

РОЗВИТОК ЦИФРОВОЇ ГРАМОТНОСТІ УЧНІВ БАЗОВОЇ ШКОЛИ В УМОВАХ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ

Березіна Ірина Володимирівна

заступник директора з навчально-виховної роботи

Комунальний заклад «Харківський ліцей № 12 Харківської міської ради», Україна

В останні роки інформаційно-цифрові засоби розвиваються досить стрімко та набувають все більшого значення майже в усіх сферах життєдіяльності суспільства. Однією з рушійних сил для розвитку інформаційного суспільства відіграє шкільна освіта. Сучасна людина повинна не просто вміти отримати інформацію, обсяг якої постійно зростає, вона повинна вміти знаходити її, аналізувати, виокремлювати, передавати. Урізноманітнилися і шляхи отримання інформації: суспільство, інтернет-ресурси та соцмережі, які наразі є найбільшою платформою для спілкування та джерелом отримання і передавання інформації. Необхідним та потужним рушієм в освіті стають цифрові технології та цифрові засоби. Однією з ключових компетентностей сучасного випускника, згідно з Концепцією Нової української школи є інформаційно-комунікаційна компетентність, тобто школа повинна виховати учня, здатного використовувати інформаційно-комунікаційні технології та відповідні засоби для виконання особистісних і суспільно значущих завдань, що неможливо без наявності цифрових навичок. Враховуючи вищезазначене можна стверджувати, необхідність та популярність використання електронних освітніх засобів в освітній діяльності зумовлена саме цими факторами.

Розглядаючи питання цифрової грамотності учнів, необхідно пам'ятати про інформаційно-цифрову компетентність вчителя, який в освітньому процесі наразі займає роль не просто людини, що дає знання, а є тьютором, коучем, фасилітатором під час уроку. Педагог повинен не тільки сам володіти комп'ютером та цифровими застосунками, а розуміти яким чином скерувати діяльність учнів під час використання цифрових засобів, в тому числі гаджетів, щоб підвищити мотивацію учнів до навчання, що своєю чергою призведе до зростання якості знань.

Використання сучасних цифрових інструментів для організації освітнього процесу має бути як під час очного, так і під час дистанційного або змішаного навчання. По-перше, це створить сучасне наповнення навчального контенту, по-друге, надасть рівний доступ до освітніх матеріалів незалежно від місцеперебування учнів.

Цифрові засоби можна розподілити на декілька груп: засоби для комунікації, самоперевірки або оцінювання знань учнів, узагальнення вивченого матеріалу. Для покращення комунікації між учасниками освітнього процесу учителі доволі ефективно використовують месенджери Viber, WhatsApp та Telegram. Такі додатки є зручними для надання дистанційних консультацій і рекомендацій, швидкого зворотнього зв'язку.

Для відпрацювання навичок навчання та під час самоперевірки зручно використовувати сервіс learningApps. Платформу можна використовувати як для створення інтерактивних вправ, вікторин, кросвордів з різних дисциплін, так і в якості спільної дошки під час проєктної діяльності. Освітній ресурс буде зручним на різних етапах уроку: організаційний момент – позначення учня на спільній дошці з вправою «Фрагменти зображень»; повідомлення теми уроку – визначення теми уроку

за картинкою, що бачать учні після виконання вправи «Пазл», «Аудіо та відео контент», або за словом, що складають під час виконання вправи «Знайди слово»; виконання тестів, вікторин, кросвордів, ігор під час перевірки домашнього завдання, актуалізації та закріплення знань – «Вікторина», «Класифікація», «Заповни пропуски»; робота в групах з певної теми під час вивчення нового матеріалу з вправою «Колекція вправ»; відпрацювання навичок під час виконання домашнього завдання – гра «Знайди пару». Виконуючи вправи, створені на платформі learningApps учні перевіряють та закріплюють свої знання в ігровій формі, що сприяє формуванню їх пізнавального інтересу. Оцінювання діяльності учнів під час роботи з цим ресурсом може бути лише формувальним.

Якщо оцінювання знань учнів передбачає бальне оцінювання, то зручно користуватись сервісом Kahoot, за допомогою якого можна проводити онлайн-тестування. Результати тестування зберігаються в окремій таблиці, що дає можливість учителю проводити моніторинг знань учнів. Kahoot дозволяє швидко провести перевірку знань в ігровій формі. Обидва сервіси містять базу завдань з різних дисциплін та дозволяють створювати власні інтерактивні завдання.

Сервісом для узагальнення навчального матеріалу можуть слугувати ментальні карти, що можна створювати на різних платформах (Mind-map, XMind, Mindmeister.com, coggle.it, FreeMind). Це досить поширена технологія дозволяє структурувати інформацію, розмістивши її в ієрархічному порядку. Використання ментальних карт дає можливість учителю: пояснити нову тему, систематизувати, візуалізувати, структурувати інформацію; учням: використовувати інтелект карти як план свого виступу, узагальнювати знання з вивченої теми, створювати опорні конспекти тощо. Ментальна карта – це візуалізація великого обсягу інформації. За допомогою такого прийому працювати з інформацією набагато легше тому, що ми «фіксуємо» її у мозку у вигляді яскравої картинки, яка легше сприймається і запам'ятовується людиною.

Отже, згадані вище цифрові інструменти, як засоби формування цифрової грамотності здобувачів освіти, стали невід'ємним доповненням в організації освітньої діяльності школи. Саме з їх використанням уроки стали інтерактивними, вони активізували мотивацію до навчання учнів. Застосування цифрових інструментів полегшило підготовку педагога до заняття, зробило навчання учнів цікавішим та підвищило цифрову грамотність здобувачів освіти базової школи.