

загальні оцінки DingTalk та Zoom Cloud є позитивними. Ці дві платформи демонструють більше переваг серед здобувачів освіти після спалаху пандемії, що вказує на оперативність технічного редагування та відповідність сучасним запитам освітніх установ для DingTalk і Zoom Cloud [3].

У контексті використання онлайн платформ в освітній системі КНР, така платформа як Chaoxing Learning мала найгірші показники використання під час пандемії, а DingTalk показала найбільший приріст користувачів через постійне вдосконалення та врахування побажань користувачів.

Важливо відзначити, що за результатами дослідження [3] до спалаху пандемії користувачі були стурбовані швидкістю доступу, надійністю та своєчасністю передачі відеоінформації на платформах, а користувальницький досвід платформи Zoom Cloud був найкращим. Після спалаху пандемії користувачі в основному зосереджувались на управлінні курсами, спілкуванні та взаємодії, навчанні та послугах технічної підтримки платформи, а користувальницький досвід був найважливішим для здобувачів освіти.

Література

1. Наливайко О. Цифровізація освітнього середовища в закладах вищої освіти китайської народної республіки. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2020 Том 2, № 32. 188-194. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863.2/32.214696>
2. Перетяга Л., Наливайко О. Використання інформаційно-комунікаційних технологій у закладах вищої освіти КНР. *Педагогіка та психологія*. 2020. № 61. 138-145. DOI: <https://doi.org/10.34142/2312-2471.2019.61.16>
3. Chen, T. Peng, L. Jing, B. Wu, C. Yang, J. Cong, G. The Impact of the COVID-19 Pandemic on User Experience with Online Education Platforms in China. *Sustainability*. 2020, 12, 7329. <https://doi.org/10.3390/su12187329>
4. Roth, J.J. Pierce, M. Brewer, S. Performance and Satisfaction of Resident and Distance Students in Videoconference Courses. *J. Crim. Justice Educ.* 2020, 31, 296-310.

Кібербулінг в освіті

Наливайко О. О., Наливайко Н.А.

Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна, м. Харків

Харківський національний медичний університет, м. Харків

Цифровізація суспільних відносин в останні десятиліття досягла значних успіхів, що виражається у переході багатьох соціально важливих функцій

людини у цифровий (кібер) простір. Проте, трансформація суспільних відносин у цьому контексті має не лише позитивні якості, такі як спрощення багатьох процедур, починаючи від покупок у магазині, закінчуючи поданням документів у державні органи, що значно скорочує витрати коштів та часу на одну конкретну операцію, а й втручання незнайомих людей у життєдіяльність людини. Так, наприклад, користування соціальними мережами в своїй основі має позитивну мету, розширення кола спілкування, проте збільшення часу, проведеного в цифровому просторі має і негативні наслідки у вигляді виникнення протиріч між суб'єктами спілкування.

У контексті переведення освітнього процесу в цифровий простір, у зв'язку із запровадженням карантинних обмежень, викликаних розповсюдженням вірусу COVID-19, заклади освіти були вимушені перейти на дистанційну форму роботи, що потребує широкого використання цифрових засобів навчання та використання інформаційно-комунікаційних технологій [1]. Тобто ризики, які існували раніше, пов'язані з цькуванням учасників освітнього процесу в цифровому просторі значно зростають у процесі навчання в дистанційному форматі через збільшення відкритості учасників освітнього процесу і внаслідок цього ми можемо побачити збільшення частки кібербулінгу у загальній картині цькувань та переслідувань в освітньому середовищі.

За словами R. Slonje та P. Smith в останні роки виникла нова форма агресії або залякування, що отримала назву «кібербулінгу», при якій агресія здійснюється за допомогою сучасних технологічних пристроїв і, зокрема, мобільних телефонів або мережі Інтернет. Дослідження на цю тему все ще перебувають у динамічній стадії, тому що це явище з'явилося тільки на початку ХХІ століття, коли зросло використання електронних пристроїв, таких як комп'ютери та мобільні телефони [3].

У статті R. Kowalski та S. Limber «Psychological, Physical, and Academic Correlates of Cyberbullying and Traditional Bullying» приводяться данні, що лише протягом останніх кількох років дослідники досліджували природу та поширеність кібербулінгу серед здобувачів освіти. Значна варіативність існує у

звітах про показники віктимізації кібербулінгу, які коливаються від найнижчих 4 % до високих 72 %. Частота вчинення кібер-знущань також варіюється, коливаючись від 3 % до 23 %. У американському дослідженні, в якому приймали участь 3767 здобувачів середнього шкільного віку, 18 % повідомили, що вони були об'єктами кібер-знущань принаймні один раз за звітній період, а 11 % заявили, що займалися кібербулінгом когось хоча б один раз за попередній звітній період. У цьому ж дослідженні більше дівчат, ніж хлопчиків, повідомили, що вони піддавались кібер-знущанням та іншим формам кібербулінгу. За визначенням R. Kowalski та S. Limber варіабельність повідомлених показників поширеності кібер-знущань походить від коливань часових параметрів, що використовуються для оцінки кібер-знущань, різних використаних вимірювань та визначень, а також оцінок для різних вікових діапазонів [2, с. 14].

Література

1. Наливайко О. Дистанційне навчання: сутність та особливості. *Педагогічний альманах : збірник наукових праць*. 2017. 36. 75-81.
2. Kowalski R. & Limber S. Psychological, Physical, and Academic Correlates of Cyberbullying and Traditional Bullying. *Journal of Adolescent Health*. 2013. 53. P. 14
3. Slonje R. & Smith P. K. Cyberbullying: Another main type of bullying? *Scandinavian journal of psychology*. 2008. 49(2). 147-154.

Проектно-ігрові технології навчання

Наливайко О. О., Наливайко Н.А., Масіч С. Ю.

Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна, м. Харків

Харківський національний медичний університет, м. Харків

Освітній процес у ХХІ столітті зазнав великих змін, традиційні форми організації навчання вже не мають такої ефективності як у минулі часи, сучасні педагоги у весь час знаходяться у пошуку нових підходів та методів передачі знань здобувачам освіти. Дієвими способом урізноманітнити освітній процес у закладах вищої освіти стають проектно-ігрові технології з акцентом на цифрові засоби навчання та розвиток цифрової компетентності учасників освітнього процесу [1-4]. У контексті вищезазначеного пропонуємо розглянути досвід