

По-перше, поняття «рішення», «управлінське рішення» достатньо широко представлені працями зарубіжної та вітчизняної науки. Як правило, найґрунтовніше ці поняття охарактеризовані представниками загального менеджменту, проте слухні думки лунають від представників суміжних наук: політичного, державного, педагогічного менеджменту. Науковці достатньо ґрунтовно аналізують поняття, особливості, умови (фактори) прийняття, види управлінського рішення та виділяють основні етапи та стадії його прийняття. Достатньо жвава полеміка триває щодо факторів, що впливають на прийняття управлінського рішення та етапів прийняття управлінського рішення. Переважна більшість дослідників до факторів прийняття управлінського рішення відносять внутрішні (особисті якості менеджера, стиль його управлінської поведінки) та зовнішні (важливість для організації сформульованих завдань, обсяг інформаційного забезпечення, взаємозалежність управлінських рішень).

По-друге, щодо етапів прийняття управлінського рішення науковці також не мають спільного підходу. Найпростіша модель прийняття управлінського рішення триетапна: підготовка управлінського рішення; прийняття управлінського рішення; реалізація управлінського рішення. Проте, поряд з тим сучасний менеджмент активно використовує шестиетапну, восьмиетапну та навіть дванадцятиетапну модель прийняття управлінського рішення. Основна відмінність полягає у тому, що науковці виділяють більш дрібні етапи процесу прийняття рішення, кожен із яких, на їхню думку, вимагає особливих методів, прийомів, способів обробки інформації про проблему, вибору варіантів рішення, опрацювання ризиків, моделювання ситуації, форми управлінського рішення тощо.

Література

1. Янкович О. І., Беднарек Ю., Анджесвська А. Освітні технології сучасних навчальних закладів: навч.-метод. посіб. Тернопіль: ТНПУ ім. В. Гнатюка, 2015. 212 с.
2. Чопенко А. Прийняття управлінських рішень в органах державного управління: технологічний аспект. А. Чопенко. Актуальні проблеми державного управління. 2011. Вип. 3. С. 155–158.

УДК 37.018.43:004]:81'243

ВИКОРИСТАННЯ НАВЧАЛЬНИХ ОНЛАЙН-ПЛАТФОРМ ЯК ІНСТРУМЕНТІВ ВИВЧЕННЯ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ

Т. А. Мокра

Приємна і жвава атмосфера відіграє важливу роль під час вивчення іноземної мови. Щоб створити таке середовище, потрібно вносити різноманітність у навчальний процес, грати в цікаві ігри на заняттях. Технології не стоять на місці і щодня з'являються нові ресурси, які вчителі можуть застосовувати для урізноманітнення своїх занять. Серед найпопулярніших ресурсів можна назвати наступні: *Learnhip*, *Quizlet*, *Liveworksheets*, *Flipgrid*, *Kahoot*, *Baamboozle*. Усі вони створені для підвищення мотивації учнів до іноземної мови. Використовуючи вище вказані платформи, вчитель може зробити свої уроки не тільки цікавими, а й інтерактивними. Ці ресурси допоможуть урізноманітнити як онлайн, так і оффлайн уроки іноземної мови, зроблять їх більш веселими і захоплюючими. І найголовніше – вони не вимагають багато підготовки, тому можна використовувати їх в будь-який час і з будь-якими учнями чи студентами.

Для цікавого початку уроку в якості мовної розминки прийнято задавати різного роду питання для того, щоб занурити учнів у іншомовну атмосферу. Для цього можна використати такий ресурс як *Learnhip* [1]. У ньому зібрано багато тем, серед яких «Одяг»,

«Погода», «Їжа» тощо та заготовлено питання до кожної з них. Цей ресурс можна використовувати і для україномовного сторітелінгу як розминку на уроці.

Ефективним для вивчення іноземної лексики є метод складання карток, на яких з одного боку слово, а з іншого – його переклад. Оскільки діти люблять, щоб уся інформація знаходилася у їх гаджетах, необхідний для них ресурс – *Quizlet* [2]. Це платформа для створення карток онлайн з можливістю їх озвучки. Тут можна знайти такі опції, як «Заучування слів», перевірка вивченого за допомогою ігор «З'єднай» та «Напиши», окрім того, учень може пройти тест, який програма формує самостійно для оцінки свого результату.

Під час дистанційного навчання актуальним залишається питання нестандартного контролю рівня засвоєння матеріалу дітьми з миттєвим результатом. Рекомендуємо використовувати *Liveworksheets*. Після реєстрації вчитель може створювати свої власні роботи, які будуть доступні учням, які виконуватимуть роботу та негайно отримують результат.

Сучасна молодь любить використовувати свої смартфони та знімати відео у повсякденному житті, тому у якості креативного домашнього завдання можна попросити їх зняти відео та опублікувати його на платформі *Flipgrid* [3]. Вчитель має можливість зареєструвати клас та бачити їхні відео. Варто зазначити, що цей ресурс є безпечним та повністю захищеним. Діти можуть викладати відео і їх побачить лише обмежена кількість людей. У зручному для учнів форматі, вони можуть знімати невеликі ролики, де вони можуть здавати всі розмовні теми, передбачені програмою.

Найулюбленіша частина уроку для школярів – це та, у якій якимось чином представлена гра. Для учнів середніх та старших класів інтерактивні ігри можна розробляти на платформі *Kahoot* [4]. Вчитель створює своєрідні слайди з запитаннями та варіантами відповідей на них. Завдання учнів у цей момент – приєднатися до платформи за допомогою посилання та коду, який вони побачать на екрані та якнайшвидше відповідати на поставлені їм запитання з екрану свого гаджета. Той, хто швидше відповідає – отримує вищі бали. У кінці змагання на екрані висвітлюється шкала, на якій видно переможця. Можна грати у цю гру як по одному, так і у групах. Також *Kahoot* можна використовувати як інтерактивний елемент не тільки на уроках іноземної мови, а й на інших предметах, а також на зібраннях, позакласних годинах, тощо. Вчитель сам вибирає мову інтерфейсу та наповнення слайдів. Перевагами цієї програми є те, що вона – безкоштовна, а також тут наявні вже готові розроблені презентації на різні теми.

Як елемент фізкульт-хвилинки чи мовної зарядки можна використати інтерактивну гру *Baamboozle* [5]. У неї можна грати як онлайн так і офлайн. Вчитель створює або вибирає з наявних картки, відповідно до теми уроків. Після цього, він обирає кількість карток представлених на екрані та кількість команд. Після цього розподіляє учнів між собою. Також вчитель вибирає додавати чи не додавати картки з бонусами. Граючи цю гру, учні бачать на картинці цифри від 1 до 8 або від 1 до 16. По черзі кожен гравець обирає номер та виконує завдання, яке отримує на картці. Можливі також додаткові картки «Обмін балами», «Виграш 25 балів», «Програш 10 балів» тощо. Такі ігри допомагають зосередити увагу дітей на лексиці уроку, узагальнити їхні знання з теми, побачити їхній рівень знань з теми.

Тож навчальні онлайн-платформи *Learnhip*, *Quizlet*, *Liveworksheets*, *Flipgrid*, *Kahoot*, *Baamboozle* значно полегшать роботу вчителя і допомагають підвищити мотивацію до вивчення іноземної мови в учнів.

Література

1. Learnhip. URL: <https://learnhip.com/> (дата звернення 17.04.21).
2. Quizlet. URL: <https://quizlet.com/ru> (дата звернення 17.04.21).
3. Flipgrid. URL: <https://info.flipgrid.com/> (дата звернення 17.04.21).
4. Kahoot. URL: <https://kahoot.com/schools-u/> (дата звернення 17.04.21).
5. Baamboozle. URL: <https://www.baamboozle.com/> (дата звернення 17.04.21).