

In the system of healthcare professionals' training, a prognostic approach to designing a structural and functional model of a specialist remains the main one.

Using the analysis of modern data on the relations between the labour market and the system of doctors' professional training, the pragmatic (actualisation) model of professional competences is substantiated. The latter is based on the analysis of experts who observe the actual work of doctors in real conditions, build their expert opinion on the basis of self-reflection and analysis of their own professional experience. In contrast to the prognostic model, this model can be used as a basis for the formation and assessment of professional competences of healthcare professionals, in particular those acquired through non-formal and informal education based on constructivist learning principles.

The features of the pragmatic (actualisation) model of doctors' professional competences are as follows: methodological reliance on constructivism; expert method of forming the content of labour actions and competences; results of professional self-reflection of healthcare professionals; fixation of professional competences in professional standards by medical specialities; evaluation of the results of non-formal and informal learning; analysis of current labour market information, up-to-date descriptions of activities in the workplace and relevant job functions; realism and pragmatism. In order to develop the National Qualifications System in the field of healthcare, it is necessary to implement the following: implementation as regulated by the current legislation of the procedures for assessment of formal, non-formal and informal results of professional training in the system of continuing professional development; development of professional standards for all specialities of healthcare professionals — doctors, nurses, pharmacists and managers of healthcare facilities; development of a system of independent qualification centres in the healthcare sector.

Keywords: *modelling of professional qualifications of healthcare professionals, continuing professional development of doctors, non-formal and informal learning outcomes, professional standards, qualification centres.*

Стаття надійшла до редакції / Received 04.03.2024

Прийнята до друку / Accepted 08.04.2024

© Шевцов Андрій Гаррієвич, 2024

DOI: <https://doi.org/10.51706/2707-3076-2023-10-6>
УДК 378.091.2:004

Лілія Олександрівна Жужа
ORCID iD <http://orcid.org/0000-0003-4188-8248>
кандидат політичних наук, доцент,
доцент кафедри соціально-гуманітарних
дисциплін та мовної підготовки
комунального закладу вищої освіти
«Хортицька національна навчально-
реабілітаційна академія»
Запорізької обласної ради
м. Запоріжжя, Україна
lilyazhuzha@gmail.com

ОРГАНІЗАЦІЯ ПРОЦЕСУ ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНОЇ ВІРТУАЛЬНОЇ ДОШКИ В ОСВІТНЬОМУ ПРОСТОРІ ЗАКЛАДУ ВИЩОЇ ОСВІТИ

Методична розвідка презентує авторський проєкт впровадження в освітній процес закладу вищої освіти нового навчального інструменту – віртуальної дошки. Дослідження проходило в кілька етапів, а саме: 1 – виокремлено чіткі завдання та цілі, для максимізації ефективності подальшої розбудови проєкту; 2 – проаналізовано та розроблено карту ресурсів, що будуть необхідні на етапі втілення проєкту в життя; 3 – розбудовано чіткий календарний графік з розрахунком конкретних

часових проміжків для кожного з етапів проєкту; 4 – велику увагу приділено проблемним питанням, які можуть зустрітися на шляху реалізації завдань; 5 – запропоновані ефективні методи тестування та оцінки ефективності проєкту «Використання інтерактивної віртуальної дошки в освітньому просторі».

Ключові слова: віртуальна дошка, інноваційні технології, вища освіта, проєкт, заклад вищої освіти.

Вступ. В умовах воєнного стану освітній процес в нашій країні значно трансформувався, освітяни та здобувачі вищої освіти були вимушені перейти на дистанційну (online) форму навчання. На сьогодні існує чимало інструментів та технологій, які дозволяють ефективно та продуктивно передавати/отримувати знання в режимі online. Насправді, практика дистанційного навчання є не новою для провідних країн світу – ще з 2000-х років в стінах Кембриджського, Оксфордського, Гарвардського університетів почали практикувати online лекції відомих світових науковців для студентів. Це значно економило час та ресурси, дозволяло здобувачам отримати знання від спеціалістів з будь-якої точки планети.

Україна вперше зіткнулася з проблемою дистанційного навчання на національному рівні під час епідемії COVID-19 і, на жаль, війна сприяє продовженню використання цієї форми навчання дотепер.

Існує велика кількість інструментів для успішного проведення віртуального навчання, методики та способи активізації здобувача, створення для нього максимально комфортної атмосфери та досягнення ефекту безпосередньої участі викладача та студента в освітньому процесі, незважаючи на їхнє географічне положення. Одним із інструментів організації дистанційного освітнього процесу є інтерактивні віртуальні дошки. Інтерактивна віртуальна дошка – це різновид сучасних технологічних розробок, завдяки якому в режимі онлайн можуть співпрацювати і викладачі, і студенти з будь-якої точки планети. Дошка може відтворюватися на різних пристроях: комп'ютерах, планшетах або телефонах. Інтерактивна віртуальна дошка дозволяє викладачам створювати та відтворювати різні педагогічні матеріали, зокрема тексти, зображення, відео та аудіофайли, а також може підтримувати різні інтерактивні функції: написання, малювання, переміщення та демонстрація об'єктів.

Чимало вчених вивчали питання використання віртуальних освітніх інструментів. С. Шеповал та О. Коваленко (2019) досліджують специфіку роботи з інструментом Padlet (мультимедійний ресурс для створення, спільного редагування та зберігання інформації). Це віртуальна стіна, куди можна завантажувати аудіо та відео файли, фото та зображення, посилання та замітки. Окрім користі цього інструменту для здобувачів, важливу увагу дослідники приділили можливості батьків/опікунів мати прямий інформаційний доступ до навчання своїх дітей, залученості їх в освітній процес шляхом залучення до віртуальної роботи та надання доступу до віртуальних ресурсів у будь-який час з будь-якої географічної точки.

Н. Тимчина, В. Тимчина та Н. Крутова (2021) активно займаються вивченням питання колективної роботи здобувачів освіти за допомогою використання інтерактивних дошок. Увагу дослідники приділяють саме дошці Bitpaper, проаналізувавши психологічний та соціальний вплив колективної роботи на здобувачів під час дистанційного навчання. Відтак автори пропонують комплекс дидактичних вправ та методик, які дозволяють проводити online заняття максимально продуктивно саме за допомогою Bitpaper.

Л. Лисак (2021) проаналізував питання використання віртуальної дошки Padlet для викладання гуманітарних дисциплін (таких як соціологія, психологія, етика, педагогіка) та довів, що використання цього віртуального інструменту сприяє розвитку навичок самостійної та колективної роботи, творчому та критичному мисленню, покращенню навичок аналізу та пошуку необхідної студенту інформації. Н. Кондратова (2020) приділила увагу питанням проблемних векторів у процесі дистанційного навчання, а також шляхам вирішення проблемних ситуацій в освітньому просторі під час навчання online.

Специфіку використання в освітньому просторі інструменту Padlet виділено К. Червоненко (2022), яка, окрім способів та можливостей цієї дошки під час роботи online, описала і широкий спектр можливостей інструменту під час синхронного навчання, що є надзвичайно актуальним у процесі переходу на звичний для українських здобувачів режим освітнього процесу.

А. Грушко (2020) в роботі «6 ресурсів, які працюють як віртуальна дошка для вчителя» детально розглянув і менш популярні, але не менш ефективні інструменти для віртуального навчання, такі як: BitPaper, IDroo, AWW board, Draw Chat, Miro, White board Fox. Методичні здобутки цього автора стають допоміжними для викладачів, якщо їм необхідно проводити заняття за допомогою Scure, використання програм для малювання та редакції малюнків тощо.

Ці та інші дослідники присвятили свої роботи саме опису можливостей використання віртуального інструменту – інтерактивної віртуальної дошки, але методична складова – як саме впровадити в освітній процес цей інструмент – розкрита не в усіх дослідників.

Відтак, огляд науково-методичних наробок вчених, оцінка власного досвіду з вирішення проблем використання віртуальних дошок, а також результати проходження нами Всеукраїнського науково-педагогічного підвищення кваліфікації «Використання сучасних технологій в освітньому процесі» (Харківський технологічний університет) спонукали нас до розробки проєкту – практичні кроки для впровадження в освітній процес вищої школи сучасних технологій віртуальної дошки, презентації якого і присвячена наша стаття.

Мета статті: презентація авторського проєкту впровадження інтерактивної віртуальної дошки в процес дистанційного навчання у вищій школі.

Завдання дослідження:

– трансформація традиційного навчального процесу шляхом впровадження інноваційної технології; сприяння покращенню якості освіти та навчального середовища, забезпечення студентам та викладачам можливості активної інтерактивної взаємодії під час занять;

– створення збагачених сучасних візуалізованих навчальних матеріалів, що сприятиме кращому розумінню і засвоєнню знань студентами, а також розвитку творчих здібностей як студентів, так і викладачів;

– розвиток співпраці між викладачами, що дозволяє обмінюватись ідеями та навчальними матеріалами;

– сприяння підвищенню зацікавленості студентів до навчання та збільшенню мотивації щодо досягнення кращих результатів та підвищення загального рівня академічної успішності здобувачів освіти.

Методи. Під час проведення нашого дослідження ми використовували низку методів, які дозволили максимально глибоко вивчити проблемне питання, а також розробити схему втілення проєкту в життя. Завдяки аналітичним дедукційним та індукційним методам здійснювалося вивчення матеріалів дослідників, які вже не перший рік займаються питанням використання інтерактивних, інноваційних, віртуальних технологій у сучасній освіті. Завдяки методу спостереження з'ясувалось, як саме віртуальна інтерактивна дошка використовується в навчанні дітей шкільного віку, а також студентської молоді. Завдяки методам проєктування та моделювання було досягнуто мети та розроблено проєкт впровадження в освітній простір інтерактивної віртуальної дошки для всіх здобувачів та науково-педагогічних працівників.

Аргументація вибору бази дослідження. Хортицька національна академія (далі – ХНА) знаходиться на території м. Запоріжжя, яке наближене до лінії фронту та постійно страждає від ракетних обстрілів. На жаль, в жовтні 2022 року навчальний заклад було зруйновано шляхом подвійного влучання ракетних снарядів у приміщення. Наразі йдуть відновлювальні роботи, але можливості вийти студентам на навчання в режимі офлайн немає. До того, як заклад було зруйновано під час ворожої агресії, академія мала достатнє забезпечення технічними засобами, зокрема необхідною комп'ютерною технікою на достатньому рівні для проведення занять зі студентами з використанням новітніх технологій.

Наразі ця техніка майже повністю знищена. Для відновлення будівлі академії необхідний час, відтак, доцільним є використання під час навчання інтерактивних віртуальних дошок, які дозволяють створювати живий та динамічний навчальний процес, підтримуючи взаємодію між викладачами та студентами, а також забезпечують можливість активного залучення студентів до освітнього процесу, сприяючи більшій мотивації та зацікавленості до навчання (Дашенко, 2021, с. 680). Саме тому надзвичайно актуально використовувати новітні цифрові технології для студентів Хортицької національної академії.

Загальні характеристики та порядок реалізації проєктної ідеї. Впровадження авторського проєкту вимагає добре організованого процесу в закладі вищої освіти, зокрема наявності можливостей співпраці між всіма зацікавленими сторонами.

Першочерговим є створення команди, що буде відповідати за розробку, планування кроків, впровадження та оцінку проєкту. Ця команда може мати у складі представників адміністрації, викладачів, технічних спеціалістів. Після цього необхідно вибрати оптимальні віртуальні інтерактивні дошки та необхідне програмне забезпечення згідно зі специфікацією проєкту та бюджету ХНА.

Використання інтерактивних віртуальних дошок заплановано для всіх академічних груп і

для більшості дисциплін, оскільки ця навчальна технологія дозволяє користуватися будь-якими ресурсами з будь-якої тематики. Впровадження віртуальних інтерактивних дошок в освітній процес ХНА має бути поступовим, проходити якомога м'якше для всіх учасників освітнього процесу. Тож забезпечення постійної підтримки здобувачів та викладачів у процесі впровадження проєкту є обов'язковим. Крім цього, значущості набуває система навчання науково-педагогічних працівників ХНА щодо використання віртуальної інтерактивної дошки, ознайомлення з її можливостями. І вже після отримання викладачами усіх необхідних знань на навичок повинен розпочатися процес створення інтерактивних навчальних матеріалів для використання на віртуальній дошці.

У процесі впровадження проєкту необхідно систематично (бажано раз на три місяці) проводити оцінку впливу віртуальної інтерактивної дошки на навчальний процес. Це дасть змогу вчасно вносити необхідні корективи.

Презентуємо компоненти проєктної документації, розробленої нами.

Цілі, завдання та план реалізації авторського проєкту. Для впровадження ідей, спрямованих на використання інтерактивних віртуальних дошок в освітньому просторі, нами були сформульовані завдання та цілі проєкту (Таблиця 1).

Таблиця 1

Цілі та завдання проєкту

Цілі	Завдання
Забезпечення доступності технологічних ресурсів.	Придбати необхідне обладнання та програмне забезпечення для створення інтерактивних віртуальних дошок.
Підготовка викладачів до використання нової технології	Організувати навчальні сесії для викладачів та адміністрації з метою оволодіння новими навичками та ефективним використанням віртуальних дошок у навчальному процесі
Створення навчального матеріалу	Розробити інтерактивні навчальні матеріали, що підтримуватимуть освітні програми та забезпечуватимуть зрозумілість інформації для студентів
Впровадження інтерактивності в навчальний процес	Впровадити інструмент в кабінети здобувачів та мудл, інтегрувати їх в навчальний процес
Оцінка ефективності та здобутків	Провести оцінку впливу використання інтерактивних віртуальних дошок на освітній процес у ХНА та рейтинг успішності студентів
Забезпечення підтримки та технічної допомоги	Створити механізми підтримки, які забезпечуватимуть викладачам необхідну допомогу з використання віртуальних дошок та вирішення технічних питань

План реалізації кожного завдання з використанням інтерактивних віртуальних дошок у

навчальному процесі Хортицької національної академії.

Завдання 1. Забезпечення доступності технологічних ресурсів.

1.1. Провести дослідження ринку та вибрати оптимальні віртуальні дошки, які відповідають потребам навчального закладу.

1.2. Придбати необхідне обладнання та програмне забезпечення для роботи з віртуальними дошками.

Завдання 2. Підготовка викладачів до використання нової технології.

2.1. Організувати навчальні семінари та тренінги для викладачів з метою оволодіння навичками роботи з інтерактивними віртуальними дошками.

2.2. Забезпечити підтримку та практичні заняття з експертами для збільшення навичок викладачів.

Завдання 3. Створення навчального матеріалу.

3.1. Розробити та затвердити інтерактивні навчальні матеріали та ресурси, які відповідають вимогам навчальних програм та цілям освітнього закладу.

3.2. Використовувати різноманітні формати матеріалів (тексти, відео, зображення тощо) для покращення засвоєння знань студентами.

Завдання 4. Впровадження інтерактивності в навчальний процес.

4.1. Здійснити тестове впровадження інтерактивних віртуальних дошок у академічних групах для перевірки ефективності та збору зворотного зв'язку.

4.2. Проаналізувати відгуки викладачів та студентів для вдосконалення процесу впровадження технології.

4.3. Поступово застосовувати інтерактивні віртуальні дошки в роботі всіх академічних груп з більшості дисциплін з урахуванням графіку та навчального плану.

4.4. Забезпечити підтримку викладачів під час переходу до використання нової навчальної технології.

Завдання 5. Оцінка ефективності та здобутків.

5.1. Провести оцінку ефективності впровадження інтерактивних віртуальних дошок в освітній процес ХНА, шляхом проведення опитування студентів та викладачів, а також аналізу академічної успішності здобувачів.

5.2. Відкоригувати план дій та методологію використання віртуальних дошок на основі отриманих результатів.

Завдання 6. Забезпечення підтримки та технічної допомоги.

6.1. Забезпечити постійну підтримку викладачів у використанні інтерактивних віртуальних дошок.

6.2. Надати доступ до необхідних ресурсів для покращення освітнього процесу.

6.3. Систематично досліджувати та розвивати методологію використання віртуальних дошок для оптимізації освітньої діяльності.

Для ефективного та швидкого виконання поставлених перед нами завдань необхідно провести аналіз усіх ресурсів, які будуть залучені для успішної реалізації проєкту. Для цього нами сформована карта ресурсів, представлена у Таблиці 2, а також календарний графік проєктної діяльності (Таблиця 3).

Таблиця 2

Зведена інформація за необхідними ресурсами

Ресурси	Завдання					
	1	2	3	4	5	6
Команда спеціалістів	+	+	+	+	+	+
Комп'ютери/сервери	+	+	+	+	+	+
Доступ до баз даних	+	+	+	+	+	+
Тренери/педагоги		+	+	+		
Аналітики	+				+	
Час та ресурси	+	+	+	+	+	+
Доступ до платформи для розробки та тестування			+	+	+	+

Таблиця 3

Календарний графік реалізації проєкту

Етапи проєкту	Завдання	Тривалість (тижні)
Підготовчий етап	1. Визначення вимог та обговорення проєкту. 2. Підбір команди спеціалістів, фінансистів та тренерів. 3. Обговорення плану проєкту та розподіл обов'язків.	2
Робота з технічною базою	1. Розробка віртуальних дошок для тестового режиму. 2. Розробка можливих сценаріїв розвитку подій. 3. Розробка спеціалізованої служби технічної підтримки для викладачів та студентів.	6 2 4
Впровадження та тестування технології	1. Випробування розробок. 2. Проведення тренінгів для викладачів. 3. Проведення тренінгів для студентів.	4
Реалізація та оцінка результатів	1. Впровадження проєкту. 2. Збір та аналіз даних від студентів та викладачів. 3. Внесення коректив згідно з отриманими даними.	20 2 2
Підведення підсумків проєкту	Збір даних та підготовка звіту.	1
Завершення проєкту	1. Оприлюднення звіту, оцінка успішності проєкту. 2. Закриття проєкту.	1 1

Під час розробки плану проєкту обов'язково необхідно врахувати проблемні питання, що можуть поступово з'явитися. Ми виокремили ключові аспекти, які можуть ускладнити процес інтеграції технології використання інтерактивних віртуальних дошок у Хортицькій національній академії.

1. Фінансові обмеження. Впровадження новітніх технологій вимагає фінансових вкладень на придбання обладнання, ліцензій на програмне забезпечення та підтримку. Обмеженість бюджету може сповільнити та загальмувати процес.

2. Недостатня підготовка учасників освітнього процесу. Викладачі можуть відчувати необхідність у додатковій підготовці для ефективного використання технологій віртуальних дошок.

3. Відповідність змінам у програмах. Освітні програми Хортицької національної академії створені без урахування новітніх технологій, що вимагатиме їхнього доповнення, або і повного оновлення, адже може мати місце несумісність між змістом навчання та можливостями технології.

4. Доступ до інтерактивних дошок. Нерівномірність доступу може призвести до утворення цифрового розриву, коли деякі студенти мають переваги, а інші відстають.

5. Проблеми з безпекою та конфіденційністю даних. Питання щодо захисту конфіденційних даних учнів та безпеки віртуального навчального середовища завжди є актуальним в наш час.

Тестування ефективності та оцінка проєкту. Ми виділили кілька етапів, які дозволять з'ясувати ефективність та вплив проєкту на навчальний процес.

1. Збір початкових даних щодо академічної успішності студентів, рівня зацікавленості в навчанні, взаємодії з навчальним матеріалом перед впровадженням віртуальної інтерактивної дошки.

2. Визначення критеріїв успішності, наприклад, підвищення академічних показників, збільшення мотивації до навчання, залученість студентів до лекційних та семінарських занять тощо.

3. Впровадження віртуальної інтерактивної дошки у відібраних академічних групах для конкретного тестового періоду, наприклад, протягом одного місяця.

4. Збір даних під час тестового періоду:
 – здійснення спостережень за заняттями для виявлення того, як викладачі та студенти взаємодіють з віртуальною інтерактивною дошкою;

– отримання зворотного зв'язку від учасників освітнього процесу щодо впливу віртуальної інтерактивної дошки на вивчення та засвоєння знань.

5. Проведення аналізу зібраних даних з метою визначення позитивних та негативних аспектів використання віртуальної інтерактивної дошки.

6. Оцінка впливу віртуальної інтерактивної дошки на рейтинг успішності, залученість здобувачів до навчання, оптимізації освітнього процесу та ін.

7. Внесення необхідних коректив у методику використання віртуальної інтерактивної дошки та розробка плану вдосконалення на основі отриманих даних.

8. Представити висновки щодо ефективності впровадження віртуальної інтерактивної дошки в освітній процес Хортицької національної академії, а також надати рекомендації для подальшого розвитку проєкту.

Висновки. Інтерактивна віртуальна дошка розглядається нами як інструмент для створення інтерактивного навчального середовища, що стимулює пізнавальну активність здобувачів освіти, дозволяє їм спільно працювати над завданнями, спілкуватися та ділитися ідеями в режимі реального часу.

Інтерактивні віртуальні дошки мають значний потенціал для оптимізації навчального процесу, відтак їхнє впровадження вимагає

ретельного осмислення. Запропонований нами проєкт складається з шести етапів (підготовчий, робота з технічною базою, впровадження та тестування технології, реалізація та оцінка результатів, підведення підсумків проєкту, завершення проєкту), які мають реалізовуватися послідовно та виважено протягом 45 тижнів (орієнтовно півтора навчальні роки). Це дозволить реалізувати цілі, поставлені на початку проєкту: (1) забезпечення доступності всіх учасників освітнього процесу до технологічних ресурсів; (2) підготовка викладачів до використання нової технології, (3) розробка навчальних матеріалів для використання на інтерактивних дошках; (4) системне впровадження технології використання інтерактивних дошок в навчальному процесі ЗВО; (5) оцінка ефективності впровадження технології; (6) системне забезпечення підтримки та технічної допомоги.

Базою впровадження розробленого нами проєкту обрано Хортицьку національну академію (м. Запоріжжя) через місцезнаходження закладу в прифронтовому місті, значних руйнувань будівлі закладу, що унеможливило офлайн навчання здобувачів освіти та зумовлює потребу у використанні в освітньому процесі якісних інструментів для комунікації та навчання студентів.

Перспективи подальшого дослідження полягають у експериментальній перевірці запропонованого проєкту з кількісною та якісною оцінкою отриманих результатів.

Література

- Грушко А. 6 ресурсів, які працюють як віртуальна дошка для вчителя. URL : <https://buki.com.ua/news/6-resursiv-yaki-zaminyat-doshku-vchytelya-pid-chas-onlayn-zanyattya/> (Дата звернення 20.01.2024).
- Даценко Н. Віртуальна дошка в освітній комунікації. *Стратегії міжкультурної комунікації в мовній освіті сучасних університетів*: матеріали Міжнародної наукової конференції, м. Київ 20-21 квітня 2021 року. Київ : КНЕУ, 2021. С. 166–170.
- Кондратова Н. Г. Використання інтерактивних дошок в дистанційній освіті. *Дистанційна освіта в Україні: інноваційні, нормативно-правові, педагогічні аспекти*: матеріали I Всеукраїнської науково-практичної конференції, м. Київ, 16 червня 2020 року. Київ : НАУ, 2020. С. 66–69.
- Лисак Л. К., Григор'єва В. А. Використання віртуальної дошки PADLET у процесі викладання гуманітарних дисциплін у ЗВО. *Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова. Серія 5: Педагогічні науки: реалії та перспективи*: збірник наукових праць. Київ, 2021. Вип. 83. С. 107–112. DOI : <https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series5.2021.83.22>
- Тимчина Н., Тимчина В., Крутова Н. Колективна робота учнів закладів загальної середньої освіти із застосуванням віртуальної дошки в умовах дистанційного навчання. *Нова педагогічна наука*:

науково-методичний журнал. Рівне, 2021. № 2 (106). С. 64–70. DOI : <https://doi.org/10.37026/2520-6427-2021-106-2-64-70>

Червоненко К. С. Використання віртуальної дошки Padlet в процесі дистанційного навчання закладів вищої освіти. *Науковий журнал Хортицької національної академії. Серія: Педагогіка. Соціальна робота*: науковий журнал. Запоріжжя, 2022. Вип. 1(6). С. 62–70 DOI : <https://orcid.org/0000-0001-6749-2167>

Шеповал С., Коваленко О. Віртуальна дошка: альтернативний засіб комунікації в ЗДО. *Шкільний світ: всеукраїнський часопис для педагогів-дошкільників*. Харків, 2022. № 19. С. 36–39.

References

- Chervonenko, K. S. (2022). Using the Padlet virtual board in the process of distance learning in higher education institutions. *Scientific journal of the Khortytsk National Academy. Series: Pedagogy. Social work : scientific journal*, Issue 1(6). 62–70 <https://orcid.org/0000-0001-6749-2167> (ukr).
- Dashchenko, N. (2021). Virtual blackboard in educational communication. Strategies of intercultural communication in language education of modern universities: materials of the International Scientific Conference, Kyiv, April 20-21 : KNEU. P. 166–170 (ukr).
- Hrushko, A. 6 resources which work as a virtual whiteboard for the teacher. URL: <https://buki.com.ua/news/6-resursiv-yaki-zaminyat-doshku-vchytelya-pid-chas-onlayn-zanyattya/> (Date of application : January 20, 2023) (ukr).
- Kondratova, N. G. (2020). The use of interactive boards in distance education. Distance education in Ukraine: innovative, regulatory and pedagogical aspects: materials of the 1st All-Ukrainian Scientific and Practical Conference, Kyiv, June 16 : NAU. 66–69 (ukr).
- Lysak, L. K. & Grigorieva V. A. (2021). Use of PADLET virtual board in the process of teaching humanitarian disciplines in higher education institutions. *Scientific Journal of the National Pedagogical Dragomanov University. Series 5 : Pedagogical sciences: realities and prospects: a collection of scientific works*. Kyiv. Issue 83. 107–112 <https://doi.org/10.31392/NPU-nc.series5.2021.83.22> (ukr).
- Shepov, S. & Kovalenko, O. (2022). Virtual whiteboard: an alternative means of communication in educational institutions. *School World: All-Ukrainian journal for preschool teachers*. Iss. 19. 36–39 (ukr).
- Tymchyna, N., Tymchyna, V. & Krutova N. (2021). Collective work of students of general secondary education institutions with the use of a virtual board in the conditions of distance learning. *New Pedagogical Science: scientific and methodological journal*. Iss. 2 (106). 64–70 <https://doi.org/10.37026/2520-6427-2021-106-2-64-70> (ukr).

ORGANIZATION OF THE PROCESS OF USING THE INTERACTIVE VIRTUAL BOARD IN THE EDUCATIONAL SPACE OF THE INSTITUTION OF HIGHER EDUCATION

Liliia Zhuzha, Candidate of Political Sciences, Associate Professor, Assistant Professor of the Department of Social Sciences, Humanities and Language Training, Municipal Institution of Higher Education «Khortytsia National Educational and Rehabilitation Academy» of Zaporizhzhia Regional Council, Zaporizhzhia, Ukraine, e-mail: lilyazhuzha@gmail.com

Our study was conducted in the context of martial law in the country and is aimed at finding ways to overcome the negative factors of distance learning. There is a large number of tools for successful virtual learning, many methods and ways to activate students, create the most comfortable atmosphere, the effect of direct participation and communication between teachers and students, regardless of their geographical location.

The article focuses on the specifics of using an interactive virtual whiteboard in modern educational settings. The goal is to create a real, clear, practical project for the implementation of an innovative tool – a virtual whiteboard – that will help improve the efficiency of work and student engagement in active, interactive learning, as well as promote interaction between teachers and students, and increase student motivation to learn.