінностей, мотивацій, переконань та сприйнятів, які визначають професійну діяльність в освіті та науці; система цінностей, традицій, норм, правил, зразків поведінки проведення наукового дослідження, способів діяльності, принципів спілкування, що ґрунтується на педагогічно адаптованому досвіді наукової пізнавальної діяльності.

Академічна культура охоплює: кодекс честі навчального закладу; антикорупційні заходи; норми академічного середовища; високий рівень внутрішньої культури та свідомості; повага до наукового дослідження; боротьба з плагіатом.

Етичний кодекс академічної установи визначає загальну філософію функціонування університету або наукового інституту, віддзеркалює та захищає сформовані в ньому позитивні культурні традиції, підтримує цінності доброчесності колективу.

Академічна свобода – самостійність і незалежність учасників освітнього процесу під час провадження педагогічної, науково-педагогічної, наукової та / або інноваційної діяльності, що здійснюється на засадах свободи слова і творчості, безперешкодного поширення знань та інформації, проведення наукових досліджень, а також використання відповідних результатів. Академічна свобода реалізується з урахуванням обмежень, встановлених законом.

До академічних свобод уналежнено три основні свободи:

- *Свобода досліджень*. Вільний вибір теми, напрямків, методології наукових студіювань, здійснення апробації та представлення результатів її.
- *Свобода викладання*. Наявність власної думки викладача щодо вибору форм роботи, навчального й навчально-методичного супроводу дисципліни.
- *Свобода навчіння (отримання знання)*. Право студента самостійно обирати навчальний курс, форми навчання.

Академічна доброчесність – сукупність етичних принципів та прав, якими повинні керуватися учасники освітнього процесу під час навчання, викладання та наукової діяльності. Дотримання академічної доброчесності охоплює: покликання на джерела інформації; дотримання норм законодавства про авторське право; достовірну інформацію про результати проведених студіювань.

Питання академічної доброчесності в Україні регулюють: Міністерство освіти і науки України; Державна служба якості освіти України; Національне агентство із забезпечення якості вищої освіти; Національна академія наук України.

Нормативно-правове забезпечення впровадження принципів академічної доброчесності:

- Закон України «Про освіту»;
- спеціальні закони України «Про вищу освіту», «Про професійну освіту», «Про фахову передвищу освіту», «Про загальну середню освіту», «Про дошкільну освіту»; «Про позашкільну освіту»;

- Закон України «Про наукову та науково-технічну діяльність»;
- нормативні акти Кабінету Міністрів України, центральних органів виконавчої влади, що мають у сфері свого підпорядкування заклади освіти та/або наукові установи;
- статuti та інші внутрішні нормативні документи (кодекси честі, правила внутрішнього розпорядку, процедури прийняття рішень із питань імовірних порушень академічної доброчесності тощо) закладів освіти та наукових установ.

Нормативні документи закладів вищої освіти повинні регламентувати: академічну відповідальність за порушення академічної доброчесності; порядок установлення й доведення фактів порушення академічної доброчесності; шляхи прийняття рішень про академічну відповідальність за недотримання академічної доброчесності; процедури апеляції для учасників освітнього процесу, яких звинувачують у порушенні академічної доброчесності.

Принципи визначення академічної доброчесності: чесність, довіра, справедливість, повага, відповідальність, прозорість і публічність, сміливість.

Таблиця 10 – Дотримання академічної доброчесності

Для НПП	Для здобувачів освіти
Покликання на джерела інформації за умови використання ідей, тверджень, відомостей	Самостійне виконання навчальних завдань, завдань поточного й підсумкового контролю результатів навчання (для осіб з особливим освітніми потребами ця вимога застосовується з урахуванням їхніх індивідуальних потреб і можливостей)
Дотримання норм законодавства про авторське право	Покликання на джерела інформації в разі використання ідей, тверджень, відомостей

Кінець табл. 10

Для НПП	Для здобувачів освіти
Репрезентація достовірних фактів про результати дослідження та власну педагогічну (науково-педагогічну, творчу) діяльність	Дотримання норм законодавства про авторське право
Контроль за дотриманням академічної доброчесності	Надання достовірної інформації про результати власної навчальної (наукової, творчої) діяльності

Академічна відповідальність – різновид відповідальності, що застосовують до особи, яка порушила норми академічної доброчесності.

Академічна відповідальність за порушення академічної доброчесності:

I. НПП:

1. Відмова в присудженні наукового ступеня.
2. Позбавлення присудження наукового ступеня.
3. Позбавлення права брати участь у роботі органів, визначених законодавством, займати низку посад.
4. Звільнення НПП.

II. Здобувач освіти:

1. Повторне проходження оцінювання (контрольна робота, іспит та ін.).
2. Повторне вивчення навчального курсу.
3. Повідомлення батькам чи іншим особам (фізичним або юридичним), які здійснюють оплату за навчання;
4. Відрахування із закладу освіти (крім закладів загальної середньої освіти).
5. Позбавлення права брати участь у конкурсах щодо отримання стипендій, грантів, участі в академічній мобільності за підтримки закладу освіти (наукової установи), де проходить навчання здобувач на строк до одного навчального року.
6. Внесення до реєстру порушників академічної доброчесності.

7. Позбавлення наданих закладом освіти пільг з оплати за навчання.

Академічний плагіат – оприлюднення (частково або повністю) наукових (творчих) результатів, отриманих іншими особами, як результатів власного дослідження (творчості) та/або відтворення опублікованих текстів (оприлюднених творів мистецтва) інших авторів без зазначення авторства (Закон України «Про авторське право і суміжні права»).

Види плагіату:

- дослівний плагіат – дослівне запозичення текстових фрагментів без оформлення їх як цитат із покликанням на джерело;
- мозаїчний плагіат – комбінування фраз та тексту з кількох джерел в одній роботі. Компонування речень без цитувань та покликань;
- використання інформації з джерела без покликання на нього (прямі цитати; згадування джерела);
- неадекватне перефразування тексту джерела у формі, що є близькою до оригінального тексту; наведення узагальнених ідей, інтерпретацій чи висновків з певного джерела без покликання на нього;
- переклад наукового тексту без покликання на перше джерело;
- рерайт – «переказ» чужого тексту своїми словами з точним збереженням змісту оригіналу;
- реплікація – публікація однієї тієї ж статті;
- створення суміші власного та запозиченого тексту без коректного цитування джерел;
- копіювання чужої наукової роботи (чи декількох) та оприлюднення результату під власним іменем;
- фальсифікація (вигадування тих чи тих даних);
- дублювання досліджень – офіційно не підтверджена домовленість між двома й більше особами, результатом якої є виконання однакових (подібних) робіт;
- компіляція – навмисне компонування тексту з декількох.

Самоплагіат – оприлюднення (частково або повністю) власних раніше опублікованих наукових результатів як нових наукових результатів.

Приклади самоплагіату:

1. Дуплікація публікацій – публікація однієї і тієї самої наукової роботи (цілком або з несуттєвими змінами) в декількох виданнях, а також повторна публікація (цілком або з несуттєвими змінами) раніше оприлюднених статей, монографій, інших наукових робіт, як нових наукових робіт.
2. Дублювання наукових результатів – публікація одних і тих самих наукових результатів у різних статтях, монографіях, інших наукових працях, як нових результатів, які публікуються вперше.
3. Подання в звітах із виконання наукових проєктів результатів, що містилися в попередніх роботах, як отриманих у процесі виконання відповідного проєкту.
4. Агрегування чи доповнення даних – суміщення старих і нових даних без їх чіткої ідентифікації з відповідними покликаннями на попередні публікації.
5. Дезагрегування даних – публікація частини раніше опублікованих даних без покликання на попередню публікацію.
6. Повторний аналіз раніше опублікованих даних без покликання на попередню публікацію.

До самоплагіату не уналежнено: перевидання (стереотипні чи перероблені та/або доповнені) монографій, підручників, навчальних посібників, інших творів, що містять результати наукової, освітньої або творчої діяльності, в яких наведено інформацію про перевидання та/або покликання на перше видання; обмежене використання в нових монографіях, підручниках, навчальних посібниках фрагментів раніше опублікованих робіт автора, якщо у новій роботі наведено відповідну інформацію, а обсяг дублювання узгоджений із видавцем та замовниками видання.

Антиплагіатна програма – комп'ютерна програма, що порівнює текстовий документ із певною сукупністю інших документів та виявляє фрагменти, що одночасно наявні в цих документах. Ці програми не виявляють збіги в текстах, що написані різними мовами; з ретельно перефразованими текстами; текстами, що не розміщені в усемережжі. Відсоткові збіги – це текстові збіги правильно оформлених цитат; назви установ, де виконано дослідження; стандартні слова, словосполучення; копіювання тексту власної статті автором у текст дисертації.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Боднар Т. Сучасні практики використання змішаного навчання в українській вищій школі. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2021. Вип. 45(1). С. 161–165.
2. Бойко О. П., Зелінга Ю. О. Дослідження особливостей розробки засобів гейміфікації для навчання інформатики. *Матеріали шостої міжнародної конференції з адаптивних технологій управління навчанням ATL-2020*. Одеса, 2020. С. 43–45.
3. Бугайчук К. Л. Гейміфікація у навчанні: сутність, переваги, недоліки. *Дистанційна освіта України 2015*. Міжнар. наук.-практ. конф.: зб. матеріалів (м. Харків, 19-20 листопада 2015 р.). Харків: ХАДІ, 2015. С. 39–43.
4. Бугайчук К. Л. Змішане навчання: теоретичний аналіз та стратегія впровадження в освітній процес вищих навчальних закладів. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2016. Том 54. № 4. С. 1–18.
5. Василенко А. Smart-освіта як чинник інноваційного розвитку суспільства. «*Smart-освіта. Ресурси та перспективи*»: матер. міжнар. наук.-метод. конф., (Київ, 16–17 жовтня 2014 р.). URL: <https://knteu.kiev.ua/file/MTc=/27c76eed8882ee254a932fe741d16af7.pdf>.
6. Вовк О. В., Черемський Р. А. Інфографіка як ефективний засіб навчання. *Системи обробки інформації*. 2017. Вип. 4. С. 199–205.
7. Волосович С. Пріоритети розвитку SMART-технологій. *Smart-освіта: ресурси та перспективи*: матер. міжн. наук.-метод. конф. (Київ, 16–17 жовтня 2014 р.): тези доповідей. К.: КНТЕУ, 2014. С. 27–29.
8. Гапєєва О. Л. Web Quest технологія у навчанні студентів за програмою підготовки офіцерів. *Науковий вісник НЛТУ України*: зб. наук.-техн. пр. 2011. Вип. 21.1. С. 335–340.
9. Герман В. Медіакультура вчителя-словесника: інтеграційний аспект формування: метод. реком. до практичних занять із

мовних дисциплін. Суми: Видавництво СумДПУ імені А. С. Макаренка, 2022. 93 с.

10. Гогуленко О. П., Чудак Є. М. Мем-культура – один з інтерактивних методів вивчення української мови. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Сер. «Філологія»*. 2021. № 49. Т. 1. С. 41–45.

11. Гуревич Р., Кадемія М. Смарт-освіта – нова парадигма сучасної системи освіти. *Теорія і практика управління соціальними системами: філософія, психологія, педагогіка, соціологія*. 2016. № 4. С. 71–78.

12. Данькевич Л. Р. Ефективність застосування системи змішаного навчання у викладанні ділової англійської мови. *Науковий вісник Національного університету біоресурсів і природокористування України*. 2009. Вип. 137. С. 236–239.

13. Желізняк Л. Д. Технологія «Веб-квест» на уроках інформатики. URL: http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/30734/.

14. Захарова О. В., Грузд А. В. Підвищення якості послуг вищої освіти за допомогою гейміфікації. *Наукові праці Кіровоградського національного технічного університету. Економічні науки*. Кропивницький: Кіровоградський національний технічний університет, 2017. Вип. 32. С. 113–122.

15. Корицька Г., Подлесна І. Реалізація проблемно-пошукової, дослідницької діяльності учнів засобами веб-квест технології. *Українська мова і література в школах України*. 2016. № 11. С. 3–7.

16. Крутий К. Л. Основні вимоги до мультимедійних презентацій для педагогів і дітей. URL: http://www.ukrdeti.com/metodrabota/mr4_1.html.

17. Кухар Л. О., Сергієнко В. П. Конструювання тестів. Курс лекцій: навч. посіб. Луцьк, 2010. 182 с.

18. Логвіненко В. Г. Використання технології інфографіки для візуалізації навчального контенту. *Фізико-математична освіта*. 2018. № 2(16). С. 80–86.

19. Луценко В. І. Використання комп'ютерних і мультимедійних технологій у процесі вивчення студентами-іноземцями української мови. *Педагогічні науки: зб. наук. пр. Херсон*, 2005. Вип. XXXIX. С. 450.

20. Лучанінова О. П. Дистанційне навчання як світовий освітній тренд: реалії та перспективи для ЗВО України. *Імідж сучасного педагога* URL: [https://doi.org/10.33272/2522-9729-2022-1\(202\)-5](https://doi.org/10.33272/2522-9729-2022-1(202)-5).

21. Ляшок Н. Ю., Ковальчук К. В., Ганцура А. В. Гейміфікація як сучасний та ефективний метод мотивації персоналу у XXI столітті. *Причорноморські економічні студії*. 2018. Вип. 28-1. Одеса: [б. в.]. С. 135–136.

22. Макарова В., Макаров В. Візуалізація навчального матеріалу. Інфографіка. *Наукова діяльність як шлях формування професійних компетентностей майбутнього фахівця*. Суми, 2018. С. 27–29.

23. Мар'єнко М. В., Борисюк І. Ю. Гейміфікація освітнього процесу під час вивчення дисциплін природничо-математичного циклу учнями ЗЗСО. URL: <https://lib.iitta.gov.ua/723296/1/Marienko%20Borysiuk.pdf>.

24. Мисліцька Н. А., Заболотний В. Ф. Використання сервісів інфографіки в процесі фахової підготовки майбутніх учителів фізики. *Фізико-математична освіта*. 2017. Вип. 4(14). Вінниця. С. 229–233.

25. Онкович Г. В Розвиток медіадидактики вищої школи: український досвід. URL: <http://horizons.vpi.kpi.ua/article/view/190094/193804>.

26. Пасічник О. О. Гейміфікація процесу навчання іноземної мови студентів ВНЗ. *Педагогічна освіта: теорія і практика*: зб. наук. пр. Кам'янець-Подільський, 2018. Вип. 24. Ч. 2. С. 344–349.

27. Переяславська С., Смагіна О. Гейміфікація як сучасний напрям вітчизняної освіти. *Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету*. 2019. С. 250–260. С. 258.

28. Півненко Ю. В., Стадніченко К. В. Особливості застосування електронного освітнього контенту в умовах сучасної освіти. URL: http://www.innovpedagogy.od.ua/archives/2023/61/part_2/43.pdf.

29. Приходько А. Дидактичний потенціал використання інтернет-мемів у процесі мовної підготовки здобувачів вищої освіти із числа іноземних громадян. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2021. Вип. 39. Т. 2. С. 293–298.

30. Рускуліс Л. Академічна доброчесність: навч-метод. посіб. Миколаїв: Іліон, 2022. 86 с.

31. Рускуліс Л. Методична система формування лінгвістичної компетентності майбутніх учителів української мови у процесі вивчення мовознавчих дисциплін: монографія / за заг. ред. М. Пен-тилюк. Миколаїв: ФОП Швець В. М., 2018. 420 с.

32. Рускуліс Л. Методика навчання української мови в схемах, рисунках, таблицях та коментарях. Миколаїв; Одеса: Видавництво ТОВ Лерадрук, 2022. 202 с.

33. Рускуліс Л., Механцева В. Дистанційне навчання в системі вищої філологічної освіти: навч.-метод. реком. Миколаїв: СПД Румянцева, 2024. 176 с.

34. Семеніхіна О. В. Нові парадигми у сфері освіти в умовах переходу до smart-суспільства. URL: <http://nvd.luguniv.edu.ua/archiv/NN23/13sovpds.pdf>.

35. Сергеева Л. Гейміфікація: ігрові механіки мотивації персоналу. *Theory and methods of educational management*. URL: http://umo.edu.ua/images/content/nashi_vydanya/metod_upr_osvit/v_15/14.pdf.

36. Сокол І. М. Впровадження квест-технології в освітній процес: навч. посіб. Запоріжжя: Акцент Інвест-трейд, 2013. 87 с.

37. Соснова М. А. Smart-технології як складова підвищення якості освіти. URL: <http://archive.ws-conference.com/wp-content/uploads/pw0480.pdf>.

38. Тестовий контроль знань студентів у системі Moodle: навч.-метод. посіб. / Д. М. Бодненко, Л. О. Варченко, О. Б. Жильцов ; за заг. ред. О. Б. Жильцова. К.: Київ. ун-т ім. Б. Грінченка. 2012. 112 с.

39. Триус Ю. В., Герасименко І. В., Франчук В. М. Система електронного навчання ВНЗ на базі MOODLE: метод. посіб. / за ред. Ю. В. Триуса. Черкаси: ЧДТУ, 220 с.

40. Ціделко В., Яремчук Н., Шведова В. Моніторинг системи дистанційного навчання. *Вища освіта України*. 2006. № 2. С. 546.

41. Шепетко Ю. Особливості використання електронного підручника з української мови. *Вісник Луганського національного педагогічного університету ім. Т. Шевченка. Педагогічні науки*. Луганськ, 2010. № 22(209). С. 142–147.

42. Шкавро В. В. Методика тестового контролю навчальних досягнень майбутніх учителів української мови і літератури з мовознавчих дисциплін: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.02. Київ, 2019. 267 с.

43. Щербина О. А. Оцінювання компетентностей засобами платформи Moodle. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2015. Том 45. № 1. С. 134–145. URL: journal.iitta.gov.ua/index.php/itlt/article/download/1169/885.

44. Banados E. A. Blended-learning pedagogical model for teaching and learning EFL successfully through an online interactive multimedia environment. *CALICO Journal*. 2006. № 23(3). P. 533–550.

45. Collis B., Moonen J. Flexible learning in a digital world: experiences and expectations. London: Kogan Page Limited. 2001. 231 p.

46. Dodge, Bernie Some Thoughts About Web Quests (online). *WebQuest.org*. 1995. URL: http://www.webquest.org/sdsu/about_webquests.html.

47. For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. URL: <https://ain.ua/2017/12/06/6-kroktiv-do-gejmifikaci%D1%97-navchannya>.

48. J. McGonigal. Reality Is Broken: Why Games Make us Better and How they Can Change the World. Londres: Penguin Books, 2011, 400 p.

49. Kapp K. M. The Gamification of Learning and Instruction: Case-Based Methods and Strategies for Training and Education. New York: Pfeiffer: An Imprint of John Wiley&Sons, 2012, P. 89. [Ke W., Tan C., Sia C. and Wei K. Inducing Intrinsic Motivation to Explore the Enterprise System: The Supremacy of Organizational Levers. *Journal of Management Information Systems*. 2012. № 29. P. 257–290.

50. March T. What's on the Web? Sorting Strands of the World Wide Web for Educators. 1995. 2001. URL: <http://tommmarch.com/writings/web-types/> (дата звернення: 22.06.2018).

51. Pelling N. The (Short) Prehistory of «Gamification». Funding Startups (& Other Impossibilities). *Nano Dome*. URL: <http://nanodome.wordpress.com/2011/08/09/the-short-prehistory-of-gamification/>.

52. Ruskulis L., Demianenko O., Slyusarenko N., Mikryukova K., Gurdaz A., Rodionov D. Infographics as a Modern Trend and an Effective Tool for Optimising the Process of Training Students: A Qualitative Study. *Premier Journal of Science* 2025; 14: 100–134. DOI: <https://doi.org/10.70389/PJS.100134>.

53. Ruskulis L., Maiboroda R., Rodionova I., Gurdaz A., Aizikova L., Mkhytaryan O. Modern concepts of gamification implementation in the training system for teachers of the Ukrainian and English languages. *Conhecimento & Diversidade*. 2023. Vol. 15. № 37. P. 290–302. ISSN 2237-8049.

54. Salen K., Zimmerman E. Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge: MIT Press, 2003. 688 p., p. 80.

55. Smart Technology based Education and Training. Smart Digital Futures. Amsterdam: IOS Press BV. 2014. P. 72–84.

56. Trends for Gamification in 2022. Experiences Unlimited [Official site]. 2021.
57. URL: <https://experiencesunlimited.com/3-trends-for-gamification-in-2022>.
58. URL: <https://help.webex.com/uk-ua/article/m61d8eb-Webex-Suite>.
59. URL: <https://internet-servisi.blogspot.com/p/learning-apps.html>.
60. URL: https://osvita.ua/vnz/high_school/73080/.
61. URL: <https://techcommunity.microsoft.com/t5/microsoft-teams-blog/announcing-general-availability-of-the-new-microsoft-teams-app/ba-p/3934603>.
62. URL: <https://www.classdojo.com/uk-ua/?redirect=true>.
63. URL: <https://www.classtime.com/compare/uk/classtime-vs-naurok>.
64. URL: <https://buki.com.ua/news/platforma-dlya-dystantsiynoh-navchannya-miyklas-detalna-instruktsiya-z-reyestratsiyi-ta-korystuvannya/>.
65. URL: <https://osvitoria.media/news/google-classroom-instruktsiya-yak-samostijno-stvoryuvaty-onlajn-kursy/>.
66. URL: <https://www.classtime.com/compare/uk/classtime-vs-google-classroom-ua/>.
67. URL: <http://www.kdket.net.ua/files/dystanc>.
68. URL: <https://2webmkl.blogspot.com/p/httpsrupadletcom.html>.
69. URL: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.marshal.nuaht&hl=uk&gl=US&pli=1>.
70. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Google>.
71. Werbach K. For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Busi. Philadelphia, 2012. 148 p. URL: http://loveread.ec/read_book.php?id=65948&p=1.
72. Zoom – що це таке, як працює та де завантажити додаток. URL: <https://www.unian.ua/science/zoom-shcho-ce-yak-zavantazhiti-zum-i-yak-koristuvatisya-novini-10974719.html>.

Навчальне видання

РУСКУЛІС Лілія Володимирівна
ДЕМ'ЯНЕНКО Ольга Євгенівна
МІКРЮКОВА Катерина Олександрівна

СУЧАСНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ОСВІТІ

Методичні рекомендації

Формат 60×84¹/₁₆. Ум. друк. арк. 3,0. Тираж 100 пр. Зам. № 534-786.

ВИДАВЕЦЬ І ВИГОТОВЛЮВАЧ
Товариство з обмеженою відповідальністю фірма «Іліон».
54038, м. Миколаїв, вул. Бузника, 5/1.
Свідоцтво суб'єкта видавничої справи ДК № 1506 від 25.09.2003 р.



ISBN 978-617-534-786-7



9 786175 347867