Interdisciplinary Studies of Complex Systems
No. 28 (2026) 194–207
© E. Panasenko, S. Berezka, H. Tsvietkova, I. Voityuk, S. Dovbnia
https://doi.org/10.31392/iscs.2026.28.194 UDC 378.091.2:004.9]:159.9

Electronic resources in the training of higher education students: pedagogical and psychological aspect

Ellina Panasenko[1,2], *Sopfiia Berezka*[1,3], *Hanna Tsvietkova*[4,5], *Irina Voityuk*[4,6], *Sopfiia Dovbnia*[4,7]

Електронні ресурси у підготовці здобувачів вищої освіти: педагогіко-психологічний аспект

Елліна Панасенко, Софія Березка, Ганна Цвєткова, Ірина Войтюк, Софія Довбня

Abstract. Nowadays the educational process in higher education institutions is difficult to imagine without the use of interactive teaching methods. However, the transition to an online format significantly limits the possibility of using such methods in the training of future psychologists. Therefore, the article focuses on the analyses of electronic resources and highlights how they can be integrated within the specialty 053 Psychology. Selected platforms (Miro and Padlet boards, online game kahoot, Mentimeter) have a number of advantages and allow implementing a significant number of educational functions. Namely, to promote the assimilation of theoretical material, the formation of practical skills and abilities important for the professional and personal development of a psychologist; increasing interest and motivation for learning, self-knowledge and self-development. In addition, these electronic resources allow working together and remotely, creating a sense of teamwork, unity, mutual support, which is especially valuable in distance learning. The development of online tasks, exercises, games with the help of electronic resources has allowed to effectively organize not only lectures, practical classes, but also training activities, which is an integral part of successful training of future psychologists. The development of online exercises, games and tasks was introduced into the educational process of full-time and part-time higher education students majoring in 053 Psychology of SHEI "Donbass State Pedagogical University" in the study of educational components that differ significantly in their focus. The work on the interactive whiteboards was carried out within the framework of both classroom and independent work. The result of such work were unique developments in academic disciplines in the form of diagrams, mental maps, tables, visualizations, which applicants created independently as they delve into

[1] State higher educational institution "Donbass State Pedagogical University", Sloviansk, Ukraine
[2] ellinapanasenko@ukr.net, https://orcid.org/0000-0002-6787-0129
[3] berezka.sonya@gmail.com, https://orcid.org/0000-0001-8716-2712
[4] Drahomanov Ukrainian State University, Kyiv, Ukraine
[5] tsvetkova1271@gmail.com, https://orcid.org/0000-0003-1556-4856
[6] career26@ukr.net, https://orcid.org/0000-0002-7615-1812
[7] s.o.dovbnya@npu.edu.ua, https://orcid.org/0000-0002-2882-4680

the educational material. In addition, the use of electronic resources in the training of future psychologists contributed to faster and better learning of the material and gave the opportunity to form the leading competencies and program results in selected disciplines.

Keywords: electronic resource; online board; online game; higher education institutions; future educators, training of higher education seekers, specialists in specialty Psychology, specialists in specialty Preschool education

Анотація. Сьогодні освітній процес у закладах вищої освіти важко уявити без застосування інтерактивних методів навчання. Разом з тим, перехід в онлайн формат суттєво обмежує можливість використання таких методів під час підготовки майбутніх психологів. Тому, у статті проаналізовано електронні ресурси та висвітлено яким чином їх можна інтегрувати у межах спеціальності 053 Психологія. Обрані платформи (дошки Miro та Padlet, онлайн-гра kahoot, Mentimeter) мають ряд переваг та дозволяють реалізовувати значну кількість освітніх функцій. А саме, сприяти засвоєнню теоретичного матеріалу, формуванню практичних умінь та навичок важливих для професійного та особистісного становлення психолога; підвищенню зацікавленості та вмотивованості до навчання, самопізнання та саморозвитку. Окрім того, зазначені електронні ресурси дозволяють працювати сумісно та одночасно віддалено, створюючи відчуття командної взаємодії, єдності, взаємопідтримки, що є особливо цінним у рамках дистанційного навчання. Розробка онлайн-завдань, вправ, ігор за допомогою електронних ресурсів дозволила ефективно організувати не лише лекції, практичні заняття, але і тренінгову діяльність, що є невід'ємною складовою успішної підготовки майбутніх психологів. Розроблені онлайн-вправи, ігри та завдання було впроваджено в освітній процес здобувачів вищої освіти денної та заочної форми навчання спеціальності Психологія ДВНЗ «Донбаський державний педагогічний університет» у рамках вивчення освітніх компонентів та спеціальності «Дошкільна освіта» Український державний університет імені Михайла Драгоманова, які суттєво відрізняються за своєю спрямованість. Робота на інтерактивних дошках здійснювалась у межах як аудиторної, так і самостійної роботи. Результатом такої роботи стали унікальні напрацювання з навчальних дисциплін у вигляді схем, ментальних карт, таблиць, візуалізацій, які здобувачі створювали самостійно за мірою поглиблення у навчальний матеріал. Також, застосування електронних ресурсів у процесі підготовки майбутніх психологів сприяло більш швидкому і якісному засвоєнню матеріалу та дало можливість сформувати провідні компетентності та програмні результати з обраних дисциплін.

Ключові слова: електронний ресурс; онлайн-дошка; онлайн-гра; заклади вищої освіти; майбутні психологи, майбутні вихователі, підготовка здобувачів вищої освіти, фахівці зі спеціальності «Психологія», фахівці зі спеціальності «Дошкільна освіта»

Актуальність дослідження

Світова пандемія спричинена COVID-19, військовий стан стали викликом для вищої освіти України. Необхідність перейти на дистанційне навчання спричинила активізацію пошуку нових шляхів якісної підготовки фахівців у всіх галузях. Особливо гостро зазначена проблема постала у рамках навчання здобувачів спеціальності «Психологія» та «Дошкільна освіта», адже освітній процес за цими спеціальностями передбачає організацію не лише лекцій та практичних, які легко організувати за допомогою стандартних онлайн-платформ, але і вимагає застосування тренінгової діяльності та інших інтерактивних форм навчання з метою формування

особистісної компетентності майбутнього психолога, майбутнього вихователя як провідного інструменту їхньої діяльності.

Взаємодія з різними категоріями клієнтів, батьками , дітьми дошкільного віку унікальність та непередбачуваність кожного запиту вимагає від психолога та вихователя сформованості умінь швидко реагувати у будь-якій ситуації, легко встановлювати комунікацію, володіти критичним та гнучким мисленням, бути здатним до сенситивності, спостережливості, емпатії тощо. Сформувати зазначені soft skills у форматі дистанційної освіти досить складно. Одним із засобів вирішення цієї проблеми є використання сучасних інтерактивних електронних освітніх ресурсів, які дозволяють створити унікальний процес командної взаємодії, у якому кожен учасник є активним суб'єктом, може проявити свою ідентичність, креативність, сформувати уміння відстоювати свою думку та домовлятись з іншими.

Окрім того, варто відмітити, що сьогодні навички використання новітніх інформаційно-комунікативних технологій є невід'ємною складовою успішної діяльності майбутнього психолога та вихователя бо забезпечують можливість фахівцям надавати провідні види послуг в онлайн форматі (онлайн консультування, онлайн діагностика, онлайн просвіта тощо) та популяризувати психолого-педагогічні знання виходячи за межі власного міста та країни.

Постановка проблеми

Військові дії в Україні, спад економіки, криза, спричинена світовою пандемією та впровадженням карантинних заходів, все це суттєво впливає на ментальне здоров'я населення. Тому, сьогодні у нашій державі, як ніколи є актуальним підготовка професійних психологів та вихователів здатних надавати психологічні послуги у різних форматах та ситуаціях, психотерепевтично впливати на батьків та дітей дошкільного віку. Врахування світових тенденцій, соціо-культурних та економічних змін, нагальних проблем в Україні, обумовлює необхідність модернізації змісту освіти та передбачає пошук нових інструментів та ресурсів для підготовки майбутніх психологів та вихователів. Впровадження дистанційної освіти призвело до інтенсифікації розвитку платформ, ресурсів для забезпечення якісного освітнього процесу. Разом з тим, не дивлячись на широку варіативність електронних ресурсів, у рамках підготовки фахівців зі спеціальності «Психологія» та підготовки фахівців зі спеціальності «Дошкільна освіта» актуальною залишається проблема пошуку ефективних методів формування особистісної компетентності та провідних soft skills майбутніх вихователів та психологів, особливо у межах дистанційного навчання. Тому у цьому полі пріоритетним напрямом є пошук засобів та методів, розроблених за допомогою електронних ресурсів, які забезпечать якісну та всебічну підготовку майбутніх психологів. Дослідження виконано в рамках комплексної теми кафедри практичної психології ДВНЗ «Донбаський державний педагогічний університет» «Психологічні проблеми безперервної освіти в Україні» та комплексної теми кафедри дошкільної освіти Українського державного університету імені Михайла Драгоманова «Самоактуалізація педагога дошкільної освіти: критичне мислення, комунікація, кооперація, креативність».

Аналіз останніх досліджень і публікацій

Специфіка підготовки майбутніх психологів представлена у дослідженнях О. Затворнюк, О. Матвієнко, Л. Мови, Е. Панасенко, В. Панка, Н. Шевченко, Н. Чепелєвої, Т. Яценко та ін. Підготовка майбутніх психологів через формування провідних професійно важливих якостей та здібностей висвітлена у працях М. Бауер, Л. Карамушкіної, С. Максименко (розвиток критичного мислення, здатності до прогнозування), С. Литвиненко, В. Ямницького (розвиток рефлексивності), Н. Седюк, Х. Когут, І. Штих (розвиток емпатії), О. Низовець, І. Пузь, Е. Панасенко, Є. Руденського (розвиток комунікативної компетентності) [2], Н. Макаренко, С. Шандрук (розвиток креативності та творчих здібностей) та ін. Дослідженням ефективності використання різноманітних методів у процесі підготовки студентів-психологів присвячені роботи О. Бондаренко, Ж. Вірна, К. Гайдар, К. Дубініної, С. Максименко, О. Пометун, Л. Пироженко, Л. Терлецької та ін. [2, 3, 4, 5, 6]. Разом з тим, аналіз психолого-педагогічної літератури дозволив визначити, що проблема використання електронних ресурсів в рамках підготовки здобувачів вищої освіти за спеціальністю 053 Психологія висвітлена досить вузько і, здебільшого, зводиться до досліджень особливостей використанні інформаційно-комунікативних технологій у провідних видах діяльності психолога (Ю. Вінтюк, Д. Соловйова, І. Котик, С. Літвінчук, О. Торубара, О.Черепєхіна та ін) [7-10]. Саме тому, актуальним є пошук сучасних електронних ресурсів для розробки інтерактивних онлайн-ігор, вправ та завдань в підготовці майбутніх психологів.

Мета дослідження є висвітлення та аналіз електронних ресурсів у підготовці майбутніх психологів. Ми передбачаємо, що навчання майбутніх психологів буде більш успішним з використанням інтерактивних онлайн-ігр, завдань та вправ, розроблених за допомогою сучасних освітніх електронних ресурсів (Padlet, Miro, kahoot, Mentimeter).

Виклад основного матеріалу з обґрунтуванням отриманих результатів

З метою встановлення початкового рівня уявлень про використання електронних ресурсів в освітньому процесі нами було опитано 120 здобувачів бакалаврського рівня вищої освіти спеціальності Психологія фахівців та спеціальності Дошкільна освіта денної та заочної форми навчання державного вищого навчального закладу «Донбаський державний педагогічний університет» (м. Слов'янськ) та Українського державного університету імені Михайла Драгоманова.

Процедура дослідження складалась з таких етапів:

1) аналіз сучасних електронних ресурсів, які можна застосовувати в освітньому процесі;
2) анкетування майбутніх психологів та майбутніх вихователів щодо використання електронних ресурсів під час освітнього процесу;
3) розробка онлайн-ігор kahoot відповідно до змістовних тем навчальних дисциплін;

4) розробка дошок та завдань на платформі Padlet та Miro;
5) розробка опитувань за допомогою електронного ресурсу Mentimeter;
6) запровадження розроблених онлайн-ігор та завдань в освітній процес у рамках дисципліни «Вступ до спеціальності», «Тренінг самопізнання та розвитку комунікативної компетентності» для здобувачів спеціальності 053 Психологія ДВНЗ «Донбаський державний педагогічний університет» та для здобувачів спеціальності 012 Дошкільна освіта;
7) анкетування здобувачів для визначення ефективності впроваджених онлайн-ігор та завдань, загальний аналіз отриманих результатів.

Відповідно до мети дослідження було обрано кількісний метод емпіричного рівня дослідження — анкетування. Первинне опитування проводилось за допомогою електронної анкети створеної у google form. Анкета заповнювалась кожним здобувачем анонімно та передбачала питання на які можна було відповісти «так» чи «ні»:

1) Чи доводилось Вам виконувати вправи та завдання розроблені за допомогою онлайн ресурсів під час вивчення освітніх компонентів?
2) Чи доводилось вам самостійно створювати онлайн-ігри, онлайн-завдання за допомогою електронних ресурсів?
3) Чи використовували Ви тести розроблені за допомогою електронних ресурсів під час освітнього процесу?
4) На вашу думку, чи є достатнім використання лише дистанційного курсу для якісного вивчення дисципліни?
5) Чи цікаво Вам застосовувати сучасні інтерактивні методи в навчанні, які створені за допомогою електронних ресурсів.

Використання автоматизованої форми анкети та підрахунку даних суттєво оптимізувало та полегшило процес дослідження.

Також, нами був застосований такий метод як експеримент, який полягав у запроваджені онлайн-ігор, завдань та вправ, розроблених за допомогою різних електронних ресурсів, в освітні компоненти частини здобувачів. Після впровадження в освітній процес електронних інструментів було проведено повторне опитування з використанням відкритих питань:

1) які онлайн-ігри, вправи чи завдання Вам запам'ятались найбільш?
2) як Ви оцінюєте доцільність використання електронних ресурсів для засвоєння навчального матеріалу?
3) як Ви оцінюєте якість змістовного наповнення запропонованих онлайн-ігор, завдань та вправ?
4) який досвід Ви отримали від використання онлайн-ігор, завдань та вправ?
5) чи готові Ви до подальшого використання онлайн ресурсів під час навчання?

Під час дослідження було дотримано основні етичні принципи, а саме: добровільність та анонімність участі, безпечність дослідження.

Варто відмітити, що сьогодні існує широкий спектр варіативності вибору електронних ресурсів, які можна використовувати в освітньому процесі. Класифікувати їх можна в залежності від виду кінцевого продукту, який одночасно виступає методом в освітньому процесі, наприклад [9, 11, 12]:

1) тести: Mentimeter, Google форми, Kahoot, Quizlet, Proprofs, Classmarker, Plickers, Easy test maker тощо;
2) ігри: Classcraft, Minecraft: Education Edition, SimCity Ribbon Hero, Goosechase тощо;
3) вебквести: Socrative, FlipQuiz, ClassDojo, Goalbook тощо;
4) усі методи з візуалізацією: дошка Miro, Padlet тощо.

Переважна більшість ресурсів мають безкоштовну та платну версію, що відрізняється кількістю пропонованих функцій.

Велика кількість електронних ресурсів обумовила необхідність детального їх аналізу з метою виявлення таких, що змогли б забезпечити освітній процес в умовах дистанційного навчання. Разом з тим, виходячи з принципу студентоцентризму, необхідно було розуміти наявний рівень уявлень здобувачів щодо електронних ресурсів та доцільності їх використання. За результатами первинного опитування, позитивну відповідь на питання «Чи доводилось Вам виконувати вправи та завдання розроблені за допомогою онлайн ресурсів під час вивчення освітніх компонентів?» дало 13,3 % респондентів, а на питання «Чи доводилось вам самостійно створювати онлайн-ігри, онлайн-завдання за допомогою електронних ресурсів?» позитивну відповідь дала ще менша кількість здобувачів (8,3%), що свідчить про недостатнє застосування електронних ресурсів в освітньому процесі. Разом з тим, 69,2 % опитаних зазначили, що мали досвід проходження онлайн-тестування під час дистанційного навчання. На нашу думку, це є позитивною тенденцією адже дає можливість забезпечити об'єктивність оцінювання знань здобувачів. Проте, отримані дані також свідчать про одноманітність використання електронних ресурсів. Переважна більшість респондентів (80%) також визнали, що застосування лише дистанційного курсу є недостатнім для якісного вивчення навчальної дисципліни. Що підтверджує необхідність пошуку різноманітних методів навчання особливо в онлайн-форматі. Цікавість до застосування сучасних інтерактивних методів в освітньому процесі проявили 85 % досліджуваних.

Проведене нами опитування дало можливість виявити недостатній рівень використання електронних ресурсів в освітньому процесі майбутніх психологів.

Розробка онлайн-ігор та вправ вимагала чіткого усвідомлення необхідності прив'язаності їх не лише до спеціальності Психологія та Дошкільна освіта, але і до конкретного освітнього компоненту. Саме тому, нами було обрано дві навчальні дисципліни «Вступ до спеціальності» та «Тренінг самопізнання та розвитку комунікативної компетентності». Зазначені освітні компоненти формують різні компетентності (як загальні, так і фахові) та програмні результати, що відкриває широкі можливості для створення різнопланових завдань за допомогою електронних ресурсів. «Вступ до спеціальності» є першою дисципліною на шляху професійного становлення психолога та вихователя і має не лише ознайомити з специфікою майбутньої діяльності, але і сформувати позитивну мотивацію для подальшого навчання та саморозвитку. У зазначеному руслі використання електронних ресурсів в освітньому процесі тісно корелює з можливістю підвищення мотивації та зацікавленості здобувачів до подальшого навчання та професійного самовдосконалення. На вивчення даної дисципліни відведено 5 кредитів/150 год.

Освітній компонент «Тренінг самопізнання та розвитку комунікативної компетентності» спрямований на розвиток м'яких навичок, які є необхідними для успішної самореалізації майбутніх психолога та вихователя та слугує своєрідним фундаментом для подальшої діяльності (адже здійснювати психологічну допомогу іншим не можливо без самоусвідомлення та роботи над собою). На вивчення даної дисципліни відведено 4 кредитів/120 год.

Вибір таких різнопланових дисциплін було зроблено з метою перевірки можливості використання електронних ресурсів як при вивченні теоретичного матеріалу, так і при формуванні конкретних умінь та навичок майбутнього психолога. Таким чином, розробка онлайн-ігор, вправ, та завдань передбачала реалізацію функцій надання нових знань, формування основних компетентностей передбачених обраними дисциплінами, а також поточний контроль [11, 12].

Незамінними під час дистанційного навчання, на нашу думку, стали електронні дошки Miro (https://miro.com) та Padlet (https://uk.padlet.com). Онлайн-дошки при проведенні лекцій, практичних та тренінгів у zoom з легкістю замінили фліпчарт та створили можливість реалізації візуальних методів.

Перевагою онлайн-дошок є те, що вони дозволяють здобувачам працювати командою над одним завданням, але віддалено. Кожен студент зі свого пристрою може вносити власні зміни на онлайн-дошку, зміни є видимими для усіх користувачів дошок. Онлайн-дошки використовувались як під час проведення занять, так і для підготовки домашнього завдання. Варто зазначити, що студенти мали можливість вносити зміни цілодобово, що дозволяло їм доопрацьовувати матеріал при поглибленні знань з дисципліни. Кожен здобувач також мав можливість зберігати отримані результати у вигляді малюнку чи pdf-файлу на власному пристрої.

На онлайн-дошці Miro ми розробили ряд онлайн-завдань, вправ та ігор. Наведемо приклади роботи з дошкою Miro:

1) Створення ментальних карт за темами лекцій. На дошці Miro у безкоштовній версії є можливість обрати тип дошки «Mind map», у якій надаються інструменти для створення типової ментальної карти. Здобувачі створювали одну спільну карту за темою лекції. Студенти ділились на підгрупи, кожна підгрупа працювала над одним питанням, водночас кожен здобувач мав змогу доповнювати питання інших. Після завершення роботи над картою, проводилось її обговорення та внесення коментарів. Зручні інструменти онлайн-дошки дали можливість створити масштабні карти, з логічними різнокольоровими зв'язками, стікерами та навіть картинками-асоціаціями. Робота зі створенням ментальної карти надавала можливість краще засвоювати теоретичний матеріал, розвивати логіку, критичність мислення та креативність. Інтерфейс дошки представлено на рис. 1.
2) Створення візуалізації для теоретичного матеріалу (з метою кращого засвоєння лекцій були створені візуалізації). Перевагою створення візуалізацій на Miro є можливість швидкого завантаження будь-яких зображень, їх компонування, варіативність розміщення (у схеми, фігури, таблиці тощо), а також їх динамічність (тобто, можливість переміщення, поступового відкриття тощо);

3) Розробка тренінгових вправ та завдань. Для кожної вправи чи завдання створювались візуалізації-заготовки з якими здобувачі вже працювали на парі. Алгоритм виконання завдань: у zoom здобувачі отримували посилання на візуалізацію-заготовку та кожен окремо виконував спільне завдання, після чого проводилось детальне обговорення кінцевого результату. Наприклад, напрацювання за вправою «Дерево очікувань» зображено на рис. 2.

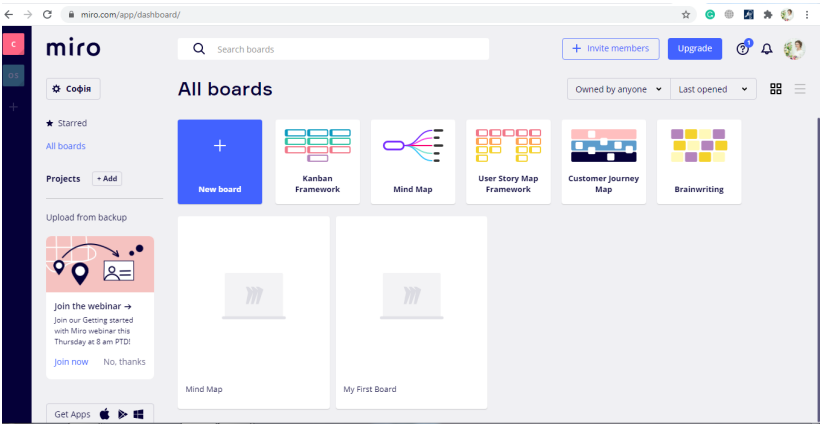


Рис. 1. Інтерфейс дошки Miro

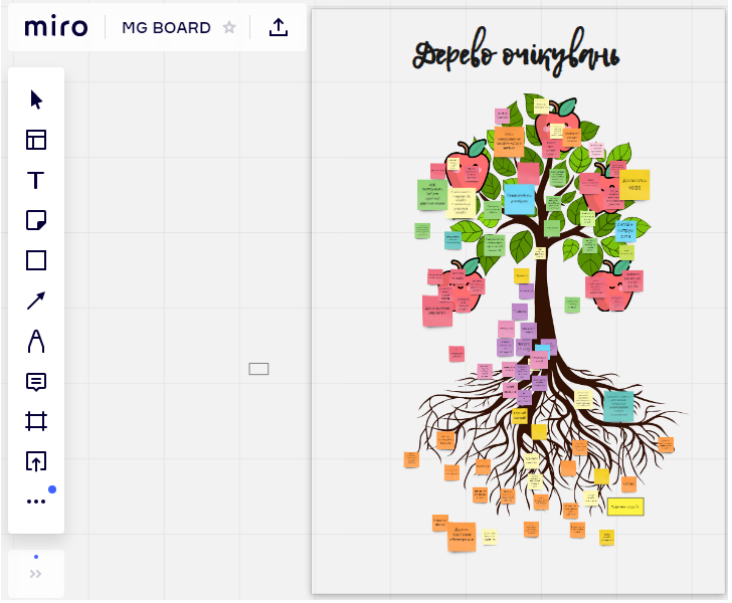


Рис. 2. Тренінгова вправа «Дерево очікувань»

Тренінгова вправа «Дерево очікувань» проводилась наступним чином: студентам надавалось посилання на дерево на дошці Miro і давалось роз'яснення, що коріння дерева — це досвід з яким здобувач приходить на тренінг, стовбур дерева — очікування на сьогоднішнє тренінгове заняття,

крона дерева — очікування щодо ефекту тренінгу за тиждень, яблука — далекоглядні очікування, яким чином тренінг вплине на подальше майбутнє. Здобувачі зі своїх гаджетів на даному дереві прикріплювали різнокольорові електронні стікери з відповідними очікуваннями. Коли процес чіпляння стікерів завершувався, то викладач вмикав демонстрацію екрану і здобувачі по черзі озвучували свої очікування.

Метою даної вправи є формування свідомого ставлення до тренінгу, збір очікувань учасників тренінгу, а також за потреби їх корекція. За допомогою онлайн-дошки Miro було проведено такі онлайн-вправи та ігри: «Айсберг», «Слухання на трьох рівнях», «Моя ідентичність», «Щаблі влади», «Діалог через історію», «Я і конфлікт», «Глобальне та локальне», «Моя книга», «Рефлексія» тощо. Ці вправи були орієнтовані на самопізнання, глибокий аналіз своєї ідентичності, розвиток різних складових комунікативної компетентності.

На онлайн-дошці Padlet є також можливість створювати різні варіації формату представлення інформації. Найчастіше, здобувачі отримували спільне завдання, яке кожен виконував у стовпці з власним іменем. Окрім живого обговорення, студенти мали можливість писати коментарі під виконаними завданнями одногрупників, ставити схвальні значки чи питання. На дошці Padlet ми розробили різні варіанти завдань:

1) Вивчення особистості психолога через аналіз життєвого шляху видатних вчених-психологів: кожен здобувач отримував домашнє завдання створити профіль обраного вченого з фото, цікавими біографічними даними, цитатами. Після плідної підготовки здобувачі мали можливість презентувати свої напрацювання у zoom та обговорити отримані напрацювання. Кінцевим результатом стало створення онлайн-дошки з провідними ученими-психологами. Дана вправа є дуже важливою на початковому шляху становлення майбутнього психолога, адже здобувачі ще не знайомі з прізвищами відомих вчених і мають можливість захопитись їх діяльністю та навчитись ідентифікувати учених-психологів за різними фактами (фото, провідні дослідження, цитати тощо).
2) Створення власної візитівки «Я — психолог» (відпрацювання власної ідентичності, усвідомлення сутності діяльності практичного психолога, дотримання професійної етики в рекламуванні власних послуг, розвиток креативності). Кожен здобувач на основі попереднього аналізу вимог щодо реклами послуг психолога, створював візитівки, які складались з творчого малюнку та рекламного напису. Здобувачі намагались визначитись, які види послуг та в якому напрямі психології вони бажають працювати, як краще зацікавити клієнтів, привернути увагу дотримуючись норм професійної етики психолога.
3) Основні види роботи психолога: на дошці створювались стовпці з основними видами роботи психолога (психодіагностика, психологічне консультування, психокорекція, психопрофілактика, психологічна просвіта, психологічна реабілітація); здобувачі сумісно заповнювали кожен стовпець та прописували: зміст та мету, провідні методи, принципи проведення, корисні поради.

На онлайн-дошці Padlet також були проведені такі тренінгові вправи, як сторітейлінг, «Дві правди і одна брехня», «Форум-радіо» тощо. Приклад вправи «Дві правди і одна брехня» зображено на рис. 3.

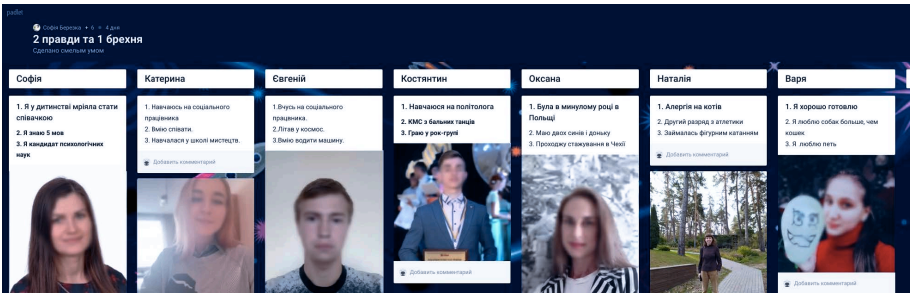


Рис. 3. Вправа «Дві правди і одна брехня»

Вправа «Дві правди і одна брехня» була спрямована на створення позитивної атмосфери у тренінговій групі, взаємодовіри, більш кращого знайомства учасників, а також розвиток перцепції та спостережливості. Здобувачі завантажували своє фото та створювали до нього три коментарі (факти про себе), два з яких були правдивими і один — брехня. Кожен студент мав проглянути створені пости та написати до них власний коментар (що на його думку є брехнею). Далі кожен по черзі презентував факти про себе і учасники визначали, що ж все таки є неправдою. Після завершення вправи проводилось детальне обговорення щодо таких аспектів: на що звертали увагу під час визначенні брехні, які дрібниці підказали правильну відповідь, чи відрізнялись ваші припущення за фото і за безпосередньою розмовою з людиною тощо.

Для проведення сторітейлінгу здобувачі отримали завдання подумати про найнеприємнішу ситуацію в їх житті та добрати до неї картинку-асоціацію, підписати її лише одним словом та завантажити на онлайн-дошку Padlet. На самому занятті зі здобувачами обговорювались правила створення розповіді, практик зацікавлення співрозмовника власною доповіддю. Здобувачі за допомогою онлайн-гри Wheel of Names обирали людину, яка презентувала свою історію за регламентований проміжок часу (10 хв). Після чого відбувалось обговорення почутої історії, модерація бесіди між студентами. Сторітейлінг є ефективним методом пропрацювання особистісної проблеми (як особи, що розповідає, так і слухачів), дає можливість отримати зворотній зв'язок на неї. Окрім того, сторітейлінг розвиває навички комунікації, емпатії та ораторського мистецтва.

Проведення «форум-радіо» на електронній дошці Padlet стало альтернативою проведення форум-театру. Здобувачі отримали домашнє завдання у парах розіграти діалог в конфліктній ситуації та зробити його запис. Спілкування і запис діалогу відбувався у zoom. Після чого здобувачі завантажили усі свої записи на онлайн-дошку і підписали їх назву. На самому занятті відбувалось прослуховування запису та його аналіз. Аналізувались ролі та стратегії поведінки, почуття та емоції, окрім того, розбирались конкретній дії щодо медіації самої конфліктної ситуації, пропонувались та записувались на онлайн-дошку коментарі щодо способів вирішення конкретного конфлікту. Дана вправа була спрямована на формування уявлень про конфлікт, способи медіації, пропрацювання власних стратегій поведінки, розвиток навичок комунікації та особистісної терапії.

Зазначені електронні ресурси дозволяють легко подолати бар'єри дистанційного навчання та провести онлайн-вправи, ігри, завдання різної складності, не зменшуючи якості самого освітнього процесу.

Для проведення поточного контрою за змістовними темами окремо для кожної дисципліни були розроблені онлайн-тести за допомогою електронного ресурсу ігрової платформи kahoot (https://kahoot.com/schools-u). Ця платформа дозволяє створити запитання з 4 варіантами відповідей або з альтернативним вибором (правда/брехня). У платній версії доступна більш широка варіація типів питань. Також в залежності від складності питання можна встановити тривалість часу окремо на кожну відповідь. Вікторини створені у kahoot дозволяють у реальному часі відстежувати правильність відповіді кожного здобувача, бачити швидкість з якою відповідають учасники (що унеможливлює списування). Автоматичне формування рейтингу (на основі правильності та швидкості відповіді) створює ситуацію азарту та підвищення мотивації кожного здобувача. Розроблені тести містили по 20 запитань, тривалість часу на відповідь складала від 20 до 40 с.

Онлайн-вікторина проводилась після вивчення кожної теми на при кінці практичного заняття. Після проходження тестування відбувалось колективне обговорення помилок та правильних відповідей. Інтерфейс платформи зображено на рис. 4.

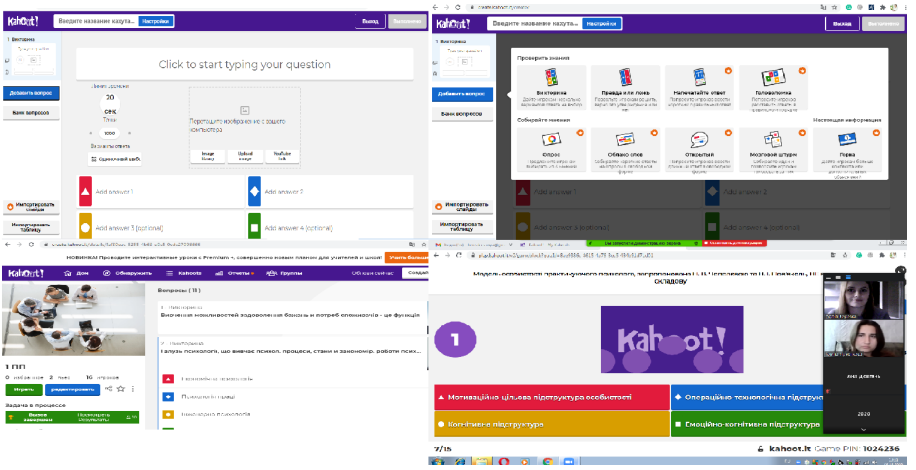


Рис. 4. Інтерфейс ігрової платформи kahoot

Опитування на заняттях та тренінгах проводились також за допомогою платформи Mentimeter (https://www.mentimeter.com/). Приклад можливих варіацій візуалізації відповідей учасників зображено на рис. 5.

Опитування за допомогою платформи Mentimeter (рис. 5) є видом бліц-опитувань. На екрані зображено питання, кожен учасник у своєму гаджеті за посиланням надає відповіді, які узагальнюються та виводяться на головний екран. Можна обрати (залежно від типу питання) варіації узагальнення, наприклад формування «хмаринки» (хаотичне зображення усіх відповідей, зі збільшенням розміру тексту тих відповідей, які зустрічаються найчастіше), діаграми, стрічки тощо.

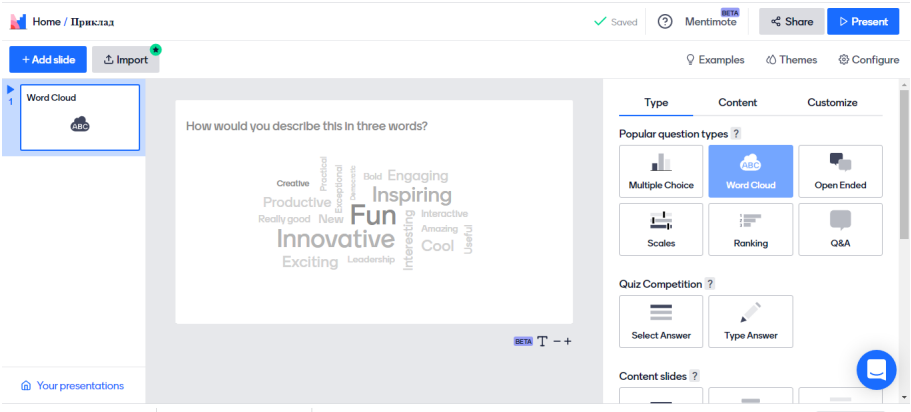


Рис. 5. Приклад можливих варіацій візуалізації відповідей учасників за допомогою Mentimeter

Ми використовували даний електронний ресурс здебільшого для оцінки настрою групи здобувачів, збору очікувань, підведення рефлексії. Також за допомогою Mentimeter було побудовано узагальнений портрет «ідеального психолога», визначено найголовніші етичні принципи в професійній діяльності психолога. Дані завдання дозволяли узагальнити отриманні дані, визначити провідні характеристики, закріпити почутий матеріал [2].

Після впровадження в освітній процес розроблених онлайн-ігор, вправ та завдань було проведено повторне опитування здобувачів. Студенти відмітили неординарність підходу викладання, високо оцінили змістовну відповідність розроблених вправ, зазначили про вмотивованість до використання у подальшому подібних інтерактивних завдань за допомогою електронних ресурсі.

Висновки, рекомендації, перспективи подальших досліджень

Реалії сьогодення обумовлюють необхідність пошуку методів які дозволять сформувати провідні soft skills у майбутніх психологів у рамках онлайн формату. Аналіз проведеного опитування здобувачів спеціальності 053 Психологія ДВНЗ «Донбаський державний педагогічний університет» дозволив засвідчити недостатній рівень використання електронних ресурсів в освітньому процесі. Саме тому, нами було підібрані електронні ресурси для розробки онлайн-ігор, вправ та завдань, які можуть сформувати провідні компетентності майбутніх психологів під час дистанційного навчання. Електронні дошки (Miro, Padlet), ігрові платформи (kahoot, Mentimeter, Wheel of Names), на нашу думку, мають безумовну перевагу, оскільки забезпечують колобарацію усіх залучених здобувачів, створюють відчуття командної роботи, зменшуючи соціальну дистанцію, а також дозволяють формувати не лише теоретичні знання, але уміння та навички, які є необхідними для роботи психолога.

Перспективою подальших наукових розвідок є дослідження інших видів електронних ресурсів з метою запровадження їх в процес підготовки майбутніх психологів незалежно від формату навчання.

Література

[1] Панасенко Е. 2019. Формування комунікативної толерантності в майбутніх практичних психологів: теоретико-прикладний аспект. *Професіоналізм педагога: теоретичні й методичні аспекти*. 10:127–140.

[2] Вірна Ж. 2003. Мотиваційно-смислова регуляція у професіоналізації психолога. Луцьк : РВВ «Вежа» Волинського держ. ун-ту ім. Л. Українки, 320 с.

[3] Гайдар К. 2014. Подготовка профессиональных психологов в ВУЗах: новые противоречия и проблемы. *Известия ВГПУ. Педагогические науки*, 1:92–95.

[4] Дубініна К. 2012. Інтерактивні методи навчання у професійній підготовці практичного психолога. *Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Психологічні науки* : зб. наукових праць. Київ : НПУ імені М. П. Драгоманова, 38:223–231.

[5] Пометун О., Пироженко Л. 2004. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання. Київ : Видавництво А.С.К., 192 с.

[6] Терлецької Л. 2012. Процес самопізнання, його структура і роль у становленні особистості. *Актуальні проблеми соціології, психології, педагогіки*, 14:152–158.

[7] Вінтюк Ю. 2017. Інформаційно-комп'ютерні технології у підготовці майбутніх фахових психологів. *Інноваційні комп'ютерні технології у вищій школі, на 9 науково-практичній конференції*. Львів: 136–141.

[8] Літвінчук С. 2015. Особливості застосування комп'ютерних технологій у процесі професійної підготовки майбутніх фахівців. *Наукові праці. Комп'ютерні технології*. 254:49–53.

[9] Торубара О. 2013. Застосування новітніх інформаційних технологій в навчальному процесі вищих навчальних закладів. Вісник Чернігівського національного педагогічного університету. Педагогічні науки. 108.2. http://nbuv.gov.ua/UJRN/VchdpuP_2013_2_108_20 (дата звернення: 14.09.2025).

[10] Черепєхіна О. Інформаційні технології забезпечення професійної підготовки майбутніх психологів професіоналів. http://virtkafedra.ucoz.ua/el_gurnal/pages/vyp6/cherepehina.pdf (дата звернення: 14.09.2025).

[11] Głowacki J, Y. Kriukova and N. Avshenyuk, 2010. Gamification in higher education: experience of Poland and Ukraine. *Advanced Education*, 10:105–110.

[12] Turner P., E. Johnston, M. Kebritchi, S. Evans and A. David. 2018. Heflich Influence of online computer games on the academic achievement of nontraditional undergraduate students. *Cogent Education*, 5(1): Article: 1437671.

References

[1] Panasenko E. 2019. Formuvannia komunikatyvnoi tolerantnosti v maibutnikh praktychnykh psykholohiv: teoretyko-prykladnyi aspekt. [Formation of communicative tolerance in future practical psychologists: theoretical and applied aspect]. *Profesionalizm pedahoha: teoretychni y metodychni aspekty*, 10:127–140.

[2] Virna Zh. 2003. Motyvatsiino-smyslova rehuliatsiia u profesionalizatsii psykholoha. [Motivational and semantic regulation in the psychologist's professionalization]. Lutsk: RVV «Vezha» Volynskoho derzh. un-tu im. L. Ukrainky, 320 p.

[3] Gaydar K. 2014. Podgotovka professional'ny'kh psikhologov v VUZakh: novy'e protivorechiya i problemy'. [Training of professional psychologists in universities: new contradictions and problems]. *Izvestiya VGPU. Pedagogicheskiye nauki.* 1:92–95.

[4] Dubinina K. 2012. Interaktyvni metody navchannia u profesiinii pidhotovtsi praktychnoho psykholoha. [Interactive teaching methods in the training of a practical psychologist]. *Naukovyi chasopys NPU imeni M. P. Drahomanova. Psykholohichni nauky* : zb.naukovykh prats. Kyiv, Ukraine: NPU imeni M.P.Drahomanova. 38:223–231.

[5] Pometun O., Pyrozhenko L. 2004. Suchasnyi urok. Interaktyvni tekhnolohii navchannia. [A modern lesson. Interactive learning technologies]. Kyiv : Vydavnytstvo A.S.K., 192 p.

[6] Terletskoi L. 2012. Protses samopiznannia, yoho struktura i rol u stanovlenni osobystosti. [The process of self-knowledge, its structure and role in the formation of personality], *Aktualni problemy sotsiolohii, psykholohii, pedahohik*, 14:152–158.

[7] Vintiuk Yu. 2017. Informatsiino-kompiuterni tekhnolohii u pidhotovtsi maibutnikh fakhovykh psykholohiv. [Information and computer technologies in the training of future professional psychologists]. *Innovative computer technology in high school, the 9th naukovo-praktychnoi konferentsii*, Lviv: 136–141.

[8] Litvinchuk S. 2015. Osoblyvosti zastosuvannia kompiuternykh tekhnolohii u protsesi profesiinoi pidhotovky maibutnikh fakhivtsiv. [Features of application of computer technologies in the process of professional training of future specialists], *Naukovi pratsi. Kompiuterni tekhnolohii.* 254:49–53.

[9] Torubara O. 2013. Zastosuvannia novitnikh informatsiinykh tekhnolohii v navchalnomu protsesi vyshchykh navchalnykh zakladiv. [Application of the latest information technologies in the educational process of higher educational institutions]. *Visnyk Chernihivskoho natsionalnoho pedahohichnoho universytetu. Pedahohichni nauky*, 108.2. http://nbuv.gov.ua/UJRN/VchdpuP_2013_2_108_20 (Accessed: 10.01.2025).

[10] Cherepiekhina O. Informatsiini tekhnolohii zabezpechennia profesiinoi pidhotovky maibutnikh psykholohiv profesionaliv. [Information technologies to provide professional training for future professional psychologists]. http://virtkafedra.ucoz.ua/el_gurnal/pages/vyp6/cherepehina.pdf (Accessed: 14.09.2025).

[11] Głowacki J., Kriukova Yu. and Avshenyuk N. 2010. Gamification in higher education: experience of Poland and Ukraine, *Advanced Education*, 10:105–110.

[12] Turner P., Johnston E., Kebritchi M., Evans S.and David A. 2018. Heflich Influence of online computer games on the academic achievement of nontraditional undergraduate students *Cogent Education*, 5(1): Article: 1437671.