

**МАКСИМОВА А. Я.,**  
*викладач кафедри міжнародних відносин  
та соціально-гуманітарних дисциплін  
Дніпропетровського державного  
університету внутрішніх справ,  
кандидат наук з державного управління*

## **СУЧАСНІ ІННОВАЦІЙНІ ТЕНДЕНЦІ В ОСВІТНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ**

Передумовою для успішного розвитку країни та суспільства є якісна освіта. Якість освіти сукупність навичок та знань отримані студентами, що задовольняють потреби роботодавців та самих студентів.

Студенти оцінюють процес отримання знань, наскільки доступно пояснюється матеріал, наявність практичних прикладів, наявність базових теретичних знань. Проте світ динамічно змінюється, що обумовлює потребу удосконалення методів і способів навчання. Процес навчання можна зробити найбільш доступним застосовуючи сучасні методи навчання.

Гейміфікація – використання елементів дизайну гри та принципів гри в неігрових контекстах. Залучення ігрових елементів, які роблять ці платформи популярними, та їх інтеграція в інші заходи в (домашньому) класі. Сукупність видів діяльності та процесів для вирішення проблем за допомогою характеристик елементів гри.

– студенти найкраще вчаться, коли їм також весело. Приклади гейміфікації:

- надання балів для досягнення академічних цілей;
- надання балів для досягнення процедурних/неакадемічних цілей;
- створення ігрових бар'єр;
- створення конкурсу всередині класу;
- рефлексія з приводу персоналізованого виконання;
- використання рівнів контрольних та інших видів прогресу;
- надання навчальних бонусів замість балів або класів;
- допомога студенту приймати специфічні перспективи навчання;
- надання навчальних бонусів замість балів або класів;
- допомога студенту приймати специфічні перспективи навчання.

Гейміфікація працює, оскільки ігри:

- 1) відтворюють основні потреби;
- 2) можуть бути соціальними;
- 3) заохочують постійну замученість;
- 4) сприяють локальному навчанню.

Сторітелінг – маркетинговий прийом, який використовує медіа-потенціал з метою ефективного донесення інформації через історії та приклади.

Хороший матеріал повинен бути цікавий і корисний читачеві. Коли сюжет спроектований, подумайте про те, що може його доповнити і допомогти розкрити тему. Наявність декількох точок зору і різних контекстів завжди йде на користь:

1) знайдіть красиві картинки

Саме візуальна частина допомагає передати атмосферу, розкрити тему і занурити користувача в контекст. Подумайте, що могло б допомогти вашій історії розкритися.

2) будьте дослідником

Саме глибока проробка теми відрізняє хорошу історію від поверхневої. Існують поняття первинного і вторинного дослідження, яким повинен займатися кожен, хто розповідає історію в інтернеті.

3) пропрацюйте заголовки

Заголовок повинен бути мовцем. Хороший заголовок викликає інтерес і позначає тему статті, без провокації і спотворення її суті. Для конверсії добре працюють заголовки з цифрою, заголовки-питання, і заклики. Для жанру інтерв'ю дуже добре працює винесена в заголовок яскрава цитата.

4) проєктуйте кілька шарів читання

Існує два типи читання: перше – лінійне. Спочатку йде оцінка матеріалу, потім – читання тексту по порядку. Традиційний варіант. Друге – крос-читання (скімінг): читання йде тільки по заголовкам, врізаючись і так далі. Подбайте про те, щоб структура матеріалу зчитувалася без проблем навіть побіжний погляд.

5) думайте патернами

Поняття «дизайн-патерн» має на увазі певний елемент, або групу елементів, що повторюються на різних сайтах для однієї і тієї ж мети.

6) уникайте монотонності

Продумайте, що і в якій послідовності побачить читач. подача матеріалу повинна бути різноманітною. Хороший патерн, застосований 10 раз поспіль, може муляти очі.

7) єдність і контраст

Використовуйте великі відступи між блоками. Не бійтеся повітря, дайте інформації дихати. Коли тексту відведено великий простір, він розкривається і стає читати. Не переборщити з дизайном і кольором – велика кількість стилів перетягує увагу і заважає засвоєнню інформації. Розвивайте в собі аскета.

8) знайдіть відповідну «тональність»

Необхідно враховувати культурний контекст шрифтів. Наприклад, в матеріалі про Нью-Йорк буде логічно виглядати Helvetica (використовується в міській навігації, відображає ідеологію модернізму), а про Венецію – Bodoni (один з найстаріших італійських шрифтів, до сих пір широко застосовуваний дизайнерами). Для добре оформленої статті цілком достатньо одного шрифту. Припустимо також використання двох шрифтів – це створює ефектний контраст.

9) потурбуйтеся про поширення

Не забувайте поставити соціальні кнопки. Краще використовувати так звані «Липкі» кнопки, які залишаються в полі зору при скролінгу сторінки. Можливо ви захочете використовувати мотивуючий текст (call to action) в комбінації з посиланнями.

Скрайбінг (з англійської scribe – робити ескіз, нарис) – це метод розповіді чи пояснення, який супроводжується графічною ілюстрацією головного змісту сказаного. Виходить свого роду ефект паралельного наслідування, тобто ми слухаємо розповідь про щось і одночасно бачимо графічну відповідність почутому.

Процес візуалізації інформації в реальному часі за допомогою базових графічних символів, шрифтів та простих рисунків, які відображають те, що ми чуємо від спікера:

- 90 % всієї інформації з'явилося за останні 2 роки;
- 90 % даних, розміщених онлайн, візуальні.

Намальований матеріал, який супроводжується візуальними образами і рисунками, засвоюється на 30 % краще. Переваги скрайбінгу:

- контент стає легшим для сприйняття;
- прискорює комунікацію та створює стійкий процес навчання;
- перетворює абстрактне в матеріальне;
- підвищує продуктивність засвоєння інформації.

В ідеалі, дивлячись на скрайб-візуалізацію, слухач повинен відтворити в пам'яті почуту розповідь хоча б у загальних рисах.

Скрайбінг – це не лише короткі мальовані відео. Практично кожен вчитель практикує унаочнення на уроках, підкріплюючи пояснення відповідними схемами чи малюнками на дошці. Тому в залежності від часу відтворення виділяють такі види скрайбінгу:

1. Скрайбінг-фасілітація – супроодження розповіді схематичними малюнками, графіками, діаграмами тощо у реальному часі. Такий формат практикується вчителями на уроках найчастіше.

2. Відеоскрайбінг – короткі яскраві відеопояснення з певних питань, які супроводжуються схематичними малюнками, класичним прикладом такої візуалізації є принцип викладання youtube-каналів «Научпок», «Цікава наука» тощо.

Існують такі інструменти для створення відеоскрайбінгу:

- Power Point – програма підготовки та перегляду презентацій, що є частиною базового пакету Microsoft Office, а також онлайн. За допомогою цього інструменту можна зробити найпростішу відеоанімацію: анімації на слайді будуть яскраво доповнювати усну розповідь, що допоможе слідувати головному принципу скрайбінгу – «ефекту паралельного наслідування».

- PowToon – англійський онлайн-сервіс з набором готових шаблонів і можливістю створення відеопрезентацій. Безкоштовні можливості сервісу дещо обмежені: за готовим шаблоном можна створити відео до 45 секунд, а

без шаблону – до 5 хвилин. Готові проекти можна безпосередньо завантажувати на YouTube, але безкоштовною версією можна користуватися лише 3 дні після реєстрації.

– GoAnimate – англomовний онлайн-сервіс, що дозволяє перетворити презентацію на мультиплікаційний фільм. Кожен елемент має стандартні налаштування (колір, розмір) та індивідуальні (настрій персонажа, декомпозиція фону тощо). Сервер пропонує велику колекцію дій з персонажами, у разі виникнення проблем можна користуватися підказками. Термін дії безкоштовної версії 14 днів з моменту реєстрації.

– Sparkol VideoScribe – безкоштовна програма, яка дозволяє створювати якісні відеоскрайби. За допомогою цього інтернет-інструменту можна створити власну відеоанімацію всього за кілька хвилин. В процесі монтажу можна додавати власний текст, графічні, готові аудіо-файли чи записані з використанням мікрофону, змінювати фон та шрифти. Також можна вибирати зовнішній вид руки, яка робить малюнки. До кожного елемента добираються індивідуальні налаштування (час відтворення, розмір, положення на екрані тощо).

– Animaker – англomовний інструмент для створення 2D та 3D анімацій, інфографіки та відеоінфографіки. Програма має широкий ряд можливостей для роботи з текстовим оформленням. Перевагою цього інтернет-ресурсу є те, що він є сервісом-хмарою, тобто працювати над своїм проектом можна з будь-якого комп'ютера з власного акаунту, а створювати анімації до 2 хвилин можна безкоштовно.

Підумовуючи все вищенаведене сторітелінг, скрайбінг є інноваційними методами навчання, які викладачі мають застосовувати в інноваційній діяльності.

#### **Список використаних джерел:**

1. Кабакова Л. Організаційні форми роботи у вищому навчальному закладі *Модернізація вищої освіти в Україні та за кордоном*: зб. наук. праць. Житомир, 2014. С. 150-154. URL: <http://eprints.zu.edu.ua/13847>.
2. Кайдалова Л. Г. Сучасні освітні технології як засіб підготовки майбутніх фахівців. *Актуальні питання освіти і науки*: зб. наук. статей за матер. III міжнар. наук.-практ. конф. (10-11 листопада 2015 р.). Харків: НАНГУ, 2015. С. 84-89. URL: [https://culturehealth.org/hogokz\\_knigi/Kn\\_produkc/Zbirnik/5\\_NANGU\\_2015.pdf#page=226](https://culturehealth.org/hogokz_knigi/Kn_produkc/Zbirnik/5_NANGU_2015.pdf#page=226).