

Олексюк Олеся Романівна,
к.пед.н., доцент
Тернопільський обласний комунальний інститут післядипломної педагогічної
освіти, Тернопіль

Деякі аспекти організації дистанційного навчання учнів початкової школи на основі платформи ClassDojo

Сучасний освітній простір закладу освіти змінюється, зі звичайної класної кімнати до збагаченого технологіями цифрового середовища, обладнаного комп'ютерами, проєкційними засобами, планшетами, смартфонами, підключенням до інтернету. Інтеграція ІКТ в освітню систему сприяє розвитку інноваційних методик та форм організації навчання через віртуальні навчальні середовища, вебплатформи, що забезпечують різноманітними інструментами для освітніх цілей [2]. Проте, вимушене дистанційне навчання призвело до дуже різних рішень у закладах освіти.

Як зазначають науковці В. Кухаренко, Б Бондаренко ефективне дистанційне навчання є результатом ретельного проєктування та планування завдань для засвоєння структурованої навчальної інформації, впровадження засобів для спілкування, співтворчості, співпраці, заплановану самостійну роботу [1]. Тому, важливо не відтворити звичну освітню екосистему, а знайти та застосувати нові методи і форми так, щоби досягти освітніх цілей. Проблема ще більше загострюється у процесі пошуку сервісів для дистанційного навчання учнів початкової школи. Отже, предметом особливої уваги є добір платформ для навчання молодших школярів.

Серед сучасних підходів, які сприяють зростанню мотивації молодших школярів та активізації їх навчально пізнавальної діяльності, виокремлюють гейміфікацію. За умов дистанційного навчання принципи ігрової діяльності, особливо, важливі для залученості учнів до освітнього процесу. Однією з платформ управління навчання з дієвими засобами для застосування методів гейміфікації є ClassDojo [3]. Сервіс розроблено, для безпечної комунікації всіх учасників освітнього процесу (вчителів, асистентів, батьків, учнів, керівників). Після запуску у 2011 році розробники постійно розвивають функціонал, а використання ігрових прийомів, дало змогу перетворити ClassDojo у найпопулярніший додаток для управління поведінкою в класі.

ClassDojo, як веб сервіс та мобільний додаток, пропонує палітру інструментів для створення цікавих дидактичних завдань. Окрім його

основної функції організації навчання в класі доступні цікаві засоби для інтерактивної співпраці (таймер, вимірювач шуму, маркер груп, музика, порядок денний, вказівки, запитання для роздумів, журнал відвідування, та ін.).

Наприклад, для виконання будь-якого завдання, на яке виділено певну кількість часу, можна використовувати «Таймер».

Для вибору випадковим способом учня, який розв'язуватиме завдання або відповідатиме на питання в ClassDojo є спеціальний інструмент «Вибір учнів випадковим чином».

Для створення груп спільну роботу, тому ClassDojo пропонує інструмент «Маркер груп» для випадкового складання груп. Учителю має можливість визначити, яка кількість учнів буде включена в команду.

Іноколи за активної, творчої, спільної роботи в класній кімнаті стає шумно. «Вимірювач шуму» показує інтенсивність перешкод у класі від зеленого — «тихо», до червоного — «дуже голосно». Початкові показники (інтенсивність шуму) визначає вчитель. Інструмент зручно використовувати для регулювання поведінки учнів.

Кожен учень обирає аватарку у вигляді монстрика і може брати участь у розробленні правил класу та їхніх бейджів. Клас має свою спільну історію діяльності, але також і кожен учень створює своє портфоліо.

Винагородження з допомогою системи бейджів, має на меті розв'язати проблему поганої поведінки.

Проблема організації дистанційного навчання молодших школярів є актуальною та потребує подальшого дослідження. Найбільш доцільною моделлю навчання за сучасних умов є змішане навчання з елементами гейміфікації, яке сприяє зацікавленості учнів та розвиває позитивну поведінку.

Список використаних джерел

1. Кухаренко В.М., Бондаренко В.В. Екстрене дистанційне навчання в Україні: Монографія / За ред. В.М. Кухаренка, В.В. Бондаренка – Харків: Вид-во КП «Міська друкарня», 2020. – 409 с.

2. Олексюк О., Вітенко І. Досвід використання хмарних технологій для організації дослідницького проекту в системі післядипломної педагогічної освіти. *Передові наукові дослідження в Україні* : матеріали Матеріали Всеукр. наук.-практ. конф., м. Тернопіль, 27 верес. 2019 р. 2019. С. 139–144.

3. ClassDojo. *ClassDojo*. URL: <https://classdojo.com/uk-ua/> (date of access: 03.03.2021).