

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КРИВОРІЗЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Психолого-педагогічний факультет
Кафедра соціальної педагогіки і соціальної роботи

«До захисту допущено» Реєстраційний № _____
Завідувач кафедри _____ «___» _____ 20__ р.

**ВИКОРИСТАННЯ ЦИФРОВИХ РЕСУРСІВ У ПРОФЕСІЙНІЙ
ДІЯЛЬНОСТІ СОЦІАЛЬНОГО ПЕДАГОГА**

Кваліфікаційна робота
студентки IV курсу групи СП-19
психолого-педагогічного факультету
спеціальності 231 Соціальна робота

Меркулової Ірини Вікторівни

Керівник :

к.п.н., доцент, ст. викладач Василюк Т.Г.

Оцінка:

Національна шкала _____

Шкала ECTS _____ Кількість балів _____

Члени комісії _____

(підпис)

(прізвище та ініціали)

(підпис)

(прізвище та ініціали)

(підпис)

(прізвище та ініціали)

ЗАПЕВНЕННЯ

Я, Меркулова Ірина Вікторівна, розумію і підтримую політику Криворізького державного педагогічного університету з академічної доброчесності.

Запевняю, що ця кваліфікаційна робота виконана самостійно, не містить академічного плагіату, фабрикації, фальсифікацій. Я не надавала і не одержувала недозволену допомогу під час підготовки цієї роботи. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають покликання на відповідне джерело. Із чинним Положенням про запобігання та виявлення академічного плагіату в здобувачів вищої освіти Криворізького державного педагогічного університету ознайомена. Чітко усвідомлюю, що в разі виявлення у кваліфікаційній роботі порушення академічної доброчесності робота не допускається до захисту або оцінюється незадовільно.

Роботу виконано на кафедрі соціальної педагогіки і соціальної роботи Криворізького державного педагогічного університету, Міністерство освіти і науки України.

Захист кваліфікаційної роботи відбудеться «___» _____ 2023 року об ___ годині на засіданні екзаменаційної комісії з атестації здобувачів вищої освіти із спеціальності 231 Соціальна робота, освітньо-професійної програми «Соціальна робота».

Адреса: Навчальний корпус №4 Криворізького державного педагогічного університету, Дніпропетровська обл., м. Кривий Ріг, вул. Героїв АТО, буд., 79А.

Науковий керівник:

кандидат педагогічних наук, доцент

Василюк Тамара Григорівна, старший викладач кафедри соціальної педагогіки і соціальної роботи Криворізького державного педагогічного університету.

Рецензент:

кандидат педагогічних наук, доцент

Шимко Ія Миколаївна, завідувач кафедри соціальної педагогіки і соціальної роботи Криворізького державного педагогічного університету.

ЗМІСТ

| | |
|---|----|
| ВСТУП | 4 |
| РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ПРОБЛЕМИ ЦИФРОВІЗАЦІЇ СОЦІАЛЬНО-ПЕДАГОГІЧНОЇ СФЕРИ | 9 |
| 1.1. Аналіз поняття соціально-педагогічна сфера | 9 |
| 1.2. Цифрове освітнє середовище | 11 |
| 1.3. Цифровізація соціально-педагогічної сфери | 17 |
| Висновки до першого розділу | 18 |
| РОЗДІЛ 2. ЦИФРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ У РОБОТІ СОЦІАЛЬНОГО ПЕДАГОГА | 20 |
| 2.1. Веб-квест як навчально-розвивальна технологія | 20 |
| 2.2. Інтерактивна гра у роботі соціального педагога | 24 |
| 2.3. Методичні рекомендації соціальним педагогам з використання цифрових ресурсів | 29 |
| Висновки до другого розділу | 45 |
| ВИСНОВКИ | 47 |
| СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ | 48 |

ВСТУП

Актуальність дослідження. Сучасні тенденції розвитку суспільства в цілому і освітнього середовища вимагає від освітян орієнтації на інноваційні, новітні освітні технології. Відбувається стрімкий перехід від традиційних форм навчання до новітніх.

Потужним поштовхом до переходу на нові форми надання освіти стала пандемія COVID-19, яка змусила освітян стрімко переорієнтуватися на дистанційне навчання, оволодіти новими інформаційно-комунікативними технологіями дистанційної роботи, мотивувала педагогів до підвищення цифрової компетентності.

Наступним випробуванням для освітнього середовища став зброєний конфлікт, який майже паралізував освітнє середовище. Більшість здобувачів освіти втратили можливість здобувати знання у традиційний спосіб. Педагогічні працівники не мають можливості повноцінно здійснювати педагогічний процес в наслідок загрози ворожих атак. Освітняни не можуть забезпечити безпечні умови навчання здобувачів освіти.

Головною метою освіти на сьогодні залишається створення безпечних, високотехнологічних умов для розвитку і самореалізації кожної особистості, формування патріотично орієнтованих громадян України.

Отже одним із пріоритетних напрямків розвитку освіти в Україні є розробка і застосування новітніх інформаційно-комунікативних технологій, розвиток цифрової компетентності педагогічних працівників, використання цифрових технологій в освітньому процесі, підвищення мотивації до навчання у здобувачів освіти.

Цими питаннями займається багато сучасних науковців. Так А. Алексюк, В. Бондар, В. Євдокимов, В. Лозова, І. Малафіїк, І. Підласий, І. Прокопенко розглядають питання використання інноваційних технологій. Розробкою технології модульного навчання переймаються В.П. Беспалько, А.. Фурман, Л. Романишина. Теоретична проблема контролю і оцінювання знань,

умінь, навичок цікавить Ю. Бабанський, В. Козаков, С. Майборода, О. Матюшкін, Н. Тализіна та ін.

Використання інтерактивних методів у навчальному процесі представлено у роботах Н. Баліцька, О. Євтух, Н. Коломієць, І. Куришева, Л. Пироженко, О. Пометун, Г. П'ятакова, О. Сіроштан, О. Січкарук та ін. Зокрема, використанню інтерактивних методів навчання у вищих навчальних закладах представлені в роботах В. Беспалько, В. Євдокимова, М. Кларіна, Е. Пехоти, Г. Селевко, В. Серікова, С. Сисоєвої, І. Якиманської та ін.

Питань інформатизації освіти торкалися у своїх наукових працях: В. Бикова, А. Гуржія, М. Жалдако, А. Коломієць, В. Лапінський, М. Лещенко, С. Литвинова, Н. Морзе, С. Савченко, С. Семеріков, О. Спирін, М. Шишкіна; К. Ала-Мутка, А. Феррарі, К. Редекер, Ю. Пуні, С. Марш, Л. А. Шиндлер [5; 6; 12; 15; 17; 17;19;26;27;28; 29;30].

Модернізація системи освіти є основною тенденцією у світі, при цьому відбуваються змінами у теоретичних і практичних підходах до навчального процесу. При цьому важливо створити відкрите, гнучке та широко доступне цифрове освітнє середовище, яке відповідало б сучасним вимогам інформаційного суспільства.

Зміст соціально-педагогічної роботи, інноваційної діяльності полягає у тому, що методи роботи, знання, компетентність соціального педагога, який передає не тільки знання і досвід, а й свою культуру і світогляд здобувачам освіти, формує патріотичну свідомість нового покоління Українців.

Соціальний педагог повинен глибоко усвідомлювати систему роботи, особисто сформувати концептуальне бачення педагогічної системи, в яку будуть включатися учені; подавати інформацію, яка відповідає сучасним вимогам.

Усе вищесказане зумовило вибір теми роботи – використання цифрових ресурсів в професійній діяльності соціального педагога.

Об'єктом дослідження є цифрове освітнє середовище.

Предмет дослідження: цифрові технології в соціально-педагогічній сфері.

Мета дослідження: аналіз цифрового освітнього середовища та розробка технологій використання цифрових ресурсів в професійній діяльності соціального педагога.

Об'єктом, темою та метою дослідження визначено наступні завдання:

1. Проаналізувати здобутки вітчизняних та зарубіжних науковців використання цифрових технологій у соціально-педагогічній сфері.
2. З'ясувати стан впровадження цифрових технологій в освітнє середовище закладів освіти.
3. Розробити методичні рекомендації для соціальних педагогів закладів освіти.

Методи дослідження: теоретичні (порівняльний аналіз джерел; систематизація, узагальнення, порівняння і зіставлення різних поглядів на аспекти досліджуваної проблеми; аналіз теорії і практики, досвіду професійної діяльності працівників психологічної служби в системі освіти тощо); емпіричні: кількісні (анкетування, опитування, тестування), якісні (бесіда, інтерв'ю, моніторинг).

Гіпотеза дослідження полягає в припущенні про те, що за умови ефективного системного використанні ресурсів цифрового середовища у соціально-педагогічній діяльності стане можливим підвищити рівень професійного виконання означеної діяльності.

Практичне значення дослідження полягає в тому, що результати роботи можуть бути використані у професійній діяльності соціальних педагогів та інших педагогічних працівників, батьків у вигляді розроблених цифрових інструментів для організації та проведення ефективної соціально-педагогічної роботи з дітьми в умовах освітнього середовища навіть у дистанційному форматі.

Структура й обсяг дослідження. Структура роботи обумовлена її метою, завданням, об'єктом і предметом. Дослідження складається зі вступу, двох розділів, висновків до кожного розділу, загальних висновків, списку використаних джерел.

I. ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ПРОБЛЕМИ ЦИФРОВІЗАЦІЇ СОЦІАЛЬНО-ПЕДАГОГІЧНОЇ СФЕРИ

1.1 Аналіз поняття соціально-педагогічна сфера

Для визначення та формулювання сутності того чи іншого поняття науковці виділяють його з низки однорідних понять, близьких за значенням, щоб показати його унікальність, виявити відмінності, довести його право на існування як окремої категоріальної одиниці. Так поняття соціально-педагогічна робота науковці виводять з ланцюжка «діяльність – соціально-педагогічна діяльність – соціальний педагог – характеристики соціального педагога» [1; 2; 4; 11; 24].

Так, В. Поліщук визначає основні підходи до визначення сутності соціально-педагогічної діяльності це:

- перетворення соціального середовища та оптимізація взаємовідносин між особистістю і суспільством;
- розвиток гуманних виховних міжособистісних стосунків у дослідження механізмів педагогічно грамотного "втручання" в різні особистісні ситуації, в тому числі кризові;
- гармонізація відносин між особистістю, групою та середовищем на основі задоволення потреби в соціокультурній адаптації та самореалізації як спосіб допомоги молоді протистояти негативним відхиленням від норм поведінки;
- формування особистості через взаємозв'язки з віддаленим і найближчим оточенням (соціумом і мікросередовище);
- вирішення проблем у соціальному вихованні;
- здійснення соціального виховання в контексті соціалізації, створення сприятливих умов для соціалізації;

- сприяння найбільш повному, ефективному та скоординованому виявленню та використанню внутрішніх, матеріальних і соціальних ресурсів, що використовуються для досягнення життєвих результатів і мети [2].

Існує багато підходів, де в основу визначення поняття “соціальний педагог” та визначення його професійних характеристик. Наприклад В. Бочарова розглядає соціального педагога як педагогічно-орієнтованого соціального працівника у галузі педагогічних відносин у суспільстві [3]. Ф. Мустаєва вважає, що соціальний педагог – це фахівець, з організації виховної роботи з дітьми, учнівською молоддю, їх батьками в різних соціокультурних середовищах; до обов’язків соціального педагога входить вивчення психолого-педагогічних особливостей особистості та її мікросередовища, визначення інтересів і потреб, відхилень у поведінці, конфліктні ситуації і надає допомогу і підтримку задля реалізації прав і свобод клієнта [4].

О. Безпалько пропонує визначення соціального педагога як “спеціаліста, зайнятого у сфері соціально-педагогічної роботи або освітньо-виховної діяльності, що організовує взаємодію освітніх і позанавчальних установ, сім’ї, громадськості з метою створення у соціальному середовищі умов для соціальної адаптації та благополуччя в мікросоціумі дітей та молоді, їх всебічного розвитку” [5].

На думку В. Поліщук, соціальний педагог, “покликаний творчо реалізовувати систему соціально-педагогічного сприяння розвитку і саморозвитку особистості, створювати умови найбільшого сприяння реалізації життєвих потреб і можливостей кожної людини” [24].

Соціальний педагог, на переконання В. Коваль, у своїй діяльності з конкретним клієнтом (особистістю або родиною) повинен зосереджувати свої зусилля на виявленні і подоланні негативних явищ, тим самим соціальний педагог забезпечує превентивну профілактику різних відхилень (емоційних, фізичних, соціальних) фахівець із соціальної роботи є посередником у ланцугу взаємодії всіх суб’єктів суспільства [11].

До базових характеристик соціального педагога, на думку П. Шептенко, є: вміння бути посередником для свого клієнта у різного роду державних, громадських структурах; здатність бути “третьою особою”, між клієнтом і мікросередовищем, між дитиною і дорослим, родиною і соціумом; вміти вплинути на стосунки між членами суспільства, на ситуацію в мікро середовищі, стимулювати свого підопічного до діяльності; соціальний педагог повинен вміти неформально спілкуватися та виступати неформальним лідером, радником, помічником у формуванні активної життєвої позиції клієнта [27].

Узагальнення та порівняльний аналіз наведених способів визначення поняття «соціальний педагог» дозволяють визначити, що «соціальний педагог» – це фахівець із здійснення соціально-виховної діяльності в суспільстві: організації виховної роботи дітей, молоді та дорослих у різноманітних соціокультурних середовищах як посередник і організатор взаємодії між індивідами та різноманітними соціальними інститутами, для захисту інтересів і законних прав індивідів, для сприяння вирішенню проблемних ситуацій шляхом відповідного використання певних соціальних ресурсів.

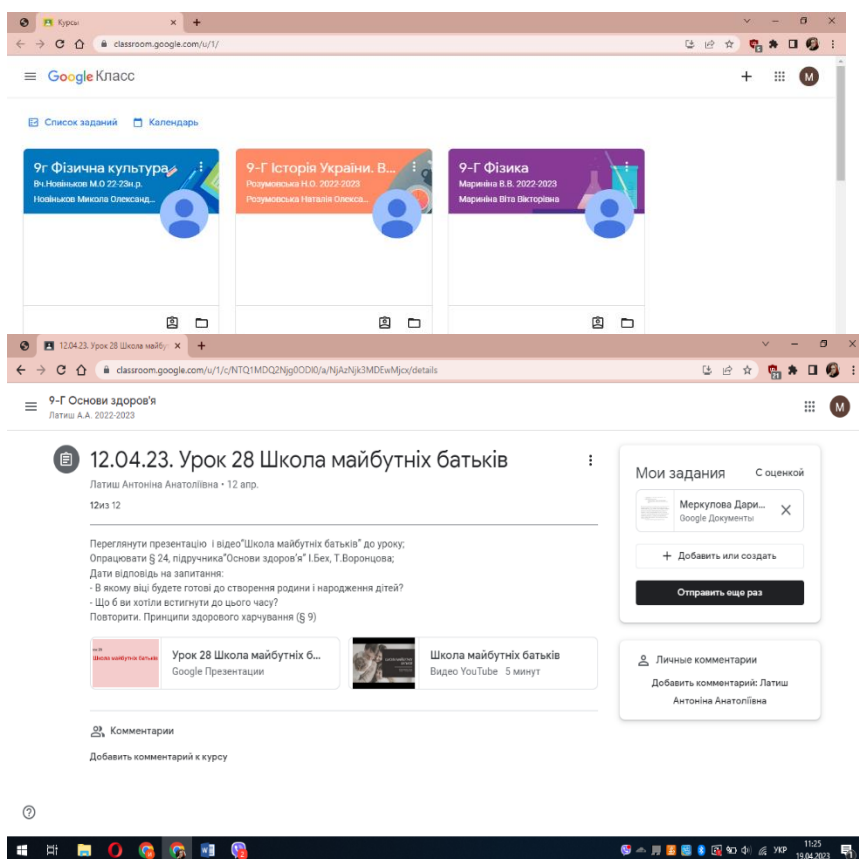
1.2 Цифрове освітнє середовище

Сучасний стан розвитку суспільства характеризується істотним впливом інформаційно-комунікативних технологій на всі сфери людської діяльності. Основною тенденцією у світі є модернізація освітньої системи, яка супроводжується серйозними змінами теоретичних і практичних методів організації навчального процесу в навчальних закладах. При цьому важливо створити відкрите, гнучке та широко доступне цифрове освітнє середовище, яке відповідало б сучасним вимогам інформаційного простору. За останні роки в Україні зроблено серйозні кроки для створення цифрового освітнього середовища. Концепція Нової української школи (НУШ) зазначає:

«організація нового освітнього середовища потребує широкого використання нових ІТ-технологій, нових мультимедійних засобів навчання» [9]. Інформаційно-комунікативні технології створюють значний потенціал для рівного доступу до цифрових освітніх середовищ з метою підвищення у здобувачів освіти навчальних результатів і мотивації до навчання. Останніми декілька років створюється Національна платформа цифрової освіти в межах реформи НУШ.

В XXI столітті суспільство зітнулося із глобальною пандемією COVID-19. Безпрецедентне явище змінило багато сфер нашого існування, включаючи процес освіти. В умовах пандемії COVID-19 внаслідок введення заходів карантинних обмежень, «соціальної дистанції» освіта відчула втрату основного принципу навчання у формі взаємної безпосереднього спілкування здобувача освіти та педагога (*face-to-face teaching*) та перехід на дистанційне навчання (*remote learning*). В умовах сьогодення спостерігається переорієнтація традиційних освітніх технологій в інноваційні методи шляхом комунікації засобами електронного зв'язку - «домашнього навчання online» [17, с 1-6]. Криза викликана пандемією COVID-19 полягає також в тому, що був створений бар'єр між здобувачами освіти, які навчаються під час хвороби. Таким чином, навчання у віртуальному форматі вимагає удосконалення дидактичних прийомів, які вже мають доказову базу, можуть бути використовувані у наш час та знайдуть своє місце в майбутньому, в постковідну еру [12, с 367-380].

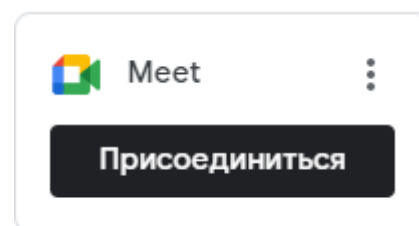
Заклади освіти обирають для себе найбільш прийнятний канал комунікації зі здобувачами освіти. Так наприклад заклади загальної середньої освіти обрали для себе Google Classroom – поштовий сервіс, що входить до безкоштовних сервісів Google Apps для освіти. Він інтегрований з іншими сервісами: «Диск», «You Tube», «Документи» і gmail. Для роботи в цьому додатку кожен учень має електронну адресу на поштовому сервісі від Google - Gmail, а член педагогічного колективу аккаунт (електронну пошту) на Google [15].



Даний сервіс дозволяє педагогу додавати у створений Classroom початковий матеріал у вигляді презентацій, посилань на відео або аудіо матеріал, Google Forms з самостійними та контрольними роботами, домашнє завдання і встановлювати терміни подання на

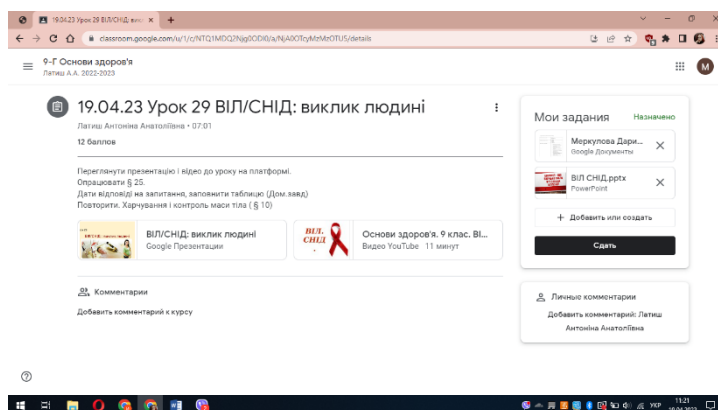
перевірку виконаних робіт.

Посилання для приєднання до уроку через Meet також розміщені в Google Classroom.



Здобувачі освіти у своєму Classroom мають можливість скористатися навчальним матеріалом в позаурочний час, побачити домашнє завдання, додати виконане завдання та після перевірки отримати оцінку.

В умовах воєнного стану стає надзвичайно доречним використання сервісу. Під час оголошення повітряної тривоги педагогічний процес переривається. Педагог має бути впевненим, що учні



знаходяться у безпечному місці, але це унеможливує проведення заняття у повному форматі. Саме тому, завдяки Classroom учні у доступний час

самостійно можуть опрацювати навчальний матеріал, незалежно від того де вони знаходяться, у рідному місті, за його межами чи взагалі задля збереження свого психологічного здоров'я виїхали за межі країни.

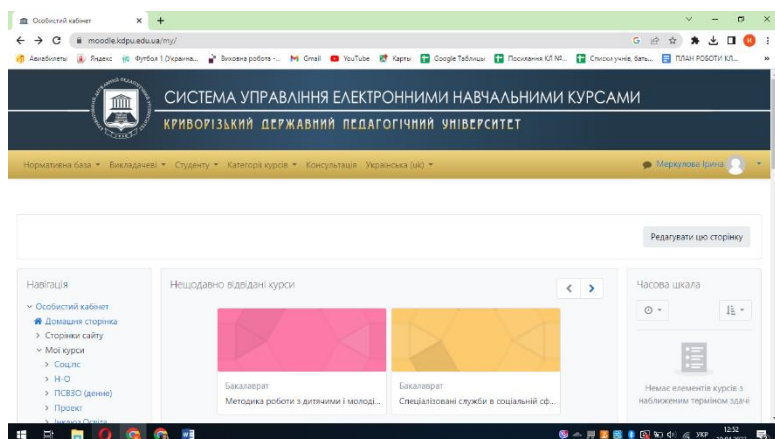
Закону України « Про загальну середню освіту» (ст. 25) на батьків здобувачів освіти покладаються обов'язки щодо здобуття їх неповнолітніми дітьми повної загальної середньої освіти. На батьків покладаються функції контролю, які вони можуть виконувати завдяки порталу «Нові знання».

«Нові знання» — це інтернет-сторінка де розміщені в електронному вигляді щоденник, журнал і платформа дистанційного (віддаленого) навчання. Цей портал корисний учням і батькам, опікунам школярів, класним керівникам, директорам, вчителям, адміністрації шкіл, органам управління освітою.

Платформа "Нові Знання" входить до складу всеукраїнського проекту "КУРС: Освіта". Батьки можуть переглянути розклад занять, знайшовши школу де навчається дитина на мапі, або за номером. Маючи доступ до платформи (логін та пароль), натиснувши кнопку "Увійти", можна перейти до щоденників (учні та батьки), доступ до інформації надається обмеженій кількості осіб (лише безпосередньо здобувачу освіта та його батькам), таким [29].

Таким чином, не лише учні, а і їх бать у будь-який час, у будь-якому місці мають можливість дізнатися про навчальні досягнення дитини, присутність на уроці, ознайомитися з зауваженнями та коментарями педагогів щодо виконання учнями завдань.

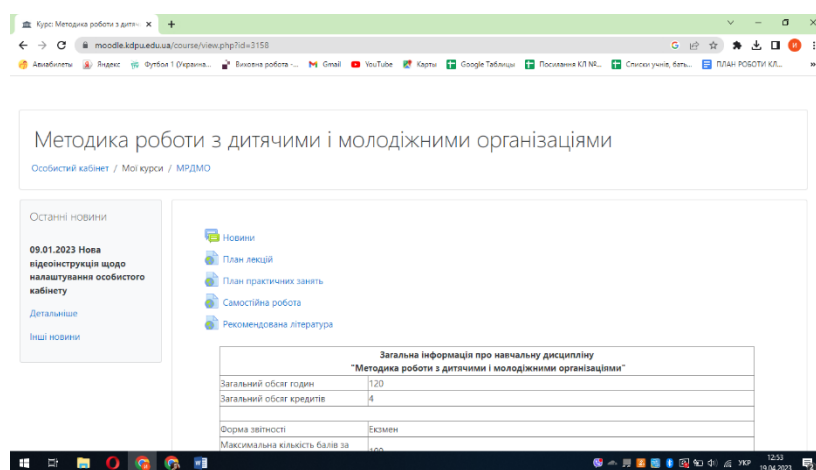
Криворізький державний педагогічний університет створив власну систему управління електронними навчальними курсами MOODLE. Moodle - модульне об'єктно-орієнтоване динамічне навчальне середовище - освітня платформа, призначена для об'єднання викладачів, адміністраторів і здобувачів освіти (студентів) у надійну, безпечну та інтегровану систему для створення персоналізованого навчального середовища [30].



Для викладачів Moodle дає можливість розміщувати на платформі загальну інформацію про навчальну дисципліну, плани лекційних, практичних, семінарських та лабораторних занять.

Завдання для самостійної роботи здобувачів освіти та рекомендована література також розміщується на сторінці курсу. Для зручності здобувачів освіти викладачі розміщують лекційні матеріали за дисципліни, питання до іспитів, посилання для приєднання до занять через Zoom.

Здобувач освіти в особистому кабінеті знайде курси всіх навчальних дисциплін, інформацію про викладачів, силабуси навчальних дисциплін. Студенти мають



можливість у зручний для себе час подавати на оцінювання завдання для самостійного вивчення, також можуть скористатися функцією «Редагування», на випадок інсайту з того чи іншого питання самостійної роботи.

Пандемія та військовий стан позбавили студентів можливості складати іспити у традиційному форматі. Сесія проходить у дистанційному форматі. Moodle дозволяє викладачу надати доступ здобувачам освіти посилання на іспит, регламентувати час відведений на його складання, а також після складання іспиту дізнатися про результати.

Під час першого «Входу» в систему студент отримує логін та пароль. Надалі здобувач освіти має право змінити пароль, чим захистить свою роботи

від шахраїв та плагіату. Пароль встановлений студентом персональний, його складно підібрати, таким чином треті особи не мають доступу до особистого кабінету, окрім його власника.

В розділі «Оцінки» студенту мають можливість слідкувати за своїми навчальними досягненнями у продовж всього періоду навчання. Така наочність досягнень мотивує здобувача освіти до навчання.

Цифрове освітнє середовище може розглядатися як відкрита сукупність інформаційних систем, призначених для забезпечення вирішення різних завдань закладу освіти та реалізації освітнього процесу. Це визначає технологічну складову цифрового освітнього середовища, що передбачає можливість інтегрувати різні цифрові технології в єдиний логічний ланцюг, на єдиній платформі організувати ведення електронного документообігу, планування діяльності, ведення електронного щоденника, електронного журналу, електронного розкладу, електронні підручники, ведення електронної звітності, облік освоєння освітніх програм, досягнень учнів за підсумками їх участі в олімпіадах та творчих, інтелектуальних конкурсах, організацію електронного, змішаного та дистанційного навчання, організації комунікативного середовища учасників освітнього процесу та системи швидкого обміну повідомленнями. Використання різних цифрових інструментів та сервісів забезпечує можливість надання інтерактивності навчальним заняттям та навчальному контенту.

Таким чином, що цифрове освітнє середовище як результат цифрової трансформації освіти привносить у педагогічну практику безліч позитивних моментів. Учасникам освітнього процесу належить послідовно освоїти інструментарій цього нового середовища для його максимально повного використання в освітній діяльності та стати повноцінним членом цифрового суспільства, що розвивається.

1.3 Цифровізація соціально-педагогічної сфери

Аналіз наукової літератури свідчить, що суспільство перебуваючи у соціально-непередбачувальних умовах вимагає докорінних змін у соціально-педагогічній діяльності. Ще декілька років тому світ повільно рухався по теренах цифрових технологій у сфері освіти. Переважними методами навчання були традиційні з низькою активністю використання цифрових технологій. Спочатку пандемія, а потім вороже вторгнення змусили освітян переглянути свої погляди на методи викладання. Сьогодні здобувач освіти вимагає від педагога цифрової трансформації освітнього процесу.

Так, тенденції цифрової трансформації сфери освіти вимагають від педагога високого рівня інформаційно-комунікативної компетентності та глибоких знань в галузі відповідних технологій для ефективною реалізації професійної діяльності, а також досить ґрунтовної практико-орієнтованої підготовки застосування інформаційно-комунікативних технологій та сучасних освітніх технологій (онлайн-навчання (дистанційне), «змішане навчання» (blended learning), технології організації проєктної діяльності дітей для вирішення різних видів завдань [1]. Відповідно до Концепції розвитку цифрових компетентностей до 2025 року, затвердженого в «Основах стандартизації інформаційно-комунікативних компетентностей в системі освіти України» визначено, що інформаційно-комунікативна компетентність є результатом універсальності та наявності наступних компонентів:

- компетенції та навички - отримувати інформацію з різних джерел у зрозумілій формі; використовувати різну інформацію; критично ставитися до інформація про оцінку, використовувати в професійній діяльності інформаційні та комунікаційні технології;

- знати особливості інформаційного потоку у питання, яке вивчається; основи інформаційної безпеки та ІКТ можливості;

– спеціальні навички користування комп'ютерною технікою та ІКТ; індивідуальне ставлення до використання ІКТ для відповідальної соціальної діяльності та поведінка(О. Овчарук, О. Спірін) [27].

Цифрова трансформація передбачає створення не лише відповідної інфраструктури, розвиток інститутів, сервісів та законодавства бази, а й активність учасників та компетентну використання цифрових ресурсів. Цифровізація дозволяє покращувати якість, швидкість та ефективність усіх процесів.

Однак цифрова культура відстає від процесів цифрової трансформації, гальмує її розвиток. Спостерігається дефіцит фахівців у галузі цифрових технологій. Ці проблеми важливо вирішувати найближчим часом, створюючи необхідні умови підготовки висококваліфікованих фахівців соціально-педагогічної сфери.

Соціально-педагогічна сфера – це робота з людьми. У XXI столітті для покращення якості надання освітніх послуг не обійтися без цифрових технологій, які дозволяють швидко збирати та ефективно обробляти інформацію. Соціальна ефективність виражає ступінь задоволеності одержувачів послуг. Вона показує, наскільки соціально-педагогічна діяльність відповідає потребам суспільства та підвищує якість життя здобувача освіти.

Питання цифровізації в Україні належать до пріоритетних. В основі – розвиток інформаційно-комунікативних технологій, вкладених у підвищення якості освіти та життя здобувача освіти.

Висновки до I розділу

В сучасних умовах теоретичне вивчення питання цифровізації соціально-педагогічної сфери стало досить популярним. Соціальні педагоги готові до навчання, бажають розвивати наявні цифрові навички та чекають впровадження новітніх цифрових технологій у професійній діяльності.

Цифровізація освіти сприяє підвищенню мотивації здобувачів освіти до отримання, засвоєння та популяризації знань, що сприяє особистісному розвитку та самоідентичності учнів. Інтеграція інформаційно-комунікативних технологій у процес набуття нових знань неминуча, оскільки вони надають безліч різних інструментів для навчання незалежно від місця перебування учня чи педагога, збігу чи не співпадіння часових поясів. Застосовуючи інтегровані інформаційно-комунікативні технології здобувач освіти може скористатися своїм законним правом отримати соціально-педагогічні послуги, знаходячись за кордоном та отримувати освіту у закладі освіти іншої країни.

Проте вивчення сучасних вітчизняних та зарубіжних науково-педагогічних джерел дозволяє виявити цілу низку проблем та кризових явищ у сучасній системі освіти. Найактуальніші проблеми цифрової трансформації сфери освіти дослідники відносять такі фактори: цифрову та психологічну перевантаженість педагогів та здобувачів освіти в умовах інформаційного освітнього середовища; недостатньо високий рівень цифрової компетентності та цифрової культури педагогічних кадрів; небезпека інтелектуального регресу особистості соціального педагога та втрати соціальної значущості професії в цілому; зниження ролі виховної діяльності при переході школи та вузів до дистанційного формату навчання та зменшення обсягу «живого» навчального, професійного та міжособистісного спілкування.

II. ЦИФРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ У РОБОТІ СОЦІАЛЬНОГО ПЕДАГОГА

2.1 Веб-квест як навчально-розвивальна технологія

Першим, хто ввів поняття інтернет-вікторина є американський професор Берні Додж, у 1995 році. Професор державного університету Сан-Дієго займався впровадженням інтернет технологій в навчальний процес.

Технологія веб-квестів швидко стала популярною в Європі та Сполучених Штатах, і її дуже полюбили американські та європейські педагогічні працівники. Американський вчений Елвін Тоффлер сказав «неграмотними є не ті, хто не вміє читати і писати, а ті, хто не сміє вчитися, а ще – забувати те, чого навчився, й перевчатися». Таким чином, вчителі сьогодні повинні вчити учнів вчитися, розвивати в здобувачах освіти «навички 21 століття», навчаючи учнів жити в сучасному суспільстві, навчити приймати самостійні рішення. Педагогічна наука довела, що методи, прийоми і форми навчання, які обирає педагог, надзвичайно важливі для розвитку дитини, вони допоможуть дітям здобути необхідні знання, уміння та здатність до сучасного життя. Про це стверджували багато вчених, зокрема О. Безпалько [3] та інші. Вони вважають, що однією з суперсучасних інноваційних технологій, яку необхідно впровадити в освітній процес, є квест-технологія. Веб-квест – це один з нових різновидів інформаційно-комунікаційних технологій з метою створення уроків, які зорієнтовані на учнів, що залучені до навчання, для формування у них інформаційної, пізнавальної та самоосвітньої компетентності.

Вважається, що веб-квести – це дуже ефективний метод навчання, оскільки змушує учнів виконувати дослідницьку роботу і самостійно відшукувати відповіді для вирішення завдань [13].

Це свого роду проект, працюючи над яким учень збирає потрібну інформацію, аналізує її, систематизує і готується захищати перед своїми однокласниками і вчителем.

Таке проектне навчання допомагає учням закріпити вивчений на заняттях матеріал і познайомитися з дослідницькою діяльністю, яка знадобиться їм у майбутньому, під час навчання у вузі при написанні курсових і дипломних робіт.

Веб-квест (Web-Quest) – це проблемне завдання з елементами рольової гри, до виконання якого використовуються інформаційні ресурси Інтернету. Це метод навчання та контролю знань, умінь та навичок, що відповідає сучасним вимогам та особливостям освітнього середовища.

Веб-квести розвивають критичне мислення. Здобувачі освіти не просто збирають інформацію, а й трансформують її, щоб виконати завдання, вирішити поставлену проблему. Вони підвищують мотивацію, вони сприймають завдання як щось «реальне» і «корисне», що веде до підвищення продуктивності діяльності.

Під веб-квестом розуміється веб-проект, у якому частина чи вся інформація, з якою працюють учні, перебуває в різних веб-сайтах. Учні дається завдання зібрати матеріали в Інтернеті з тієї чи іншої теми, вирішити будь-яку проблему, використовуючи ці матеріали. Однак, ця структура використовується тільки як основа, яку можна змінити. Педагог може конструювати квест відповідно до рівня та потреб своїх учнів.

Розрізняють два типи веб-квестів: для короткочасної (мета: поглиблення знань та їх інтеграція, розраховані на одне-три заняття) та тривалої роботи (мета: поглиблення та перетворення знань учнів, розраховані на тривалий термін – можливо, на семестр чи навчальний рік). Особливістю освітніх веб-квестів є те, що частина чи вся інформація для самостійної чи групової роботи учнів із ним знаходиться на різних веб-сайтах. Крім того, результатом роботи з веб-квестом є публікація робіт учнів у вигляді веб-сторінок та веб-сайтів

(локально або в Інтернеті). Також матеріали можуть бути представлені у вигляді усного виступу, комп'ютерної презентації, мультфільму тощо.

Мета, яку реалізує соціальний педагог, коли організує роботу здобувачів освіти над веб-квестом:

- Залучення всіх без винятку учнів до активної пізнавальної діяльності, ця робота створює умови для індивідуальної і командної творчості дітей, творча робота виявляє уміння та здатність дітей працювати самостійно з заданою темою;
- розвиток творчих здібностей учнів, їх нахилів, формування дослідницьких нахилів, ораторських здібностей, вміння учнів працювати з науковою літературою та інтернет джерелами, розширення кругозору, розвиток інтересу до теми, що вивчається;
- формування особистої відповідальності учня за свої обов'язки, засад толерантності.

Берні Додж, визначає завдання для веб-квесту :

- Презентація - розкриття теми, осмислення її, перетворення матеріалу, отриманого з різних джерел, у нову форму: сторітелігн, презентації, вікі-газети, розповіді за темою тощо.
- Планування і проектування – створюються плани, сценарії, концепції проектів і модельні проекти на основі заданих характеристик.
- Самопізнання – дослідження всіх можливих ознак особистості.
- Компіляція – переформатування різних вихідних матеріалів, перетворюючи їх на: електронні брошури чи книги, віртуальні виставки чи слайд-шоу, колажі, графічні значки, хмари тегів із термінів чи формул.
- Творчі завдання – творчі різножанрові роботи: малюнки, значки, опорні зображення, відео.

- Аналітичні завдання – знайти, узагальнити та систематизувати поданий матеріал.
- Детектив, головоломка, таємнича історія — умовиводи на основі суперечливої інформації.
- Досягніть консенсусу – спільне рішення, спільний погляд на конкретну тему, конкретну актуальну проблему.
- Оцінка — вміння обґрунтувати й аргументувати свою точку зору.
- Журналістське розслідування – об’єктивне подання інформації (надання доказової бази, ідей, фактів).
- Переконавання – доведення правильності своїх переконань, з метою привернення супротивника на свій бік.
- Наукові дослідження - поглиблене дослідження різноманітних фактів, наукових висновків, інформації на основі інтернет-джерел [14].

Веб-квест має свою структуру і складатися з розділів, які є обов’язковими [13]:

- **вступ** : розробка тема проекту, доведення її актуальності, визначення термінів виконання та встановлення вихідної ситуації, мета вступу – підготовка та зацікавлення здобувача освіти;
- **завдання**, містить цілі, проблематику, критерії рішення, яке задовольнить поставлену мету та розв’язок заданої проблеми;
- **процес** - детальний опис покрокового робочого процесу, розподіл ролей і обов'язків кожного члена команди;
- **список ресурсів** (відео, аудіо, на папері, посилання на інтернет-джерела, сайти та онлайн ресурсів з теми, форуми з заданої теми, посібники, презентації та інші методичні матеріали, які може запропонувати педагог);
- **інструкція** (як організувати та презентувати інформацію, яка була зібрана), яку можна представити у вигляді списку питань щоб

організувати навчальну діяльність, а також шаблони веб-сайтів - щоб зменшити технічні труднощі під час творчої роботи. Учні створюють незалежні сторінки як звіти про виконану роботу, інтелектуальні карти, причинно-наслідкові діаграми;

- **оцінка** (таблиця розподілу балів для визначення власної оцінки та результатів роботи однокласників, і вимоги та критерії оцінювання педагогом);
- **висновок** (необхідно узагальнювати та систематизувати результати роботи над проблемою, рефлексія (чого навчилися, які навички були набуті; або запитання без відповіді чи запитання для дослідницького висновку з теми));
- **коментар для педагога** – методичні рекомендації педагогам, які будуть користуватися завданням.

Після презентації результатів в класі Веб-квести – це інноваційний метод навчання та контролю отриманих знань педагогом, а й новий метод отримання (чи, точніше сказати, «добування») знань здобувачами освіти, тобто відмова від нав'язування готових відповідей. Тут педагог виступає у ролі помічника, який скоріше спрямовує самостійний творчий процес пошуку відповідей на поставлені питання у веб-квесті. Питання веб-квесту є своєрідним скелетом його виконання.

Безумовно, складання хорошого веб-квесту потребує часу та високого професіоналізму. Розробивши серію веб-квестів педагог зможе використовувати її в наступні роки, не тільки заощаджуючи час, але й зробивши процес навчання та контролю захоплюючим та сучасним.

2.2 Інтерактивна гра у роботі соціального педагога

Наш час – час змін. Зміни, що стрімко розвиваються в суспільстві та економіці, вимагають сьогодні від людини вміння швидко адаптуватися до нових умов, знаходити оптимальні рішення складних питань, проявляти

гнучкість і творчість, вміти налагоджувати ефективні комунікації з різними людьми. Метою освіти, яку ставлять перед закладами освіти держава, суспільство, сім'я, окрім набуття сучасних знань та умінь, є розкриття та розвиток потенціалу дитини, створення умов для формування самостійної особистості, що володіє інструментарієм саморозвитку та самовдосконалення. З різноманітності сучасних методів навчання, як провідні пропонуються інтерактивні. Дані методи, як і інші, сприяють формуванню практично всіх ключових компетенцій у здобувачів освіти. Домінування інтерактивних методів у навчанні означає повне виключення інших, воно передбачає лише їх переважання.

Концепція сутності інтерактивного навчального процесу полягає в тому, що навчальний процес організовується таким чином, що всі здобувачі беруть участь у ньому, і мають розмірковувати над тим, що вони знають або про що думають. Спільна діяльність здобувачів освіти у процесі вивчення та засвоєння матеріалу з проблемної тематики означає, що кожен має свій унікальний особистий внесок, відбувається обмін знаннями, ідеями, методами роботи. Крім того, це відбувається в атмосфері доброзичливості та взаємопідтримки, що не тільки сприяє здобуттю нових знань, а й стимулює розвиток самої пізнавальної діяльності, перетворюючи її на більш ефективний план співпраці та кооперації.

Головною перевагою інтерактивних ігор є наочність – інструмент засвоєння нових понять, властивостей, явищ. Крім наочності, діти також сприймають нову інформацію на слух, за допомогою руху об'єктів. Займаючись з інтерактивними іграми самостійно, учні можуть самі контролювати темп і кількість завдань, що відповідає принципу індивідуалізації.

Гра – універсальна форма дидактичної взаємодії педагога зі здобувачами освіти та учнів між собою. Інтерактивні вправи та завдання, дані в ігровій формі, посилюють мотивацію навчання та бажання йти на урок. Високий

рівень активності дітей досягається майже завжди добровільно, без примусу та дуже швидко.

Багато вчителів вважають, що гра вимагає великих зусиль і підготовки, що діти після гри довго не можуть «прийти до тями». На наш погляд це зовсім не так. Ось кілька правил, яких необхідно дотримуватися під час проведення ігор:

1. Необхідно враховувати вікові особливості розвитку.
2. Залучення до гри всіх учнів без винятку.
3. Спеціальна підготовка, репетиції не потрібні, немає необхідності заучування тексту.

Гра – вид діяльності, властивий як дітям, так і дорослим, тому використання цього виду діяльності в соціально-педагогічному процесі відоме давно, проте важливим є застосування такого аспекту цієї діяльності, що сприяє появі мимовільного інтересу до пізнавальної діяльності учасників навчального процесу. При цьому має відбуватися серйозне і глибинне сприйняття матеріалу, що вивчається. Гра не повинна призвести до неправильного розуміння тієї чи іншої проблеми, учні повинні перейнятися складністю матеріалу, що вивчається, і розуміти, що процес навчання є не тільки цікавою грою. Використання різних типів ігор – ділових, рольових, дидактичних до розв'язання навчальних проблем вносить різноманітність протягом освітнього процесу, викликає формування позитивної мотивації вивчення поданого матеріалу. Гра стимулює активну участь у процесі навчання та залучає навіть найбільш пасивних учнів.

Поняття – інтерактивний виникло від слова “інтерактив” та має англійське походження: “inter” – “взаємний”, “act” – діяти. Іншими словами, «інтерактивний» означає сприяти спілкуванню з людьми або бути в режимі розмови. Тому інтерактивне навчання – це насамперед навчання, у якому взаємодіють педагог і здобувач освіти.

Основними характеристиками “Інтерактива” є:

- це особлива форма процесу пізнання;

- процес навчання організований таким чином, щоб майже всі здобувачі освіти заохочувалися до навчання та мали можливість зрозуміти та обміркувати те, що вони знають і думають;
- має бути атмосфера доброзичливості, взаємопідтримки – форма об'єднання, співробітництва;
- індивідуальна, парна та групова робота, що проводиться на занятті;
- використовується дослідницька діяльність, ділові ігри, робота з опрацювання документів, різних джерел інформації, використовуються творчі завдання [10].

Задачі, які розв'язуються одночасно:

- розвинення комунікативних навичок і компетенцій;
- сприяння емоційному контакту між учасниками процесу;
- формування у здобувачів освіти навичок колективної роботи, вміння прислухатися до думки свого опонента;
- допомагає зменшити нервозність учнів, змінює моделі поведінки та зосереджує увагу на актуальних питаннях.

Інтерактивні ігрові технології в процесі навчання можна поділити за:

1. Видами діяльності: рухові (фізичні), розумові і (інтелектуальні), трудові, соціального спрямування, психологічне розвантаження.
2. Характером педагогічного впливу:
 - навчальні, тренувальні, узагальнюючі, контролюючі;
 - виховні, пізнавальні, розвиваючі;
 - творчі репродуктивні, продуктивні;
 - діагностичні, психотехнічні, комунікативні, профорієнтаційні.
3. Характером технології гри: рольові, сюжетні предметні, імітаційні, ділові, [10].

За активністю методики поділяються на:

- вступ - створення атмосфери доброзичливості та довіри;

- основна частина - розв'язання основної проблеми (інтерактивне спілкування, рольові ігри, мозковий штурм, карусель, “кейс стаді” тощо);
- підведення підсумків (рефлексія);
- релаксаційні (енерджайзери) – використовуються для зняття напруги між членами групи, змінити вид діяльності, при переході від одного етапу заняття до іншого [10].

Дотримуючись порядку застосування активних методів, ви можете зробити свої заходи більш ефективними та цікавими для аудиторії.

Навчальні інтерактивні ігри розрізняють за навчальними цілями та завданнями, втіленням, типом організації, рівнем складності та кількістю залучених учасників. Так за кількісним складом учасників гри можна поділити на індивідуальні та парні, групові, колективні. За характером і формою проведення виділяють ігри рухливі, рольові, ігри – інтелектуальні змагання та ін. За способом організації гри бувають комп'ютерні, імітаційно-моделюючі, письмові. За ступенем складності виконуваних дій розрізняють прості та складні ігри, за тривалістю проведення – швидкоплинні та тривалі.

Існуюче різноманіття навчальних ігор дозволяє використовувати їх практично на кожному етапі заняття - при проведенні опитування та закріплення матеріалу як домашнє завдання або як варіант проведення узагальнюючого тестування.

У процесі інтерактивної гри діти отримують певний обсяг знань, навчаються застосовувати їх у різних ситуаціях.

Проведення занять за допомогою комп'ютера підвищує усвідомленість засвоєння знань учнями, мотивацію, покращує самооцінку кожного здобувача освіти через систему об'єктивної оцінки, наприклад (героєм), допомагає помітити помилки та виправити їх у цікавій формі. Після проведення занять діти обговорюють гру, героїв, отже, збільшує мовну активність, підвищують мотивацію до міжособистісного спілкування. Під час гри дитина не займається, не виконує вправи, вона – грає з героями. Крім того, комп'ютерні

технології дозволяють використовувати традиційні методи навчання у новій, сучасній формі.

Використання інтерактивних ігор в індивідуальному навчанні допомагає підвищувати мотивацію до навчання та призводить до цілого ряду позитивних наслідків:

- збагачує знаннями у образно-понятійній цілісності та емоційному забарвленні;
- психологічно полегшує процес засвоєння матеріалу дітьми;
- стимулює появу живого інтересу до предмету вивчення;
- розширює кругозір здобувачів освіти;
- збільшення використання візуалізації під час заняття;
- підвищується продуктивність праці соціального педагога та учнів на занятті.

Ігровий метод як інтерактивні технології навчання слід ширше застосовувати в освітньому процесі, причому систематично, а не час від часу. Лише систематичне цілеспрямоване використання різних ігрових ситуацій може дати певні результати як у зміні основних якостей дитині, так і в результативності навчальної діяльності та в навчанні в цілому.

2.3 Методичні рекомендації соціальним педагогам з використання цифрових ресурсів

Інформаційні технологія як засіб комунікації використовується ще з 80х років минулого століття. На сучасному етапі розвитку інформаційно-комунікаційні технології складаються з апаратних засобів (комп'ютери, сервери, тощо) та програмного забезпечення (операційні системи, мережеві протоколи, пошукові системи, тощо). Сучасні тенденції розвитку суспільства інформаційно-комунікаційні технології широко використовуються в освітньому середовищі під час навчального процесу, тому їх відносять до педагогічних технологій.

До сучасних інформаційно-комунікаційних технологій навчання ми відносим Інтернет-технології, програмне забезпечення (офісне та спеціалізоване), мультимедіа, електронні посібники та підручники, системи дистанційного навчання (віддаленого) так звані системи комп'ютерного супроводу навчання.

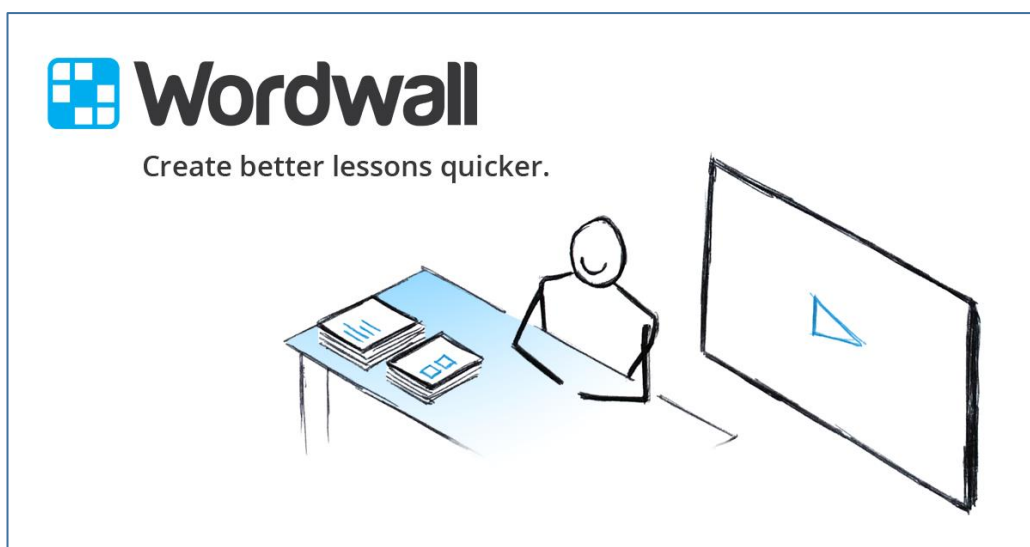
Пандемія та зброєний конфлікт в Україні змусили заклади освіти більш широко активізуватися у застосуванні комплексів інтерактивних засобів навчання. Це підвищує рівень взаємодії між педагогом і здобувачем освіти у процесі навчання. Проте, доцільним застосування сучасних засобів навчання є тільки тоді, коли педагог сам володіє засобом навчання, має навички управління цим засобом.

Серед освітніх ігор (Education Games) найчастіше застосовуються: (Education Games). IBM INNOV8 2 це інтерактивна тривимірна навчальна гра, метою якої є показ взаємозв'язків та можливостей ефективної взаємодії між командами ІТ-спеціалістів та керівниками бізнес-напрямів в організації.

Віртуальні світи (Virtual Worlds) сервіси, які використовують для створення ігор, проведення віртуальних занять і співпраці між педагогом і учнем. Second Life, Active Worlds, Kaneva, Smallworlds, Onverse, BlueMars – це найбільші та найчастіше використовувані віртуальні світи.

Ці віртуальні світи використовуються для: проведення онлайн-конференцій, дистанційної взаємодії між освітніми закладами, проведення онлайн-занять та тренінгів, створення освітніх ігор. Основною перевагою віртуальних світів є їхня наочність.

Одним із найчастіше використовуваних засобів наочності є мультимедійна презентація. Для її використовують програму MS PowerPoint. Зручний, доступний безкоштовний сервіс створення віртуальної інтерактивної гри є сервіс Wordwall (<https://wordwall.net/uk>).



Простий спосіб створення власних навчальних ресурсів, власних вправи для свого класу, вікторин, вправ на співставлення, ігр зі словами і багато іншого.

 The screenshot shows the Wordwall website in Ukrainian. At the top, the text reads "Легко, як один, два, три" (Easy as one, two, three) and "Створіть власний ресурс за допомогою кількох слів та кількох клацань мишею." (Create your own resource with a few words and a few mouse clicks). Below this are three numbered steps:

- 1** Pick a template. Below the laptop icon is the text "Оберіть шаблон." (Choose a template).
- 2** Quiz. Below the laptop icon is the text "Введіть інформацію." (Enter information).
- 3** Which planet is the hottest? Below the laptop icon is the text "Роздрукуйте свої вправи чи проходите їх на пристроях." (Print your exercises or do them on devices).

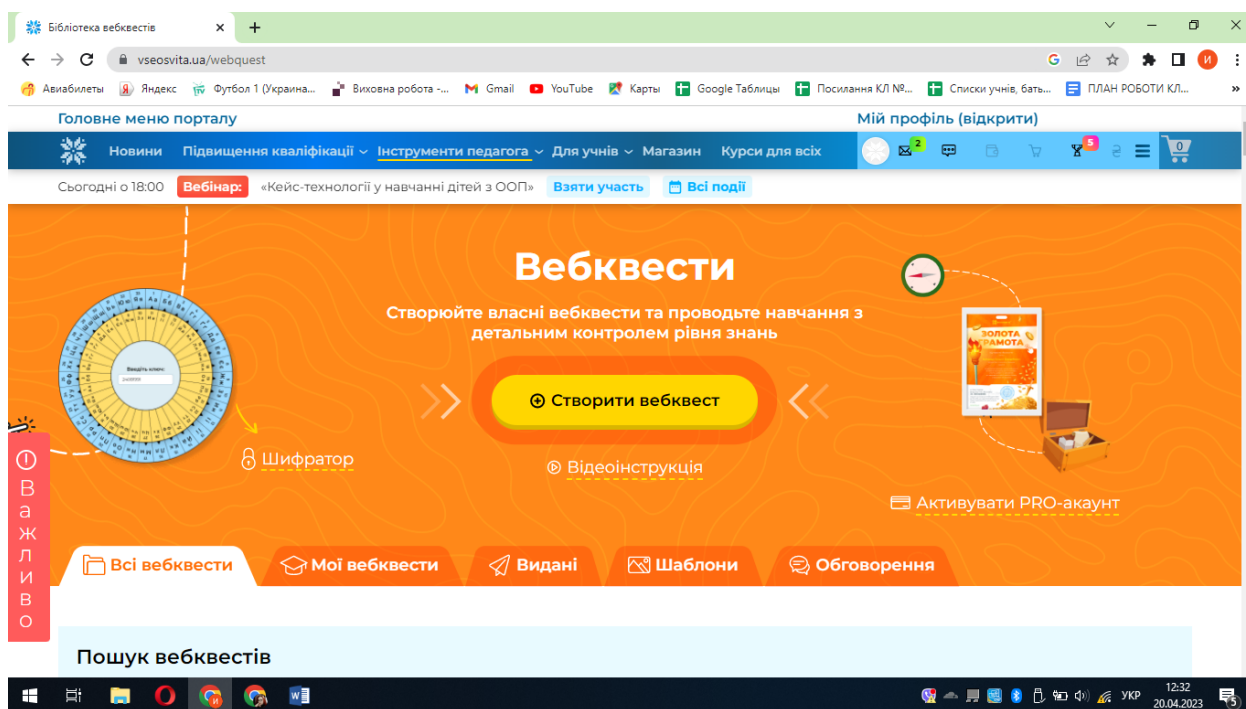
 At the bottom, there is a section titled "Довідайтеся про існуючі шаблони" (Learn about existing templates) with the subtext "Оберіть шаблон, щоб дізнатися більше" (Choose a template to learn more). Below this are three cards:

- Відповідники** (Matching): "Перетягніть усі ключові слова" (Drag all key words).
- Вікторина** (Quiz): "Серія запитань з кількома" (Series of questions with several).
- Випадкові карти** (Random cards): "Роздавайте карти з" (Deal cards with).

 The browser's address bar shows "wordwall.net/uk" and the taskbar at the bottom shows the date "20.04.2023" and time "12:36".

У створення веб-квестів педагогу допоможе веб-портал «Всеосвіта» (<https://vseosvita.ua/webquest>).

Дозволяє використовувати «Видані» веб-квести, а також створювати авторські проекти безкоштовно.



Прикладом роботи з наведеними технологіями може слугувати розроблені заняття для учнів закладу загальної середньої освіти присвячені всеукраїнській компанії «!16 днів проти насильства»:

Заняття з елементами тренінгу

Тема: *16 днів проти насильства «Все в твоїх руках»*

Мета: знайомство здобувачів освіти з поняттям «булінг», видами булінгк, ознаками булінгу, розвиток критичного мислення, розвиток навичок конструктивного вирішення конфліктів, вміння толерантно ставитися до інших; сформувати навички безпечної поведінки в мережі Інтернет.

Цільова аудиторія: здобувачі освіти 5х класів.

Форма проведення: семінарське заняття з елементами тренінгу.

Місце проведення: КЛ№35 «Імпульс».

Дата проведення: з 05.12.2022р. по 10.10.2022р.

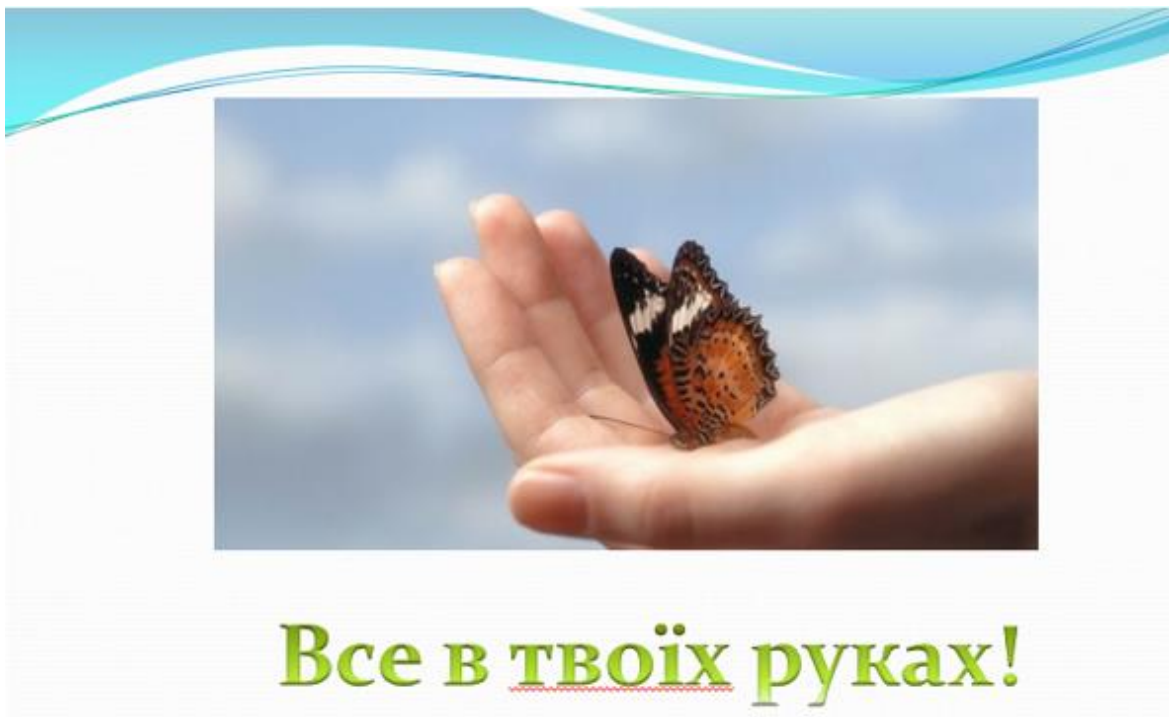
Обладнання: презентація матеріалу заняття.

Хід заняття

I. Організація аудиторії

Привітання учнів, оголошення теми і мети заходу, правил поведінки на занятті.

II. Вступна частина



Сталося ц дуже давно у стародавньому місті, в якому мешкав один мудрець. Слава про нього розійшлася далеко за межі міста. У тому ж місті мешкав один чоловік, він заздрив мудрецю та славі, що про нього ширилася. І ось одного разу вирішив чоловік придумати таке завдання, для мудреця, щоб він не зміг на нього розв'язати. Вирішив чоловік спіймати метелика, заховати його в долонях і подумав: «Спитаю я в мудреця: скажи, о наймудріший, який метелик у мене в руках — живий чи мертвий?». Якщо мудрець відповість «живий», я стисну долоні, і метелик загине; а якщо скаже «мертвий», я розкрию долоні, і метелик полетить. Таким чином я доведу всім, що слава про мудреця хибна і я розумніший за нього.

Так і зробив чоловік. Зловив метелика, лихий чоловік попрямував долоні до мудреця і поставив йому питання: «Який метелик у мене, о наймудріший, живий чи мертвий?». І насправді дуже розумний мудрець, відповів: «Усе у твоїх руках, чоловіче» [31].

Отже, друзі мої, як ви вважаєте, що мав на увазі мудрець, відповідаючи такій людині?

Учні відповідають: «Від чоловіка залежало чи житиме метелик, його життя було в руках чоловіка».

Цими мудрими словами мудрець хотів показати всім нам, що ваги добра і зла коливаються залежно від тих рішень, які приймаємо ми.

III. Основна частина

Казка про Скріпку



Інструкція: педагог під час розповіді демонструє дітям, як змінюється скріпка .

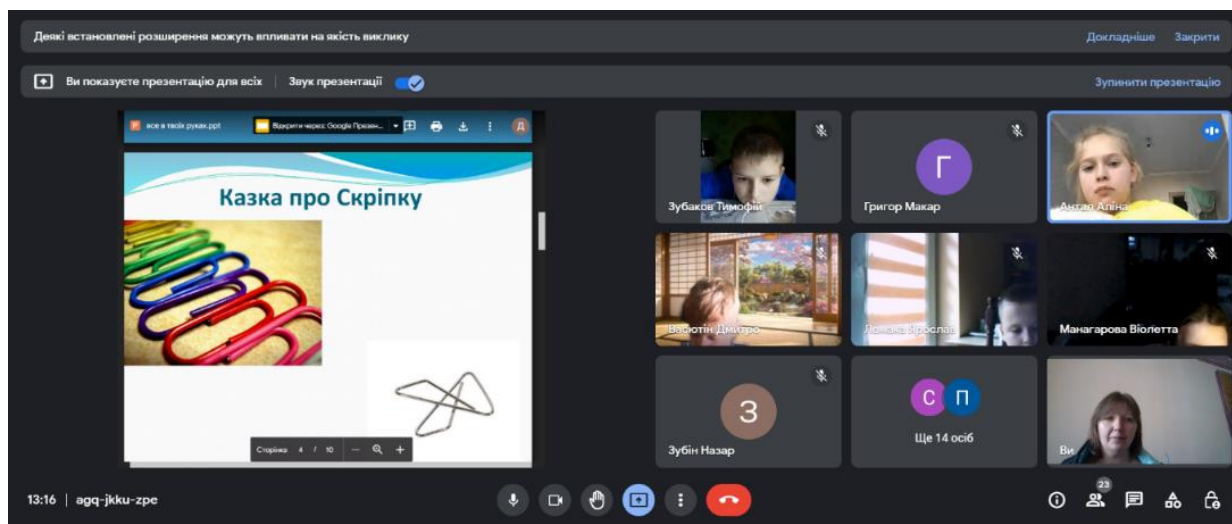
Жила-була дівчинка на ім'я Скріпочка. Вона раділа життю, була веселою, дружила з однокласниками. (показуємо просто скріпку). Але одного разу однокласники вирішили даати їй образливе прізвисько. А Скріпочка не розуміла «Чому?». (робимо зі скріпки знак питання). Натупного разу Скріпочка знайшла свій портфель у шкільній вбиральні і дуже засмутилася. (робимо із знаку питання нижню посмішку).

По закінченню уроків Скріпочка вирішила вийти погуляти на подвір'я, де інші діти почали цькувати її, ображати та дали їй стусана (з нижньої посмішки робимо знак оклику). І Скріпочка подумала, що ж їй робити? Хто зможе її захистити? (із знаку оклику робимо знову знак питання). Не дивлячись на таке ставлення дітей до Скріпочки, вона, все рівно, часто згадує той час, коли її ніхто не ображав і хоче, щоб все було як раніше (із знаку питання робимо «смайлік»)

Обговорення

Чи можемо ми повернути Скріпку в той стан, в якому вона була на початку розповіді? Як це можна зробити? Всі пробують відновити стан скріпки.

Як вплинула поведінка однокласників стан Скріпки?



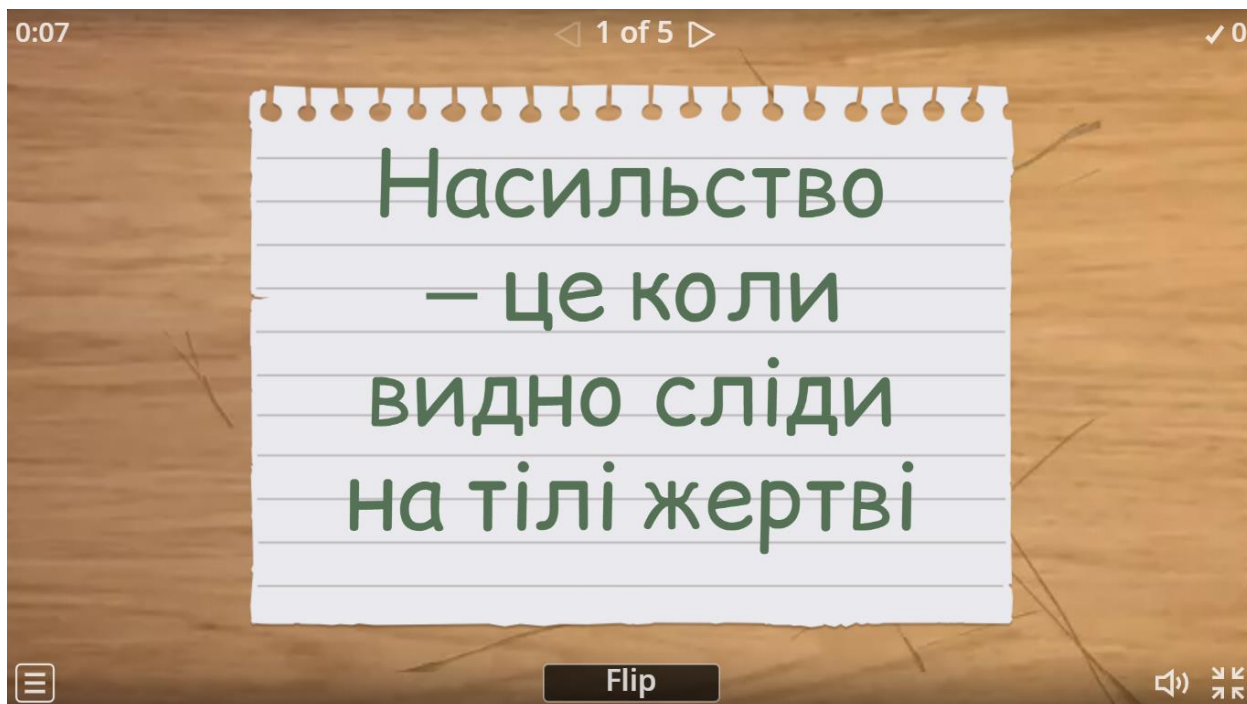
А тепер давайте визначимося що таке «насильство».

Насильство, що це таке?

Насильство – це застосування агресивних, жорстоких дій однієї людини по відношенню до іншої, що порушують права і свободу особистості та завдають шкоди фізичному, психічному, моральному здоров'ю, а також розвитку. Насильство є демонстрацією сили і бажанням здобути цілковитий контроль та владу над іншою стороною.

Давайте визначимося зі словами, які характеризують насилля: жорстокість, агресія, погроза, гвалт, силування, примус

Вправа „Міф чи реальність”



Дітям пропонується інтерактивна веб-гра про насилля та просимо виявити, що з наведених тверджень є правдою, а що ні (<https://wordwall.net/resource/55492411/untitled3>).

- В насильства є позитивні сторони (НІ);

- До проявів насилля не відноситься нецензурна лайка однієї дитини в бік іншої (НІ).
- Лише якщо видно сліди на тіл жертву це - (НІ).
- Б'ють коли заслужив (НІ).
- Психологічне насилля найбільш розповсюджене у школі (ТАК).
- Дитина, яка піддалась насильству повинна мовчати про це (НІ).
- Хлопці частіше схильні до проявів насильства аніж дівчата (ТАК).
- В Україні насильство не карається законом (НІ).
- Ознака мужності дитини у школі – це насильство (НІ).
- Насильство – нормальне явище у школі (НІ).
- У вирішення проблеми насильства поліція не повинна втручатися (НІ).

Поняття булінгу.

Bullying перекладається як бандит, забіяка, тиран, визначається як утиск, дискримінація, переслідування. Цей термін означає тривалий процес навмисної жорстокості (фізичної чи психічної) з боку дитини або групи дітей по відношенню до однієї чи кількох інших дітей.

Форми шкільного булінгу:

- постійне кепкування з будь-кого;
- різні знущання;
- бойкот та ігнорування;
- псування особистих речей та ін.
- задирство;
- фізичні і психічні приниження;

Жертвами шкільного булінгу найчастіше стають діти, які мають:

1. Фізичні вади: діти, які носять окуляри, мають втрату слуху та захворювання опорно-рухового апарату (наприклад, дитячий церебральний параліч), тобто діти, які не можуть захистити себе та фізично слабші за своїх однолітків.

2. Характеристики поведінки: замкнутість, сором'язливість, тривога, імпульсивність, невпевненість у собі, нещастя та низька самооцінка.
3. Відмінності у зовнішності: руде волосся, клаповухість, колесоподібні ноги, особлива форма голови, надмірна чи недостатня маса тіла.
4. Недорозвинені соціальні навички: часто не має жодного близького друга і краще спілкується з дорослими, ніж з однолітками.
5. Страх йти до школи: Академічна неуспішність часто спричиняє розвиток у дітей негативного ставлення до школи та страху здавати певні предмети, що сприймається оточуючими як посилення тривоги, відчуття незахищеності, провокація агресії.
6. Недостатньо досвіду колективного спілкування (діти, які не відвідували дитячий садок).
7. Діти, які часто хворіють.
8. Діти з низькою інтелектуальною активністю та мають труднощі в навчанні.

Кожен з нас має рівні права. Всі ми однакові та різні одночасно. Хтось має високий зріст, а хтось низького росту. Один жартівливий, а інший не розуміє жартів. Схожості та відмінності між людьми не мають меж. Але кожен з нас повинен поважати один одного, не зважаючи на наші відмінності. Це не наші недоліки, а наша індивідуальність. Хто з Вас дивився мультик про Капітошку? Давайте згадаємо його?

(Мультик про Капітошку)

<https://www.google.com/search?q>

Запитання

1. Чи було у Вовка бажання дружити? (Ні)
2. Що повторював Вовк коли дивився в дзеркалі? (Щоб всі боялись його)
3. Що змусило Вовка викликати страх у оточуючих?(Над ним насміхались)
4. Чим Капітошка роздратував Вовка? (Капітошка сміявся)
5. Чому сміх Капітошки дратував Вовка? (Вовку здавалося, що Капітошка також насміхається над ним)

6. Чи проявив насилля Вовк у ставленні до Капітошки? Яке?
7. Як реагував Капітошка на вчинки Вовка?

IV. Підсумки

Притча «Скільки важить сніжинка?»



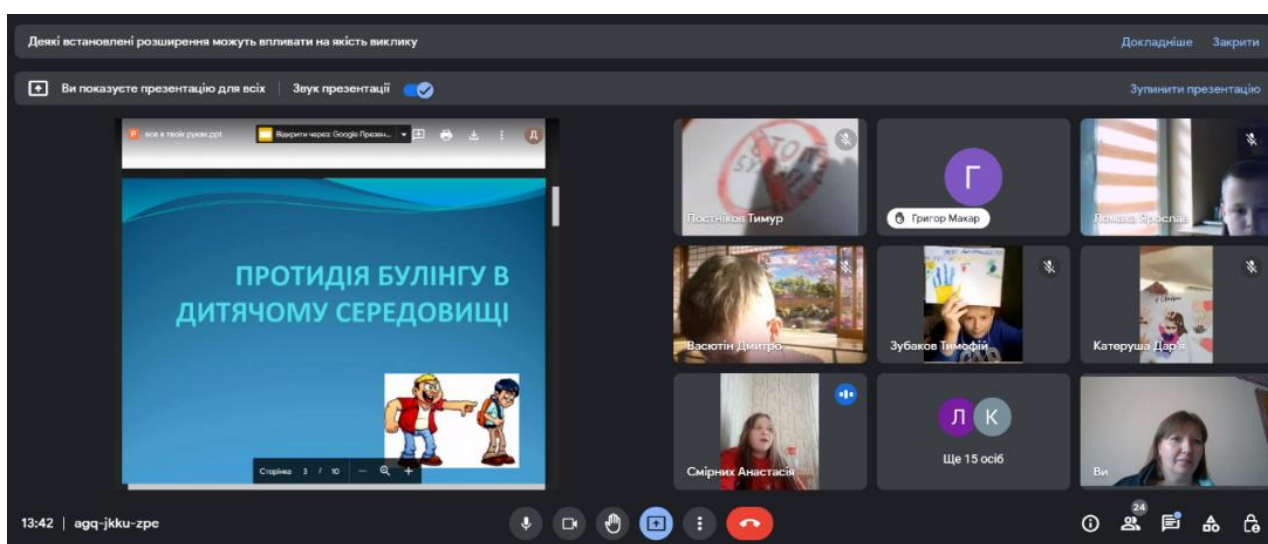
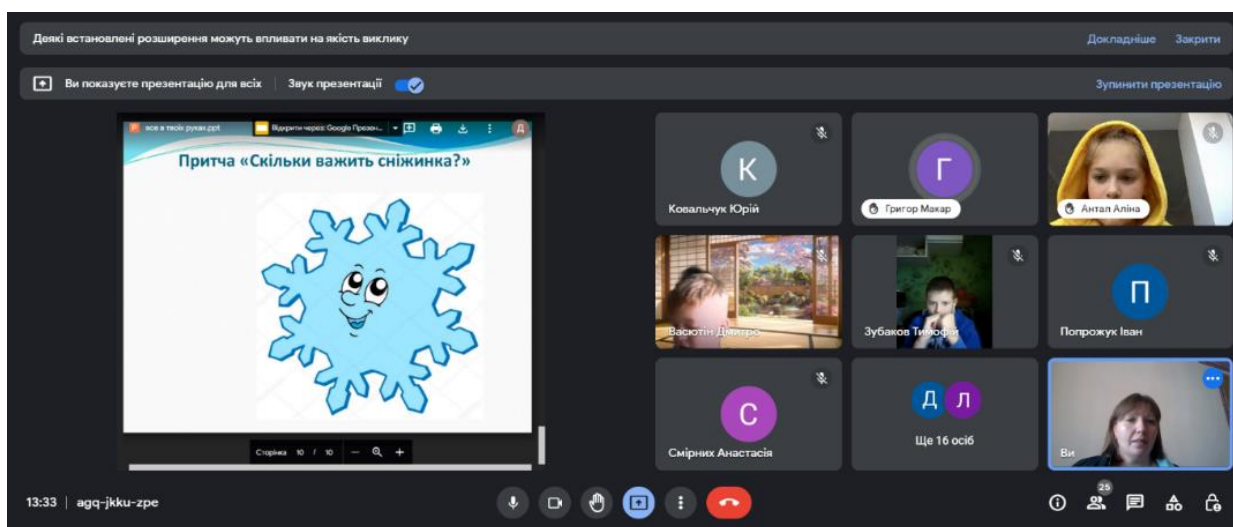
Існує відомий історичний епізод, який добре підкреслює важливість слів і їхнього впливу на нас. Ця історія розповідає про маленьку синичку, яка поставила питання дикому голубу щодо ваги сніжинки. Голуб відповів, що вона має вагу "не більше, ніж нічого".

Синичка тоді розповіла голубу історію про те, як вона спостерігала, як тисячі сніжинок легко опадали на гілку ялини. Вона порахувала 7 435 679 сніжинок, поки остання з них зламала гілку. І цей момент роздуму дав голубу зрозуміти величезну силу навіть найлегших речей. [32].

Ця маленька історія з синичкою та голубом нагадує нам про вагомість наших слів і дій. Навіть найменші речі, які ми говоримо або робимо, можуть мати великий вплив на інших людей. Наші слова можуть підтримати, надихнути і зробити когось щасливим, але вони також можуть завдати болю, образити і навіть нанести непоправну шкоду.

Важливо пам'ятати, що слова мають силу. Вони можуть викликати різні емоції у людей, включаючи радість, смуток, образи, страх або образи. Тому ми повинні бути уважними до того, як ми спілкуємося з іншими. Перед тим як

сказати щось негативне або образливе, варто замислитися про наслідки цих слів і спробувати знайти більш позитивний спосіб висловитися.



Заняття з елементами тренінгу

Тема: 16 днів проти насильства «Ні насильству»

Мета: ознайомити з поняттям насильство, сексуальне насильство його проявами, розвиток навичок критичного мислення, вміння казати «НІ» у ситуаціях, які загрожують життю і здоров'ю; сформувані знання з правил безпечної поведінки.

Цільова аудиторія: здобувачі освіти 9х класів.

Форма проведення: семінарське заняття з елементами тренінгу.

Місце проведення: КЛ№35 «Імпульс».

Дата проведення: з 05.12.2022р. по 10.09.2022р.

Обладнання: презентація матеріалу заняття.

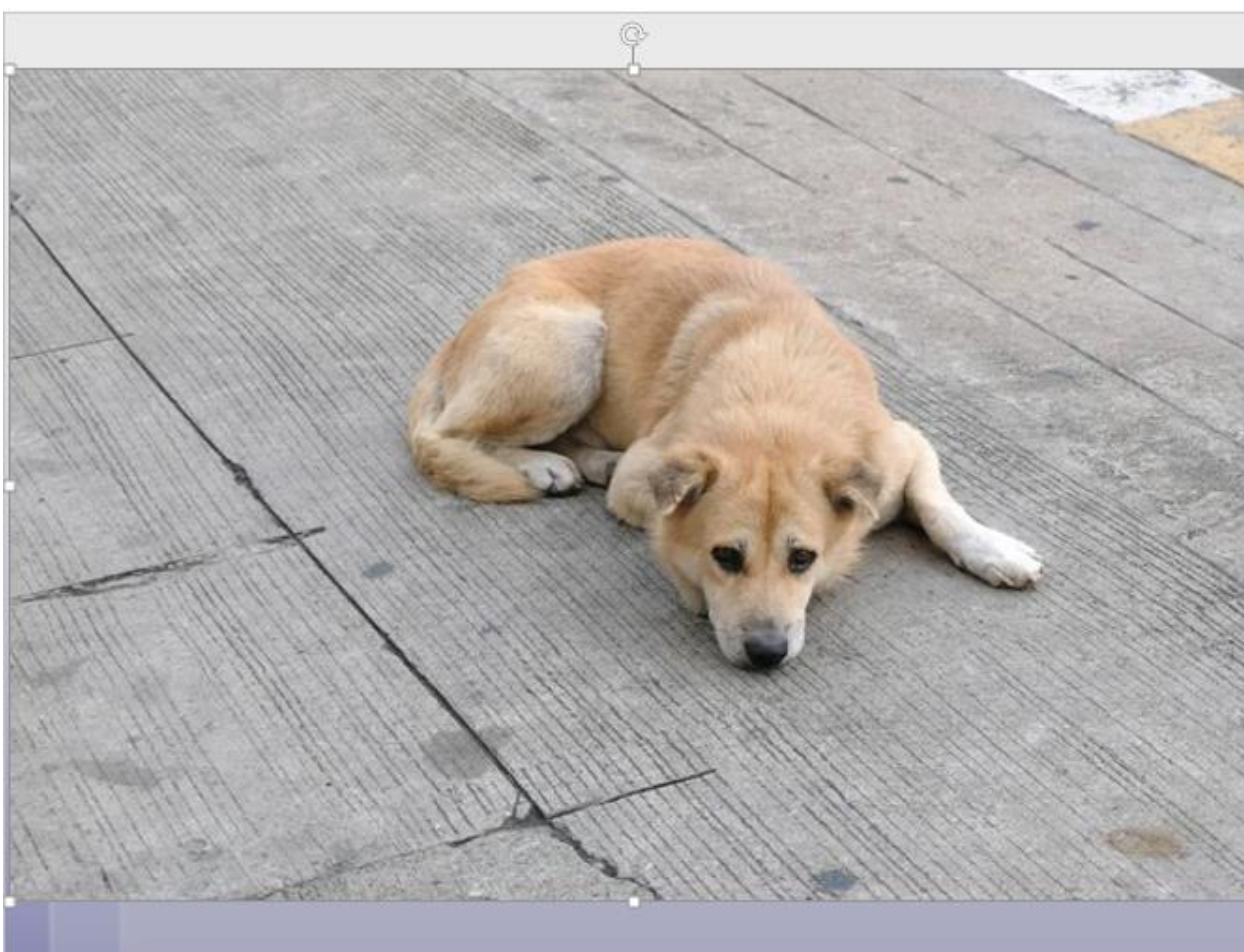
Хід заняття

I. Організація аудиторії

Привітання учнів, оголошення теми і мети заходу, правил поведінки на занятті.

II. Вступна частина

Притча



Лежить собака посеред дороги, а повз нього проходить багато людей, кожен, Він діє інакше. Деякі старанно уникають боків, щоб не Наступають на нього, інші боляче штовхають його, щоб він не заважав, а деякі – охоче Кидайте в нього каміння або кричіть на нього. Біля нього сидів старий жебрак. Він подивився на все це і запитав собаку: «Чому ти тут лежиш?». А пес йому каже: «Я шукаю собі доброго хазяїна» [33].

Обговорення:

- Друзі, яке відношення, на вашу думку, ця притча має до нашого сьогодення?

Вправа «Мозковий штурм»

Що ж таке насильство?

- Це дії, що робить одна або декілька осіб і які чиняться умисно, спрямовані на досягнення певної мети;
- Спричинення шкоди (фізичної, моральної, матеріальної) іншій особі;
- Порушення прав і свободи цієї особи;
- Той, хто чинить насильство, зазвичай, має значні переваги: матеріальні, фізичні, психологічні, адміністративні тощо.

Хто може здійснювати насилля?(Батько, мати, учень один над іншим, сторонні люди ...)

Інтерактивна онлайн-гра «Захист дітей від насильства»

0:27

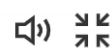
| | | | |
|--|---|--|--|
| Дорослі мають право вирішувати, що тобі робити з твоїм тілом | Дитина, над якою скоєне насильство не потребує допомоги | Дорослий, який коїть насильство залишиться без покарання | Людина, котра любить обійматися, має право раптом почати обіймати кого їй заманеться |
| Якщо над дитиною скоєне насильство, то вона повинна розповісти про це дорослому, якому довіряє | Якщо людина когось підкуповує або погрожує комусь, щоб той сказав "так", то це не згода | Ніхто не має права вказувати тобі, що робити з твоїм тілом | Діти не можуть укласти юридичні контракти |

Правда

Хиба



Submit Answers



Вправа «Впізнай за описом»

0:22

Відбувається у родині
доброзичливої,
здорової атмосфери

Використання людини
для отримання
сексуального
задоволення

Невипадкове
завдання тілесних
пошкоджень

сексуальне насильство

психологічне насильство

фізичне насильство



Submit Answers



Вправа Коло ідей «Як зупинити насильство»

Коло дій «Як зупинити насильство»

- Уникай ситуацій, які можуть призвести до насильства.
- Говори спокійно і впевнено.
- Дай агресору можливість зупинитися.
- Відійди в сторону. Це не ознака слабкості!
- Не прагни помсти ворогам.
- Попроси допомоги. Це не ознака слабкості чи боягузтва.




Рефлексія. Вправа «Мікрофон»

Прощу кожного з Вас обрати одне або декілька речень та доповнити їх своїми враженнями про заняття

МІКРОФОН

- На занятті мені сподобалося...
- Для себе я взяв (взяла)...
- Я зрозумів (зрозуміла), що...
- Тепер я зможу...



Для того щоб закріпити та перевірити свої знання з теми «Насильства» пропонуємо пройти веб-квест за посиланням:
<https://vseosvita.ua/webquest/start/s/11106/1663474-cf4382ea>

ВЕБ-КВЕСТ

<https://vseosvita.ua/webquest/start/s/11106/1663474-cf4382ea>



Дякую за увагу. Була рада з вами зустрітися.

Всі вищезазначені технології є потужним інструментом навчання здобувачів освіти, є безумовним доповненням до дистанційного навчання, а в умовах, в яких перебуває наша країна сьогодні є їх повною заміною. Інтерактивні заняття з веб елементами пробуджують інтерес, забезпечують мотивацію, забезпечують різні засоби симуляцій, поєднують різні способи отримання досвіду. Здебільшого вони безкоштовні для академічного використання, тому можуть бути застосовані з мінімальним ризиком в навчальному процесі різних типів закладів освіти.

Не дивлячи на безліч переваг ІКТ вони мають свої недоліки, серед яких великий проміжок часу учасники освітнього процесу проводять перед монітором, що є прямою загрозою зору; зниження соціальних зв'язків, педагог і учні не мають можливості «живого спілкування»; низька фізична активність; може привести до залежності від гаджетів (номофобії) та ін.

Висновки до II розділу

Сучасний фахівець соціально-педагогічної сфери постали перед викликом часу. Спочатку глобальна пандемія, а потім повномасштабне вторгнення росіян змусили одночасно переорієнтуватися у способах і методах надання освітніх послуг. Заклади освіти різних рівнів акредитації змушені були обрати для себе сервіс для надання освітніх послуг і діяти при цьому у правовому полі.

Педагогічні працівники змушені були оволодіти інноваційними комунікативними технологіями в прискорені строки. Здобувач освіти вимагає від педагога майстерності у наданні просвітницької інформації. Простою презентацією учні сьогодні не здивувати.

Нові технологічні можливості визначають і нові умови, відповідні життя у цифровому суспільстві, нові умови для передачі культурний досвід. Підсумовуючи, можна стверджувати, що підвищення ефективності учительської праці за рахунок використання цифрових технологій, цифрових освітніх ресурсів залежить чималою мірою від системності та свідомості

колективних заходів всього педагогічний колектив. Від того, наскільки якісні, як і наскільки повно використовуються ресурси цифрового освітнього середовища, залежить ефективність вжитих заходів. Значним аспектом, що впливає на якість освітнього процесу, є ступінь доступності методів навчання для всіх суб'єктів освітнього процесу (педагогів, учнів та їх батьків). Важливо й те, наскільки буде засвоєно моральні норми та культурні цінності. Від цього залежатиме позиція учня для «прийняття ролі» під час самостійного морального рішення, прийнятого у різних ситуаціях у реальному та віртуальному світі.

На основі аналізу науково-методичної літератури та власного досвіду розробки та використання веб-квестів у процесі профілактичної роботи зі здобувачами освіти загальноосвітніх навчальних закладів можна зробити висновок про те, що інтерактивна онлайн гра та веб-квест є одним із засобів управління навчальною діяльністю учнів при формуванні у них компетенцій у форматі дистанційного навчання. Для стимулювання активності учнів у виконанні всіх етапів завдання дуже важливо вибрати дискусійну тему, яка передбачає побудова наукових гіпотез та інтерпретацію отриманих даних [March].

ВИСНОВКИ

В ході дослідження проблеми використання цифрових ресурсів в професійній діяльності соціального педагога виявлено та обґрунтовано умови цифровізації освіти, сприяють формуванню інформаційно-комунікативної компетентності соціального педагога (нове цифрове покоління учнів; створення законодавчої бази для цифровізації освіти; ресурсне забезпечення цифровізації освіти, що включає цифрову освітнє середовище закладу освіти; підготовка кадрового потенціалу цифрової освіти, що володіє інформативно-комунікативною компетентністю, включає цифрову грамотність; використання цифрових освітніх технологій та освітньо-значущих цифрових технологій).

Розроблено та експериментально апробовано моделі занять з використанням інтерактивних онлайн ігор та веб-квестів з учнівською молоддю закладу загальної повної середньої освіти. Основу моделі заняття складає презентація з використання мультимедії та інтерактивні онлайн ігри. Крім основи заходу передбачено перевірка засвоєних знань засобами веб-квесту або онлайн гри.

Спираючись на власний досвід використання, можна стверджувати, що використання новітніх технологій надання навчальної інформації сприяють мотивації здобувачів освіти до навчання, прискорюють процеси популяризації суспільно-значущих проблем громадськості.

Використання інноваційно-комунікативних технологій має безліч переваг, але не слід їх ідеалізувати. ІКТ мають свої недоліки: цифрову та психологічну перевантаженість педагогів та здобувачів освіти в умовах інформаційного освітнього середовища; поява залежності від гаджетів; зниження ролі виховної діяльності при переході школи та вузів до дистанційного формату навчання та зменшення обсягу «живого» навчального, професійного та міжособистісного спілкування.

Список використаних джерел

1. Артющкіна Л.М. Соціальний педагог школи: теорія і практика роботи. – Суми: СДПУ ім. А.С. Макаренка, 2004. – 124 с.
2. Безпалько О.В. Поняття „соціально-педагогічна діяльність” в тезаурусі соціальної педагогіки // Наукові записки Тернопільського державного педагогічного університету. Серія: Педагогіка. №4. – Тернопіль, 2004. – С.45-51.
3. Безпалько О. В. Соціальна педагогіка: схеми, таблиці, коментарі : навч. посіб. [для студ. вищ. навч. закл.] / Безпалько О. В. – К. : Центр учбової літератури, 2009. – С.79.
4. Бех В.П. Цілісність соціальної роботи: методологічні, теоретичні та праксеологічні аспекти // Соціальна робота в Україні на початку ХХІ століття: проблеми теорії і практики: Матеріали доповідей на Міжнародній науково-практичній конференції 29-31 жовтня 2002 року. – К.: ДЦССМ, 2002. – С. 29-47.
5. Биков В. Ю. Інноваційні інструменти та перспективні напрями інформатизації освіти. [Електронний ресурс] - Режим доступу:URL: <http://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/1178>
6. Биков В. Сучасні завдання інформатизації освіти. Інформаційні технології і засоби навчання. 2010. № 1 (15). [Електронний ресурс] - Режим доступу: URL: <http://www.ime.eduua.net/em.html>
7. Бо я – людина (В. Сухомлинський) [Електронний ресурс] - Режим доступу: <https://derevo-kazok.org/bo-ja-ljudina-v-suhomlinskij.html>
8. Веб-квест – це що таке... Спосіб активізації навчальної діяльності учнів [Електронний ресурс] - Режим доступу: <https://bigbro.com.ua/veb-kvest-tse-shho-take-sposib-aktivizatsiyi-navchalnoyi-diyalnosti-uchniv/>
9. Використання Google Classroom для створення єдиного освітнього простору та управління навчальним процесом [Електронний ресурс] - Режим доступу: <https://vseosvita.ua/library/vikoristanna-google->

classroom-dla-stvorennia-edinogo-osvitnogo-prostoru-ta-upravlinna-navcalnim-procesom-74945.html

- 10.Інтерактивні методи навчання [Електронний ресурс] - Режим доступу: <https://sites.google.com/site/nmcmyk/naukova-dialnist/interaktivni-metodi-navcanna>
- 11.Коваль В. О. Особливості валеологічної підготовки майбутніх соціальних педагогів у вищих навчальних закладах: дис. ... канд. пед. наук : 13.00.05 / Коваль Владислав Олександрович. – Запоріжжя, 2006. – С. 44.
- 12.Коломієць А., Кобися В. Впровадження елементів stem-освіти у процес підготовки майбутніх педагогічних працівників. Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання : досвід, тенденції, перспективи : збірник тез за матеріалами Всеукраїнської науково-практичної 436 Інтернет-конференції з міжнародною участю, м. Тернопіль, 9–10 листопада 2017 р. Тернопіль, 2017. № 1. С. 30–34.
- 13.Концепція цифрової трансформації освіти і науки на період до 2026 року [Електронний ресурс] - Режим доступу: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/news/2021/05/25/tsifrovizatsiigromadskeobgovorennya.docx>
- 14.Кращі притчі українською мовою [Електронний ресурс] - Режим доступу: <https://pritcha.com.ua/vse-v-tvoix-rukax>
- 15.Лапінський В. В. Електронні освітні ресурси – дидактичні вимоги і класифікація. Педагогіка вищої школи : методологія, теорія, технології. 2013. №3 (1). С. 214–218
- 16.Лещенко М., Тимчук Л. Розвиток інформаційно-комунікаційних і медіа-компетентностей учителів у міжнародному освітньому просторі. Інформаційні технології і засоби навчання. 2013. № 6 (38). С. 13–28.
URL: [Електронний ресурс] - Режим доступу: <http://www.journal.iitta.gov.ua>

17. Литвинова С. Г. Критерії оцінювання локальних електронних освітніх ресурсів. Інформаційні технології в освіті. 2013. № 15. С. 185–192. [Електронний ресурс] - Режим доступу: [URL:http://ite.kspu.edu/ru/webfm_send/473](http://ite.kspu.edu/ru/webfm_send/473)
18. Маркова О. М., Семеріков С. О., Стрюк А. М. Хмарні технології навчання: витоки. Інформаційні технології і засоби навчання, 2015. Том 46, № 2. С. 29 – 44
19. Морзе Н., Варченко-Троценко Л. Формування навичок ефективної співпраці студентів під час використання Вікі-порталу. Інформаційні технології і засоби навчання. 2014. №2 (40). С. 92–106. [Електронний ресурс] - Режим доступу: URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/ITZN_2014_40_2_11.
20. Moodle. Создан для обучения во всем мире [Електронний ресурс] - Режим доступу: [https://docs.moodle.org/27/en/About Moodle e#Built for learning.2C globally](https://docs.moodle.org/27/en/About_Moodle#Built_for_learning.2C_globally)
21. Нова українська школа Концептуальні засади реформування середньої. [Електронний ресурс] - Режим доступу: <https://zakinpro.org.ua/images/2017/docs/10/konczepczyia.pdf>
22. Нові знання, портал [Електронний ресурс] - Режим доступу: <https://www.ua-region.com.ua/35856569#:~:text>
23. Основи стандартизації інформаційно-комунікаційних компетентностей в системі освіти України : метод. рекомендації / В. Ю. Биков та ін. ; за заг. ред. В. Ю. Бикова, О. М. Спіріна, О. В. Овчарук. Київ : Атіка, 2010. 88 с.
24. Поліщук В. А. Теорія і методика професійної підготовки соціальних педагогів в Умовах неперервної освіти: дис....д-ра. пед.. наук: спец. 13.00.04 «Теорія і методика професійної освіти» / Віра Аркадіївна Поліщук. – Тернопіль. 2006. – с. 454
25. Притча «Скільки важить сніжинка?» [Електронний ресурс] - Режим доступу: <http://olhatolmachova.blogspot.com/2019/03/blog-post.html>

26. Спірін О. М. Інформаційно-комунікаційні та інформатичні компетентності як компоненти системи професійно-спеціалізованих компетентностей вчителя інформатики. Інформаційні технології і засоби навчання. 2009. № 5 (13). [Електронний ресурс] - Режим доступу: URL: <http://ime.edu-ua.net/em13/emg.html> (дата звернення: 24.01.2017).
27. Шишкіна М. П. Теоретико-методичні засади формування і розвитку хмаро орієнтованого освітньо-наукового середовища вищого навчального закладу : дис. ... д-ра пед. наук : 13.00.10. Київ, 2016. 441 с.
28. Ala-Mutka K., Punie Y., Redecker C. Digital Competence for Lifelong Learning. Policy Brief. [Електронний ресурс] - Режим доступу: [URL:https://www.researchgate.net/publication/](https://www.researchgate.net/publication/) (Last accessed: 18.09.2019).
29. Dodge B. WebQuest Taskonomy: A Taxonomy of Tasks [Електронний ресурс] – Режим доступу: /Bernie Dodge. – Режим доступу: – <http://webquest.sdsu.edu/taskonomy>
30. Ferrari A. Digital Competence in Practice : An Analysis of Frameworks. Luxembourg : Publications Office of the European Union, 2012. 91 p. [Електронний ресурс] - Режим доступу: URL:<http://ftp.jrc.es/EURdoc/JRC68116.pdf> (Last accessed: 21.10.2019).
31. <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19#Text>
32. Shah S., Diwan S., Kohan L. et al. The Technological Impact of COVID-19 on the Future of Education and Health Care Delivery. Journal of Clinical Anesthesia. 2020. №23 (4S). P. 367-380.
33. Torda A.J., Velan G., Perkovic V. The impact of Covid-19 pandemic on medical education. Med J Aust. 2020. Vol 14. Published online: 14 May 2020. doi: 10.5694/mja2.50705