



**МІНІСТЕРСТВО ВНУТРІШНІХ СПРАВ УКРАЇНИ
ДНІПРОПЕТРОВСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ВНУТРІШНІХ СПРАВ
НАВЧАЛЬНО-НАУКОВИЙ ІНСТИТУТ ПРАВА ТА ПІДГОТОВКИ
ФАХІВЦІВ ДЛЯ ПІДРОЗДІЛІВ НАЦІОНАЛЬНОЇ ПОЛІЦІЇ
КАФЕДРА ГУМАНІТАРНИХ ДИСЦИПЛІН ТА ПСИХОЛОГІЇ
ПОЛІЦЕЙСЬКОЇ ДІЯЛЬНОСТІ**

**ЦИФРОВІ ІНСТРУМЕНТИ У ВИКЛАДАННІ ДИСЦИПЛІНИ
«СОЦІОЛОГІЯ»**

Методичні рекомендації

Дніпро – 2023

**УДК 316:004
К 63**

*Схвалено Навчально-методичною радою
Дніпропетровського державного
університету внутрішніх справ,
(протокол № 8 від 18.04.2023 р.)*

РЕЦЕНЗЕНТИ:

Грина НЕЧИТАЙЛО, професор кафедри соціології та психології Харківського національного університету внутрішніх справ, доктор соціологічних наук, професор;

Руслан ВАЛЄЄВ, завідувач відділення дистанційної освіти Дніпропетровського державного університету внутрішніх справ, кандидат педагогічних наук, підполковник поліції.

УКЛАДАЧ:

Наталія КОМИХ, доцент кафедри гуманітарних дисциплін та психології поліцейської діяльності Дніпропетровського державного університету внутрішніх справ, кандидат соціологічних наук, доцент.

К 63 Комих Н. Г. Цифрові інструменти у викладанні дисципліни «Соціологія»: метод. реком. Дніпро : ДДУВС, 2023. 32 с.

Основною метою методичних рекомендацій є систематизація досвіду використання цифрових інструментів в освітньому процесі, дистанційно та у змішаному форматі. Надано увагу методичним прийомам застосування цифрових інструментів під час викладання соціологічних дисциплін для здобувачів закладів вищої освіти із спеціальними умовами навчання. Окреслено методологічні та методичні засади, структуру й організацію навчальної діяльності, репрезентовано основні методики проведення лекційних, семінарських занять, форми організації самостійної та індивідуальної роботи курсантів. Методичні рекомендації будуть корисними для викладачів, здобувачів закладів вищої освіти із спеціальними умовами навчання та всіх зацікавлених цією проблематикою.

ЗМІСТ

Передмова.....	4
Розділ 1. Цифрові освітні ресурси та інструменти.....	6
Розділ 2. Цифрові інструменти в освітньому процесі (кейс навчальна дисципліна «Соціологія»).....	15
Розділ 3. Тематичний план семінарських занять з дисципліни «Соціологія».....	23
Список рекомендованих джерел.....	30

ПЕРЕДМОВА

Сучасний світ поринає в еру стрімкого створення та застосування цифрових технологій та штучного інтелекту. У суспільствах відбуваються тектонічні соціальні зміни, які будують новий порядок організації суспільної взаємодії у двох реальностях: об'єктивній та віртуальній. Остання прямо пов'язана з можливостями мережі «Інтернет».

Українське суспільство достатньо стрімко долучається до діджиталізації соціальної взаємодії як на інституційному, груповому, так і міжособистісному рівнях. Сфера освіти є головним агентом і простором розгортання процесів запровадження цифрових технологій в навчальний процес для професійної підготовки фахівця, який зможе набути актуальні компетенції і буде конкурентоспроможним на сучасному ринку праці. Значущих змін в напрямі цифровізації зазнала освіта на всіх рівнях: середньої, професійно-технічної, вищої. Цьому посприяли два потужних фактори, що назавжди змінили соціальність та уявлення про людські можливості. Першим таким фактором є поширення пандемії коронавірусу, що призвело до пошуку нових форм та технологій навчання. Перед ЗВО постали нові виклики, пов'язані з ефективною формою організації освітнього процесу у дистанційній або змішаній формі. Науково-педагогічні працівники та здобувачі освіти в скорочені терміни вимушені були опанувати платформи для проведення онлайн-занять та нові інструменти навчання.

Другим фактором стала російсько-українська війна, а саме її активна фаза – повномасштабне вторгнення ворога на територію України. Фактор війни спричинив продовження навчання здобувачів освіти дистанційно та у змішаному форматі із застосуванням цифрових технологій. На цьому етапі індустрія ІТ розробила та запропонувала для освіти велику кількість програм, платформ, інструментів. На цей час важливим для науково-педагогічних працівників є засвоєння і адаптація цифрових методик в напрямі досягнення ефекту підвищення якості освіти в контексті набуття актуальних компетенцій та досягнення програмних результатів навчання за освітніми програмами.

Соціологія як навчальна дисципліна забезпечує широкий спектр сучасних компетенції для здобувачів вищої освіти, а саме: діяти в умовах невизначеності ситуації, активного мислення, критичного мислення, багатомовного спілкування, культурної свідомості та самовизначення, соціальної та громадянської компетентностей. До цього переліку важливо додати – цифрові компетенції, які дозволяють не тільки здобути знання з професії, а досягнути можливості подальшого вдосконалення в напрямі особистісного та кар'єрного розвитку. Застосування онлайн-інструментів у навчанні дає змогу опанувати цифрову грамотність.

Майбутні поліцейські в процесі навчання розвивають соціологічну уяву, як певну методологію сприйняття соціума і навколишнього середовища, вибудовування ефективної комунікації у співвідношенні зі структурним,

культурним, історичним контекстом, а також з індивідуальними та колективними діями агентів суспільства. Всі зазначені навички можна формувати та реалізувати, використовуючи на заняттях різноманітні цифрові інструменти. А у перспективі залучати інструменти імерсивного навчання.

Інформація, що наведена в методичних рекомендаціях, є спробою узагальнити певний досвід викладання дисципліни в дистанційному та змішаному форматах із використання інноваційних методик, ознайомитися з можливостями та практиками застосування цифрових інструментів в організації освітнього процесу.

РОЗДІЛ 1. ЦИФРОВІ ОСВІТНІ РЕСУРСИ ТА ІНСТРУМЕНТИ

Цифрові інструменти навчання належать до активних, інтерактивних методів навчання. Якісне застосування цифрових інструментів в освітньому процесі передбачає огляд кола головних понять, що дозволяє впевнено орієнтуватися в подальших практиках викладання та навчання.

У цьому розділі розглянемо основні інструменти для змішаного навчання. Умовно поділимо їх на групи: *платформи для розміщення навчальних матеріалів та дистанційного навчання, сервіси для відеозустрічей, сервіси для проведення опитувань під час навчання, онлайн тренажери та віртуальні дошки.*

Основні поняття

Цифрове суспільство

(*information society, digital society, electronic society, e-society*) – це суспільство, яке інтенсивно та продуктивно використовує цифрові технології для власних потреб (самореалізація, робота, відпочинок, навчання тощо).

Цифровізація

(з англ. digitalization) – це впровадження цифрових технологій в усі сфери життя: від взаємодії між людьми до промислових виробництв, від предметів побуту до дитячих іграшок, одягу тощо. Це перехід біологічних та фізичних систем у кібербіологічні та кіберфізичні (об'єднання фізичних та обчислювальних компонентів). Перехід діяльності з реального світу у світ віртуальний (онлайн) [6].

Цифровізацію освіти пов'язують з розвитком мережі «Інтернет». З 2010 року ці процеси корелюють, освіта розвивається із залученням віртуальної реальності, в напрямі формування цифрової грамотності та цифрових компетенцій. В табл. 1.1 наведено розвиток мережі «Інтернет», за яким ми бачимо, що українське суспільство, а отже, можливості освіти перебувають на межі Web 3.0-4.0. Треба зауважити, що завдяки стрімкому розвитку технологій, зміни відбуваються швидко – йдеться про роки, а не десятиріччя.

Таблиця 1.1

Еволюція всесвітньої мережі «Інтернет» (Web 1.0-Web 5.0) [4]

Період, роки	Етап	Основні події	Коротка характеристика
1990-і	Web 1.0	<p>1. 6 серпня 1991 р. Тім Бернерс-Лі запустив перший сайт.</p> <p>2. 11 серпня 1994 року американський ритейлер Net Market вперше здійснив безпечний комерційний онлайн-платіж</p> <p>3. Початок формування сучасних стандартів онлайн торгівлі: запустили сайти Amazon і eBay (1995 р.), впроваджені Google (1998 р.), PayPal (1999 р., спочатку x.com), Alibaba (1999 р.) тощо.</p>	Зародження інтернет-торгівлі
2000-і	Web 2.0	<p>1. Зародження соціальних мереж: поява блог платформ Word Press і Турерад (2003р.), Facebook (2004 р.), YouTube (2005 р.).</p> <p>2. Поява першого покоління смартфонів (2007 р.) та мобільного зв'язку</p>	Зародження тарозвиток соціальних мереж
2010-і	Web 3.0	<p>1. У травні 2010 р. у Сан- Франциско запущена бета версія Uber. Мобільний застосунок офіційно запустили у 2011 р.</p> <p>2. 2012 рік став «роком масових відкритих онлайн-курсів (МООС)», пов'язаних із провідними університетами, зокрема Coursera, Udacity та edX.</p> <p>3. Розвиток відкритого банкінгу: заснування компанії AntFinancial (2015р.) тощо.</p>	Розвиток інтернет-ринків (інтернет-цінностей)
2020-і	Web 4.0	1. Ера інтернет-речей (IoT) та розвиток Internet of Everything, IoE – всеохопний, або всеосяжний Інтернет.	
2030-і	Web 5.0	1. Розвиток семантичної павутини (англ. SemanticWeb), що є надбудовою над сучасною Всесвітньою павутиною, що покликана зробити інформацію, що розміщена в мережі, зрозумілішою для комп'ютерів.	

Цифрова освіта – це об'єднання різних компонентів і найсучасніших технологій завдяки використанню цифрових платформ, впровадженню нових інформаційних та освітніх технологій, застосуванню прогресивних форм організації освітнього процесу та активних методів навчання, а також сучасних навчально-методичних матеріалів [5].

Цифрова свобода людини – це можливість навчання, праці, тобто участі у виробничих, комунікаційних, організаційних процесах із будь-якого місця світу, за наявності відповідних цифрових засобів, технологій та доступу до цифрових інфраструктур [6].

Цифрова компетентність – це впевнене, критичне і відповідальне використання та взаємодія з цифровими технологіями для навчання, професійної діяльності (роботи) та участі у суспільному житті. Вона охоплює такі поняття, як інформаційна грамотність та медіаграмотність, комунікація та співпраця, створення цифрового контенту (включно з програмуванням), безпека (включно із захистом персональних даних у цифровому середовищі та кібербезпеку), а також вирішення різнопланових проблем і навчання впродовж життя [3].

Цифрові навички – (Digital Quotient, або DQ) – це навички щодо цифрових технологій, тобто цифровий інтелект (за аналогією з IQ або EQ, які використовуються для вимірювання рівня загального та емоційного інтелекту) [6].

Змішана система навчання – передбачає застосування онлайн-навчання у синхронному та асинхронному форматі. Цифрові технології та освітня платформа використовуються для розташування навчального матеріалу та методичних вказівок, для виконання завдань, навчальної взаємодії всіх суб'єктів освітнього процесу (за змішаною системою навчання відбувається освітній процес у Дніпропетровському державному університеті внутрішніх справ для курсантів першого курсу).

Платформи та сервіси для розміщення навчальних матеріалів та дистанційного навчання



Moodle (акронім від Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment – модульне об'єктно-орієнтоване динамічне навчальне середовище) – навчальна платформа призначена для об'єднання викладачів, адміністраторів і учнів (студентів) в одну надійну, безпечну та інтегровану систему для створення персоналізованого навчального середовища.

Moodle дозволяє: легко створювати контент для дистанційного навчання; зручно управляти створеним контентом; публікувати матеріали в різних форматах: аудіо, відео, текст, презентації; до розміщених матеріалів давати доступ не всім, що дуже зручно в організації диференційованого навчання.

Переваги:

- широкі можливості управління (відкритий код);
- потужний апарат тестування;
- різноманітність навчальних елементів;
- дозволяє реалізувати диференційоване навчання;
- відстеження прогресу учнів за допомогою візуалізації.

Недоліки:

- безкоштовна система, але необхідно мати хостинг і домен;
- інструментів так багато, що деякі з них не потрібні під час використання.



Microsoft Teams – платформа для командної роботи в Office 365 від Microsoft, який інтегрує користувачів, вміст і засоби, необхідні команді для ефективнішої роботи. Застосунок об'єднує все у спільному робочому середовищі, яке містить чат

для нарад, файлообмінник та корпоративні програми. Microsoft Teams – це простір для колективної роботи, заснований на чотирьох основних ідеях – чат, центр взаємодії, можливості індивідуальних налаштувань і надійний захист. Microsoft Teams дозволяє: організовувати онлайн-зустрічі; проводити аудіо- та відеоконференції; публікувати в межах робочого простору групи новини та загальні документи; вести планування спільної діяльності учасників групи; підключати додаткові онлайн-сервіси Microsoft. У Microsoft Teams вбудовані сервіси Office 365, включно з Word, Excel, PowerPoint, OneNote, SharePoint, Power BI та інші. Наприклад, інструмент Microsoft Graph дозволяє аналізувати інформацію й ділитися результатом з учасниками групи. Користувачі можуть спільно працювати над документами, зідзвонюватися і проводити відеоконференції. Для зручності Microsoft додав можливість планувати та повторювати наради в календарі зайнятості учасників команди. В основі Microsoft Teams також закладено сервіс Office 365 Groups, який допомагає командам перемикатися між завданнями, не випасти з контексту й обмінюватися інформацією.

Переваги:

- інтеграція додатків з Office 365;
- робота в онлайн-зошитах;
- доступ до командних, корпоративних документів.

Недоліки:

- замкнута «екосистема» Microsoft;
- є платна версія, що має ширший набір можливостей, ніж безкоштовна.



Google Classroom (укр. Google Клас) — безкоштовний вебсервіс, створений Google для навчальних закладів з метою спрощення створення, поширення і класифікації завдань без паперовим

способом. Основна мета сервісу – прискорити процес поширення файлів між викладачами та здобувачами освіти. Google Classroom дозволяє: створити свій клас/курс; організувати запис учасників на курс; ділитися з учасниками необхідним навчальним матеріалом; запропонувати завдання; оцінювати завдання і стежити за їх прогресом; організувати спілкування.

Переваги:

- використання інструментів Google (Google Диск, Google Docs);
- повністю безкоштовна версія;
- є офлайн доступ до інформації;
- простий у користуванні.

Недоліки:

- бідний арсенал навчальних елементів.

Важливо: для організації навчального процесу за певною дисципліною й протягом тривалого часу доречним буде вибрати одну інтерактивну платформу, яка б відповідала меті, завданням курсу та дозволяла досягнути програмні результати навчання.

Сервіси для відеоконференції



Zoom – це найпопулярніший у світі сервіс для проведення відеоконференцій. Безкоштовна версія має дещо обмежений функціонал (не більше 100 учасників), однак, його цілком вистачає для ефективної роботи та навчання. Великою перевагою Zoom є змога запису конференції, здійснення онлайн-трансляції в

YouTube чи Facebook. Інтерфейс Zoom містить 4 вкладки: головна, чат, конференція та контакти.

На вкладці «головна» користувач може створити нову конференцію, приєднатися до наявної за допомогою ідентифікатора, запланувати конференцію і почати демонстрацію екрана.

У вкладці «чат» розміщені чати, історія чатів з попередніх трансляцій та отримані файли. У «конференції» розміщені минулі та намічені конференції та записи минулих трансляцій. «Контакти» містять доданих користувачів, з якими можна розпочати відео або текстовий чат.

Конференції в Zoom транслюються в якості HD. Під час конференції користувач може увімкнути або вимкнути пристрої введення, вести чат з учасниками та передавати файли, переглянути профілі учасників та увімкнути запис. Серед особливостей Zoom:

- спільне використання екрану;
- проведення вебінарів з можливістю їхньої монетизації;
- встановлення фону користувача без використання хромакею;
- створення приватних та відкритих групових чатів;

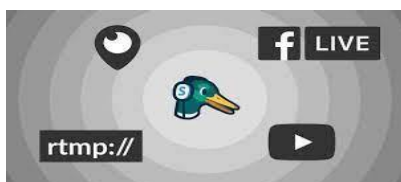
- інтеграція в конференцію опитувань та рубрики «питання-відповіді»;
- функція безкоштовної IP-телефонії;
- кімнати для спільної роботи;
- розширення екрана з мобільного пристрою;
- робота з Google Диском, Dropbox та Box;
- можливість планування конференцій та їх запуск за допомогою Outlookта Gmail.



BigBlueButton – це система відеоконференцзв'язку, розроблена для дистанційного навчання. Вона дозволяє обмінюватися голосовими повідомленнями та відеозображеннями; проводити презентації онлайн, використовувати загальнодоступні та приватні інструменти – спільне використання екрану, передачу голосу по IP, онлайн-опитування, а також використання офісних документів. Для користувача доступ можливий за допомогою будь-якого інтернет-браузера під будь-якою операційною системою.



Google Meet – сервіс є безкоштовним, зручним і доволі простим у використанні. Зустріч можна запланувати заздалегідь і розіслати учасникам запрошення або створити миттєво. Кількість залучених учасників є необмеженою. Дозволяє системі календарного планування, учасники координують один з одним час зустрічі. Є можливість демонстрації екрана, доступна можливість чату та коментування.



StreamYard – сервіс дає змогу вивести в ефір до шести спікерів на безкоштовному тарифі, транслювати екран комп'ютера, виводити в ефірі банери. Зручний та легкий у використанні. На вивчення програми вам знадобиться 5 хвилин і приблизно стільки ж на підготовку та запуск ефіру. Дозволяє вести потокове мовлення безпосередньо на LinkedIn, Twitter, Facebook та YouTube.

Сервіси для проведення опитувань під час навчання

Важливо: для викладача є важливим отримати відгук здобувачів про навчальний курс, який вони прослухали. Отримана інформація – це оцінка якості методики та змісту дисципліни, напрями його подальшого вдосконалення. Отже, за допомогою наведених сервісів є доречним опитати здобувачів по закінченні навчання.



Google Forms – один з найбільш популярних сьогодні сервісів для створення тестів та опитувальників. Ресурс має велику кількість шаблонів оформлення, що дозволяє створювати форми будь-якої теми. Серед переваг слід відмітити миттєву обробку результатів та представлення їх у вигляді діаграм, імпортування результатів опитування чи тестування в редактор електронних таблиць, можливість додавання відео та зображень, організації розгалуження та призначення певної кількості балів за правильну відповідь, можливість редагування та заповнення на мобільному пристрої.



Mentimeter – сервіс для створення та проведення опитувань. Викладач обирає, у якому вигляді хоче отримати відповіді від аудиторії: просто кількість голосів, процентне співвідношення, діаграма, «хмара слів», графік. Далі учасники відповідають зі своїх гаджетів. Важливе уточнення – сервіс не персоніфікований, тому не видно, хто саме дав ту чи іншу відповідь. Тому для оцінювання успішності не підійде. Однак може допомогти відслідкувати динаміку засвоєння матеріалу, зібрати різні думки, оцінити розуміння групою того чи іншого поняття, визначити ставлення групи до якогось явища.

Онлайн-тренажери та віртуальні дошки, чат-бот



Kahoot – це освітній сервіс, за допомогою якого можна проводити інтерактивні заняття та перевірку знань здобувачів за допомогою гри – змагання онлайн. Ресурс Kahoot інтегрує гру в навчальний процес та підходить для застосування під час вивчення будь-якої навчальної дисципліни. Для проведення гри викладач демонструє на екрані запитання, бажано зачитує їх, а учасники на своїх гаджетах вибирають тільки відповіді. Є можливість переглянути результати в Excel. Безкоштовна версія обмежує коло учасників до десяти одночасно. Контентяскраво візуалізований, має музичний супровід, відео- та фотозображення. Завдяки різноманітності набору елементів для створення завдань великою мірою скорочується час для підготовки до заняття. Дозволяє застосувати принцип навчання через гру.



Quizizz – є схожим за змістом сервіс з Kahoot. Зручний для створення вікторин. Учасники підключаються за допомогою смартфона, відповідають на запитання та змагаються у швидкості відповідей. Застосування можливе як в умовах онлайн, так і офлайн.

Віртуальні дошки – це мережевий ресурс, призначений для організації спільної (групової) роботи зі створення документів, проектів, для візуалізації під час пояснення навчального табличного матеріалу, спілкування в реальному часі.

Функції віртуальних дошок:

- Візуальна – наочно дозволяє продемонструвати навчальний матеріал.
- Інтерактивна – дозволяє всім учасником працювати разом, в реальному часі, вибудовувати комунікацію.
- Інформативна – є джерелом навчальної інформації та дозволяє комплексно розглянути предмет заняття.

Посилання на дошку Padlet:



Посилання на дошку Miro:



Посилання на дошку Jamboard:



Посилання на чат-бот Chat GPT:



Чат-бот (ШІ) – це система, яка пропонує інтелектуальну та персоналізовану комунікацію. Вміє обговорювати проблему, питання, відповідати на запитання, підбирає індивідуально стиль спілкування. На цей час в Україні активно застосовують Chat GPT.

На заняттях з соціології ми використовуємо чат для з'ясування проблемних питань за темою, для пошуку визначень основних понять, порівнюємо та аналізуємо відповіді чата з традиційними сталими уявленнями про певні соціальні явища та процеси.

Питання та завдання до самоконтролю

1. Які сервіси дозволяють перевіряти знання здобувачів освіти?
2. Для виконання яких навчальних завдань можуть бути використані віртуальні?
3. Чи дозволяє змішана форма навчання працювати з візуальними дошками?
4. Які сервіси інтегрують гру в навчальний процес?
5. Які сервіси дають змогу викладачу отримати інформацію про якість навчального матеріалу з його дисципліни?
6. Складіть десять запитань для використання в опитуванні Kahoot.
7. Складіть завдання для роботи з чатом GPT.

РОЗДІЛ 2. ЦИФРОВІ ІНСТРУМЕНТИ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ (КЕЙС НАВЧАЛЬНА ДИСЦИПЛІНА «СОЦІОЛОГІЯ»)

Методика підготовки навчального заняття з використанням цифрових методів навчання

У цьому розділі ми зосередимо увагу на методиці підготовки та проведення заняття онлайн та змішаному форматі та подамо апробовані кейси проведення навчання здобувачів. Зазначимо, що методики та можливості онлайн-навчання інтенсивно розвивається, тому ми наведемо найбільш поширені інструменти.

Серед напрямів розвитку онлайн-навчання активно розвиваються додатки, чат-боти, імерсивні технології, які передбачають технології повного або часткового занурення у віртуальний світ або різні види змішання реальної віртуальної реальності. Імерсивні технології також називають технологіями розширеної реальності. До їх списку входить віртуальна і доповнена реальність, а також 360° – відео. Вони забезпечують ефект повної або часткової присутності в альтернативному просторі і тим самим змінюють призначений для користувача досвід в абсолютно різних сферах (Вікіпедія). Імерсивні технології навчання посилюють застосування гейміфікації та урізноманітнюють візуальний контент в освітньому процесі.

Проведення навчання в режимі онлайн вимагає ретельної підготовки та уваги до деталей. Онлайн-навчання є інтерактивною формою, що передбачає активну позицію всіх учасників: як викладача, так і здобувача освіти. Має значення та потребує врахування таких аспектів:

- Форма заняття – лекція, семінар, практичне заняття.
- Аудиторія. Хто буде слухачем?
- Постановка мети, завдань, очікувані результати навчання.
- Методи навчання. Які цифрові ресурси будуть застосовані?
- Оцінка ресурсів та технічних можливостей.
- Підготовка візуального матеріалу.

Серед сталих форм організації навчального процесу, як у змішаному форматі, так і тільки онлайн, виокремимо такі:

Онлайн-лекція – систематичний, послідовний виклад матеріалу, питання, теми засобами інформаційно-комунікаційних технологій для віртуальної аудиторії учасників, які долучені до процесу, в реальному часі.

Онлайн-семінар (практичне заняття) – формат проведення заняття онлайн з використанням цифрових технологій в реальному часі для віртуальної аудиторії учасників. Може бути проведено у формі – тренінгу, воркшопу, конференції.

Онлайн-тренінг – форма активного навчання, що поєднує короткі теоретичні блоки та практичне відпрацювання навичок за короткий термін з використанням інформаційно-комунікаційних технологій для віртуальної аудиторії учасників, які долучені до процесу, в реальному часі.

Онлайн-конференція – серія виступів доповідачів та обговорень певної проблематики, що визначена заздалегідь з використанням інформаційно-комунікаційних технологій для віртуальної аудиторії учасників, які долучені до процесу, в реальному часі.

Воркшоп – це форма активного навчання, яка передбачає обмін ідеями між учасниками, відпрацювання певних навичок та досягнення освітніх цілей. Має структурований характер та поєднує в процесі теоретичний матеріал з практичними навичками його засвоєння.

Кейс 1. Лекція з дисципліни «Соціологія»

У Дніпропетровському державному університеті внутрішніх справ застосовується платформа MIA «Освіта» (URL: https://osvita.dduvs.in.ua/md/local/moco_courses_catalog/assigned.php).

Основою платформи є Moodle, але адаптована під систему закладів освіти Міністерства внутрішніх справ із специфічними умовами навчання.

Платформа має потужні можливості для змішаного навчання та активного засвоєння навчального матеріалу з боку здобувачів. Викладачі мають змогу завдяки доступу до різноманітних інструментів створити інтерактивний курс, наповнити навчальним матеріалом методичного характеру, візуальним контентом, творчими завданнями для семінарських, практичних занять, індивідуальної та самостійної роботи.

На рис. 2.1 наведено можливості ресурсу у вигляді інструментів для ефективного змішаного навчання курсантів. Проведення навчальних занять онлайн можливі за допомогою інструментів BigBlueButton, Google Meet. Застосування цих ресурсів дозволяє використовувати інтерактивну дошку для активної роботи всіх учасників заходу. Також ресурс дає змогу для перевірки знань здобувачів через тести, анкети, завдання.

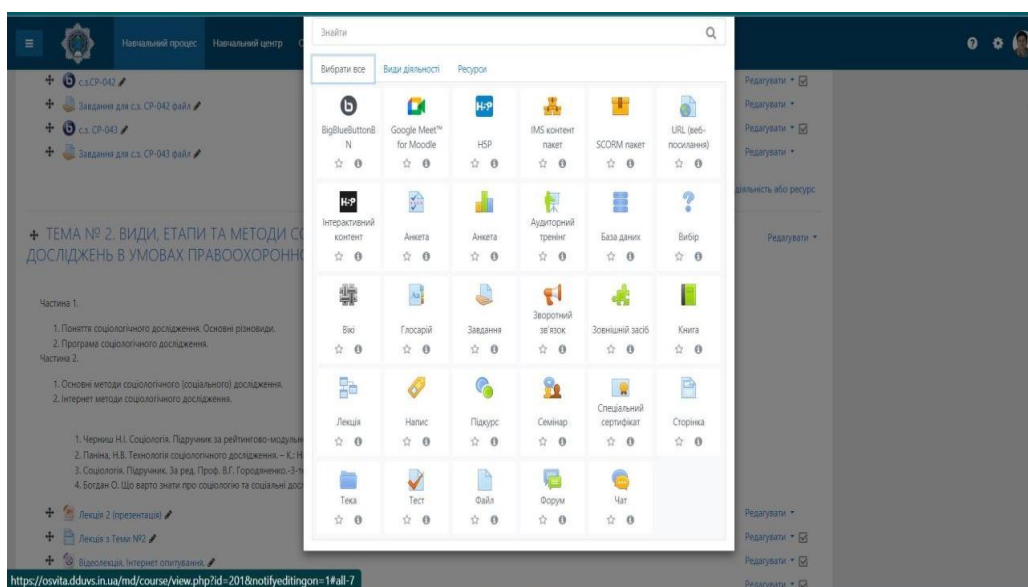


Рис. 2.1. Ресурси навчання в MIA «Освіта»

Автор методичних вказівок має розташований на платформі навчальний курс з дисципліни «Соціологія», який є сертифікований Науково-методичною радою університету (рис. 2.2). Матеріали, що розташовані на платформі курсу, дають змогу здобувачам отримати всю повну інформацію стосовно змісту дисципліни, її мети завдань, компетенцій та програмних результатів навчання. А також форми підсумкового контролю, можливостей перекладання, ліквідації заборгованості. Є можливість через чат звернутися до викладача особисто.

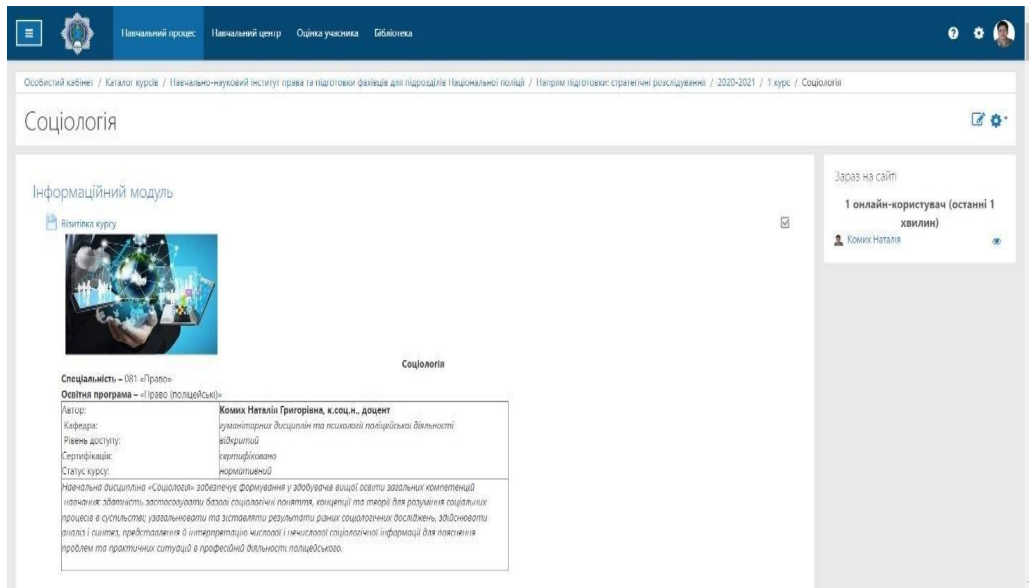


Рис. 2.2 Початкова сторінка курсу «Соціологія» в МІА «Освіта»

Курс містить три обов'язкові модулі: інформаційний, навчальний та підсумковий, а також є додатковий модуль. У додатковому модулі розміщено завдання для індивідуальної та самостійної роботи. Курсанти мають змогу виконати завдання офлайн і потім завантажити для перевірки, а отриману оцінку зручно переглянути в електронному журналі системи. На рис. 2.3 наведено елемент навчального модуля.



Рис. 2.3. Зразок елементу навчального модуля з курсу «Соціологія» в МІА «Освіта»

Для проведення лекційного заняття онлайн викладач має змогу обрати інструмент, який є зручним та дозволяє без перешкод підключити всіх учасників, продемонструвати екран, показати відео з власного пристрою, пояснити питання, які потребують візуалізації за допомогою віртуальної дошки. У табл. 2.1 наведено приклад узагальнення методики підготовки лекції в онлайн форматі з ОК «Соціологія».

Таблиця 2.1

Приклад методики підготовки лекції в онлайн форматі з курсу «Соціологія»

Форма заняття: лекція семінар, практичне заняття	Лекція із застосуванням презентації
Аудиторія. Хто буде слухачем?	Курсанти першого курсу
Мета і завдання, очікувані результати навчання	Оскільки це курс лекцій, то на першій лекції зазначаю дані параметри
Методи навчання. Які цифрові ресурси будуть застосовані	Проблемного викладу, пояснювально-ілюстративний: – Google Meet – для відео конференції; – Mentimeter – опитування, асоціації з соціологією; – Jamboard – демонстрація схеми з можливістю дописати складові.
Оцінка ресурсів та технічних можливостей	Платформа МІА «Освіта»
Підготовка візуального матеріалу	Відеолекція розміщена на YouTube

Результат роботи здобувачів на лекції з використанням інструменту Mentimeter (рис 2.4).



Рис. 2.4. «Хмара слів» – приклад використання інструменту Mentimeter

На початку лекції, після інформації про мету, завдання та результати, курсанти отримують завдання. *Приклад завдання* – на початку лекції курсантам пропонується назвати три слова, з якими асоціюється наука соціологія.

У кінці лекції викладач також пропонує виконати те саме завдання. Потім з курсантами обговорюємо та порівнюємо результати.

Кейс 2. Семінарське заняття

Тема першого семінарського заняття: «Соціологія як галузь наукового знання». У табл. 2.2 наведено зведену методичну інформацію стосовно методики організації та проведення заняття.

Таблиця 2.2

Приклад методики підготовки семінарського заняття в онлайн форматі з курсу «Соціологія»

<i>Форма заняття: лекція семінар, практичне заняття</i>	Семінарське заняття
<i>Аудиторія. Хто буде слухачем?</i>	Курсанти першого курсу
<i>Мета і завдання, очікувані результати навчання</i>	На початку кожного заняття зазначаю мету та завдання. Наприклад: засвоїти соціальні закони.
<i>Методи навчання. Які цифрові ресурси будуть застосовані</i>	Робота в групах, метод мозкового штурму: – Google Meet – для відео конференції; – Jamboard – робота в групах; – Kahoot – перевірка знання ключових понять за темою.
<i>Оцінка ресурсів та технічних можливостей</i>	Платформа МІА «Освіта»
<i>Підготовка візуального матеріалу</i>	Відеолекція розміщена на YouTube

На кожному семінарському ми практикуємо використання інструменту Kahoot для перевірки знань здобувачів стосовно основних питань за темою.

Робота з Kahoot. Для того щоб розпочати роботу в Kahoot, необхідно авторизуватися чи зареєструватися в мережі. Треба зазначити, що Kahoot! є платним ресурсом, безкоштовна версія дозволяє під'єднати тільки десять учасників. Для того щоб зареєструватися безкоштовно, треба: перейти на сайт *Kahoot.com*, зареєструватися. Потім обираєте версію – безкоштовну або коштовний пакет, який має більш розвинений функціонал і візуалізацію. В особистому кабінеті користувача можна створювати навчальний контент за допомогою готових шаблонів. Коли ми створюємо тестування, ми маємо можливість:

- вказати тему тестування (ця інформація допоможе Вам згодом розрізнити тести один від одного у вашому особистому кабінеті) – кількість знаків обмежена, але достатня;
- завантажити зображення, щоб візуалізувати тестування та зробити його яскравим для здобувачів;
- завантажити відео з теми, щоб збільшити інтерес чи зацікавити здобувачів;
- вибрати мову тестування (українська, англійська чи інша);
- вибрати музику, щоб учасникам тестування було веселіше
- працювати.

Безкоштовний доступ до Kahoot! дає змогу створити лише два типи запитань: вікторина (quiz), тобто питання з «множинним вибором», коли здобувач має чотири варіанти відповіді і він вибирає один або кілька правильних та «правильно-неправильно» – (true or false), коли учаснику пропонується два взаємовиключні варіанти відповіді.

Перевагою інструменту є можливість перевірки результатів відповідей викладачем за допомогою MS Excel, одразу після гри. Також викладач має змогу переглянути варіанти досягнень кожного учасника та зробити роботу над помилками.

Цифровий ресурс Kahoot дозволяє пройти завдання здобувачу самостійно, після заняття. Викладач має можливість перевірити результати. Але, оскільки в грі закладені змагальні атрибути (перемагає той, хто правильно і швидше відповідає), то здобувачі залюбки приймають правила гри. З досвіду порадимо саме групові використання Kahoot.

Вважаємо, що Kahoot за умови систематичного використання в освітній діяльності є ефективним інструментом формувального оцінювання. Викладач може не тільки перевірити знання здобувачів, а й зацікавити, мотивувати їх до засвоєння навчального матеріалу.

Корисні посилання:

Створити опитування: kahoot.com Розпочати опитування-гру: kahoot.it

Кейс 3. Воркшоп

Тема воркшопу: «Метод фокус-груп у дослідженні гендерної проблематики». У табл. 2.3 наведено зведену методичну інформацію стосовно методики організації та проведення заняття.

Таблиця 2.3

Приклад методики підготовки воркшопу

Форма заняття: лекція семінар, практичне заняття	Семінарське заняття
Аудиторія. Хто буде слухачем?	Курсанти першого курсу
Мета і завдання, очікувані	Мета – ознайомлення учасників 3

<i>результати навчання</i>	можливостями методу фокус-груп в дослідженні гендерної проблематики
<i>Методи навчання. Які цифрові ресурси будуть застосовані</i>	Проблемного викладу, пояснювально-ілюстративний: – Google Meet – для відео конференції; – Mentimeter – опитування, що є гендерним стереотипом; – Jamboard – робота в групі – пропрацювання гайду фокус-груп; – Kahoot – перевірка, що запам'ятали; – Padlet – для отримання зворотного зв'язку від учасників.
<i>Оцінка ресурсів та технічних можливостей</i>	Платформа МІА «Освіта»
<i>Підготовка візуального матеріалу</i>	Відеолекція розміщена на YouTube

Заняття починається з постановки мети та завдань для її досягнення. За структурою воркшоп має дві частини. Під час першої викладач знайомить здобувачів з теоретичним матеріалом. В цьому випадку – основи гендерного підходу та методологічні засади методу фокус-груп – процедура, інструменти, евристичні можливості (рис. 2.5).



Рис. 2.5. Приклад структури воркшопу

Друга частина практична, яка передбачає виконання практичних завдань для засвоєння інструменту методу фокус-груп за допомогою ресурсу **Jamboard** (рис. 2.6).



Рис. 2.6. Приклад оформлення посилання на ресурс Jamboard

На останньому етапі заняття за допомогою ресурсу **Kahoot** з'ясуємо, що учасники запам'ятали (рис. 2.7).



Рис. 2.7. Приклад сторінки з ресурсу Kahoot

Важливо під час проведення таких заходів отримати від учасників зворотній зв'язок. Зручно це робити за допомогою ресурсу **Padlet**.

Питання та завдання до самоконтролю

1. Які основні форми організації освітнього процесу онлайн вам відомі?
2. Чи є Kahoot безкоштовним ресурсом?
3. Що означає поняття «імерсивні технології»?
4. Які ресурси дозволяють організувати роботу в мінігрупах?
5. Які цифрові інструменти підходять для отримання зворотної інформації про заняття?
6. Складіть десять запитань для використання в опитуванні Kahoot.
7. Розробіть таблицю з методики організації семінарського заняття з використання цифрових інструментів.

РОЗДІЛ 3. ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН СЕМІНАРСЬКИХ ЗАНЯТЬ З ДИСЦИПЛІНИ «СОЦІОЛОГІЯ»

У цьому розділі ми наводимо приклад тематичного плану семінарського заняття із завданнями для здобувачів, виконання яких потребує використання цифрових інструментів.

ТЕМА 1. СОЦІОЛОГІЯ ЯК ГАЛУЗЬ НАУКОВОГО ЗНАННЯ

Семінарське заняття № 1 – 2 год

План

1. Передумови виникнення соціології, її класичний період.
2. Предметне поле та структура соціологічного знання.
3. Роль і місце соціології в системі суспільних дисциплін, її значення для вирішення правових, соціально-економічних і політичних проблем українського суспільства.
4. Західна соціологія. Основні теорії.
5. Становлення і розвиток соціологічної думки в Україні.

Основні поняття, терміни та категорії, що підлягають засвоєнню: «соціологія», «мікросоціологія», «макросоціологія», «об'єкт соціології», «предмет соціології», «фундаментальна соціологія», «соціальний закон», «функції соціології», «структура соціологічного знання», «методи соціології».

Завдання до самостійної роботи

1. Підготувати есе «Чим може бути корисна соціологія в майбутній професії поліцейського?»
2. Подати у вигляді схеми або презентації етапи розвитку соціологічної думки в Україні.
3. Виконати завдання за ресурсом Kahoot (демонстрація квізу, рис. 3.1.)

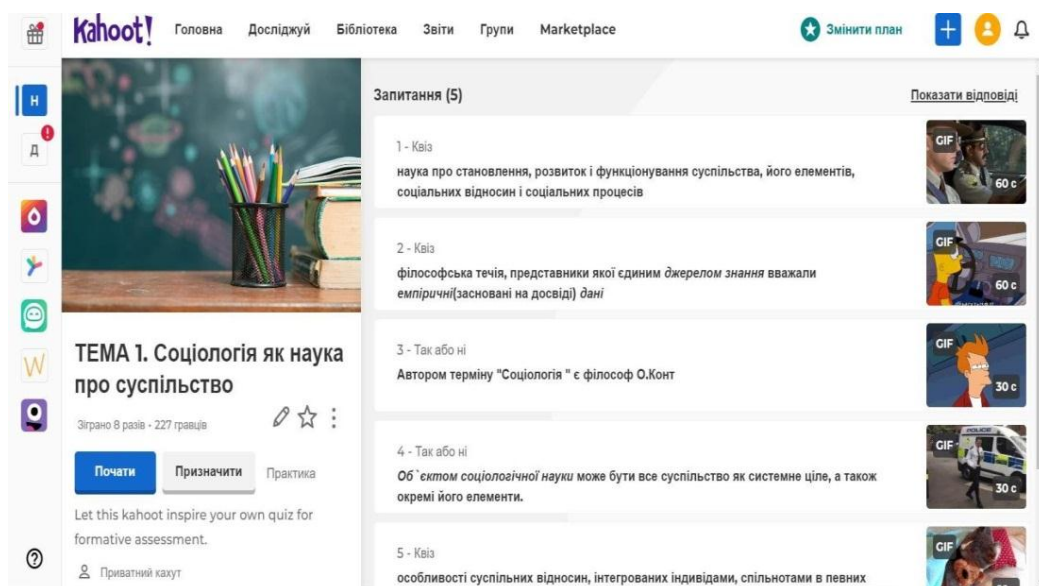


Рис. 3.1. Приклад сторінки квізу з ресурсу Kahoot

Список рекомендованої літератури до Теми 1

- 1 Черниш Н. І. Соціологія : підр. за рейтингово-модульною системою. 5-е вид., перероб. і допов. Київ, 2019.
- 2 Гіденс Е. Соціологія. Київ : Основи, 2015. 726 с.
- 3 Соціологія : підручник / за ред. проф. В. Г. Городяненко. 3-є вид., перероб. і допов. Київ, 2018.

ТЕМА 2. ВИДИ, ЕТАПИ ТА МЕТОДИ СОЦІОЛОГІЧНОГО ДОСЛІДЖЕННЯ. МОЖЛИВОСТІ СОЦІОЛОГІЧНИХ ДОСЛІДЖЕНЬ В УМОВАХ ПРАВООХОРОННОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

Семінарське заняття № 2 – 4 год

План

1. Соціологічні дослідження/опитування громадської думки в діяльності поліцейського.
2. Розробка програми соціологічного дослідження.
3. Якісні методи соціологічного дослідження. Метод фокус-груп.
4. Методика складання соціологічного опитувальника (анкета, анкета в Google Form) (робота в малих групах).

Уміння, які повинні бути вироблені, та навички, які повинні бути напрацьовані під час заняття:

1. Опанування навичок розробки соціологічної програми.
2. Засвоєння знань типів та видів питань для конструювання соціологічної анкети.
3. Формування навичок аналітичної роботи для правознавців.

Індивідуальні завдання до Теми 2

1. Розробити анкету в Google Forms навчального соціологічного дослідження (за темами зі списку).
2. Виконати завдання за ресурсом Kahoot.

Список рекомендованої літератури до Теми 2

1. Богдан О. Що варто знати про соціологію та соціальні дослідження: Посібник-довідник для громадських активістів та всіх зацікавлених. Дух і літера, 2015. 380 с.
2. Опитування громадської думки : посіб. для журналістів та всіх, хто працює з соціологічними даними. Київ : Фонд «Демократичні ініціативи», 2020. 107 с. URL: <https://dif.org.ua/article/opituvannya-gromadskoi-dumki-posibnik-dlya-zhurnalistiv-2020>.
3. Паніотто В., Харченко В. Методи опитування : підручник. Київ : Вид. дім «Києво-Могилянська академія», 2017. 342 с.

ТЕМА 4. СОЦІАЛЬНА СТРУКТУРА СУСПІЛЬСТВА ТА СОЦІАЛЬНА СТРАТИФІКАЦІЯ

Семінарське заняття № 3 – 4 год

План

1. Соціальна структура суспільства, його основні види та елементи.
2. Теорія соціальної стратифікації та мобільності.
3. Тенденції змін соціальної структури в сучасних умовах українського суспільства.

Основні поняття, терміни та категорії, що підлягають засвоєнню: «суспільство», «урбанізація», «дискримінація», «соціальна нерівність», «соціальний статус», «стратифікація», «соціальна структура», «соціальна мобільність», «маргінальність», «соціальна роль», «соціальна група», «соціальна спільнота», «вищий клас», «середній клас», «нижчий клас», «соціальні прошарки».

Завдання до самостійної роботи

Виконання цього завдання передбачає групову роботу (здобувачі завчасно поділяються на групи) використанням **Jamboard**.

Описати одну із соціальних структур українського суспільства (курсанти вибирають довільно вид структури). Види соціальних структур:

- соціально-класові – класи, соціальні прошарки, соціальні групи та верстви;
- соціально-професійні – виробничі, навчальні, військові колективи тощо;
- соціально-демографічні – сім'я, молодь, люди похилого віку;
- соціально-територіальні – міста, села, райони;
- соціально-етнічні – нації, народності, етноси.

Завдання до індивідуальної роботи

Виконання цього завдання передбачає групову роботу (здобувачі завчасно поділяються на групи) з використанням **Padlet**.

На прикладі головного героя за улюбленим художнім твором, кінофільмом, серіалом описати положення індивіда або соціальної групи в суспільстві за схемою П. Блау.

Американський соціолог Пітер Блау розробив систему параметрів, які визначають положення індивіда в суспільстві. Номінальні показники (рівні між собою) та рангові (визначаються нерівністю).

Номінальні параметри	Рангові параметри
Стать	Дохід (заробітна плата)
Інтелігентність	Освіта
Вік	Расова приналежність, мова
Етнічна належність	Багатство (спадщина, накопичення)
Престиж	Віросповідання
Місце проживання	Соціальне походження
Політична орієнтація	Влада
Галузь діяльності	Адміністративна посада

Список рекомендованої літератури до Теми 4

1. Горлач Н. Л., Кремень В. М. Соціологія : підручник. Київ : Центр навчальної літератури, 2019.
2. Пилипенко В. Соціальний діалог і трансформаційні зміни в Україні. Київ : Ін-т соціології НАН України, 2018. 184 с.
3. Злобіна О. Г., Костенко Н. В. Стан сучасного українського суспільства: цивілізаційний вимір : зб. наукових пр. / Київ : Ін-т соціології НАН України, 2017. 198 с.

ТЕМА 5. СОЦІАЛЬНІ ІНСТИТУТИ ТА СОЦІАЛЬНІ ОРГАНІЗАЦІЇ

Семінарське заняття № 4 – 4 год

План

1. Явні та латентні функції, дисфункції соціальних інститутів українського суспільства: аналіз на основі соціологічних досліджень.
2. Кейс «Соціальні інститути суспільства: право, сім'я, держава, поліція, освіта». Складання ситуативних завдань (робота в групах з використанням *Jamboard*).

Уміння, які повинні бути вироблені, та навички, які повинні бути напрацьовані під час заняття:

1. Уміння аналізувати соціальну реальність з позицій інституційного підходу.
2. Сформувати навички критичного мислення та поглибленого аналізу, необхідного працівнику поліції для вирішення соціальних проблем.

Завдання до самостійної роботи до Теми 5

1. Зробити конспект у наочній формі (схема, таблиця, презентація) розділу «Сім'я, шлюб, особисте життя» підручника Гіденс Е. Соціологія. Київ : Основи, 1999. 726 с.
2. Здійснити візуальний аналіз діяльності поліції як соціального інституту: 5 фото або відеоролики – 2 шт. (розмістити роботу *Padlet*).

Індивідуальне завдання до Теми 5

Описати функціонування соціального інституту українського суспільства (соціальний інститут вибирається довільно, за науковим та навчальним інтересом курсанта) за запропонованою схемою.

Кожен соціальний інститут має як специфічні особливості, так і загальні ознаки з іншими інститутами. Наприклад, ознаками інституту освіти є:

- ціннісні установки;
- зразки поведінки;
- система статусів та ролей;
- символічні культурні риси;
- утилітарні риси;
- усні та письмові кодекси;
- ідеологія.

Список рекомендованої літератури до Теми 5

1. Гіденс Е. Соціологія. Київ : Основи, 2015. 726 с.
2. Козирєв М. П. Соціологія : підручник. Львів : Львів. держ. ун-т внутр. справ, 2016. 655 с.
3. Соціологія : підручник / за ред. Н. П. Осипової. К. : Юрінком Інтер, 2018. 336 с. URL: <http://radnuk.info/pidrychnuku/sotsiologiya/507-osupova.html>.

ТЕМА 7. СОЦІОЛОГІЯ ПРАВА ТА ДЕВІАНТНОЇ ПОВЕДІНКИ

Семінарське заняття № 5 – 4 год

План

1. Праця Е. Дюркгейма «Самогубство: соціологічний етюд»: дискусія на теми: причини самогубства, соціальні групи та самогубство. Кейс «Теорія ярликів» в сучасному суспільстві. Інституційні приклади (робота в групах *Padlet*).
2. Правовий нігілізм у сучасному українському суспільстві.
3. Виконати завдання за ресурсом Kahoot (демонстрація квізу рис. 3.2).

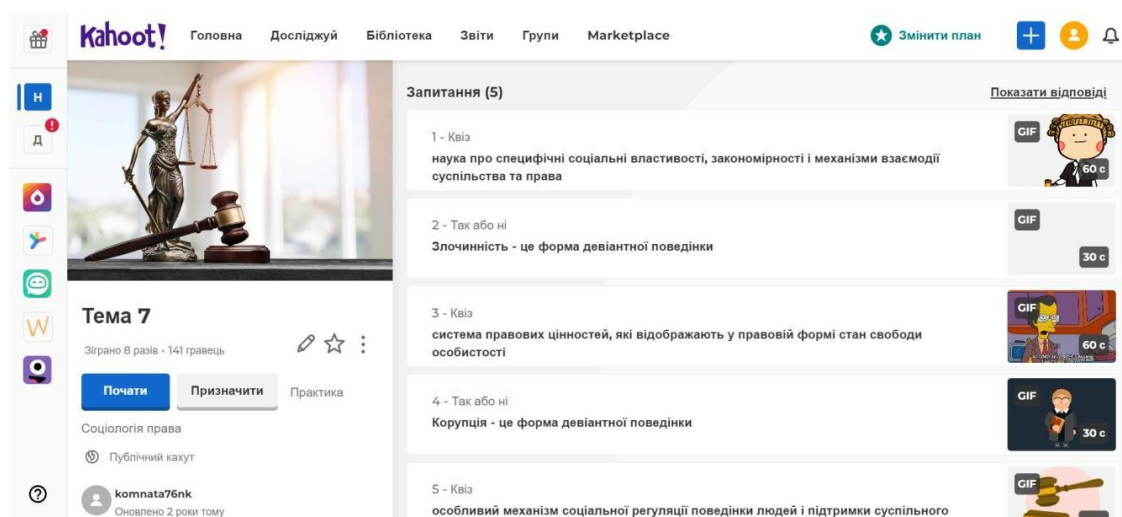


Рис. 3.2. Приклад сторінки квізу з ресурсу Kahoot

Уміння, які повинні бути вироблені, та навички, які повинні бути напрацьовані під час заняття:

1. Уміння структурувати соціологічний матеріал для поглибленого аналізу, необхідного працівнику поліції.
2. Навички вирішення конкретної соціальної проблеми, пов'язаної з девіантною поведінкою в суспільстві. Шляхи та методи її подолання.

Завдання до самостійної роботи до Теми 7

Підготувати доповідь у формі презентації з таких соціальних проблем:

- Соціологія права чи юридична соціологія: дискурс про предметне поле дисципліни.
- Інститут права в сучасному українському суспільстві.
- Злочинність як соціальне явище.

- Г. Гард про причини злочинності.
- Девіантна поведінка молоді.
- Проблема дитячої злочинності: превентивні заходи.
- Позитивна девіація: приклади та соціальна значущість.
- Образ злочинця в сучасному кінодискурсі.
- Репрезентація злочинної поведінки в соціальних мережах: соціологічний аналіз.
- Превентивні заходи поліції щодо запобіганню злочинної поведінки.

Індивідуальні завдання до Теми 7

1. Розглянути та проаналізувати соціальний портрет злочинця за улюбленими: книгою, кінофільмом, серіалом.

Структура соціального портрету: вік, стать, раса, національність, зовнішність (стиль в одязі), набір соціальних статусів, соціальних ролей (соціальна позиція в суспільства, робота, захоплення, сім'я, громадська активність), ціннісні пріоритети, політичні орієнтації. Всі ці характеристики проаналізувати в контексті форм соціальної взаємодії та поведінки героя.

Результати оформити у вигляді презентації або доповіді. Підготувати наукову публікацію (тези) за проблематикою семінарського заняття.

Список рекомендованої літератури до Теми 7

1. Гіденс Е. Соціологія. Київ : Основи, 2018. 726 с.
2. Дюркгейм Е. Самогубство: соціологічне дослідження. К. : Основи, 1998. 519 с.
3. Соціологія : підручник / за ред. Ю. Ф. Пачковського. Львів : ЛНУ ім. Івана Франка, 2019. 418 с.

ТЕМА 8. СОЦІОЛОГІЯ ВІКУ

Семінарське заняття № 6 – 2 год

План

1. Аналіз результатів Всеукраїнських, обласних соціологічних досліджень з актуальних проблем сучасної молоді, дітей, людей похилого віку (робота в групах *Jamboar*).

2. Складання ситуативних завдань. Мозковий штурм з питань вирішення соціальних проблем молоді, дітей, людей похилого віку (робота в групах *Jamboard*).

Уміння, які повинні бути вироблені, та навички, які повинні бути напрацьовані під час заняття:

1. Уміння структурувати соціологічний матеріал для поглибленого аналізу необхідного працівнику поліції.

2. Навички вирішення конкретної соціальної проблеми. Шляхи та методи її подолання.

Завдання до самостійної роботи до Теми 8

Підготувати доповідь у формі презентації з таких соціальних проблем:

- Проблема ейджизму в українському суспільстві.
- Соціальні проблеми дітей в Україні.
- Соціальні проблеми людей похилого віку.
- Насильство над дітьми в сім'ї як суспільна проблема.
- Девіантна поведінка молоді.
- Проблема дитячої злочинності: превентивні заходи.
- Булінг як соціальна проблема.
- Інтернет-залежність молоді.
- Здоровий спосіб життя молоді.
- Сучасні молодіжні субкультури.

Індивідуальні завдання до Теми 8

1. Розглянути та проаналізувати соціальний портрет молодої людини або дитини, або підлітка, або людини похилого віку за улюбленими: книгою, кінофільмом, серіалом.

Структура соціального портрету: вік, стать, раса, національність, зовнішність (стиль в одязі), набір соціальних статусів, соціальних ролей (соціальна позиція в суспільстві, робота, захоплення, сім'я, громадська активність), ціннісні пріоритети, політичні орієнтації. Всі ці характеристики проаналізувати в контексті форм соціальної взаємодії та поведінки героя.

Результати оформити у вигляді презентації або доповіді.

2. Підготувати наукову публікацію (тези) за проблематикою семінарського заняття.

Список рекомендованої літератури до Теми 8

1. Молодь України у дзеркалі соціології / за ред. О. Балакіревої, О.Яременка. Київ, 2018.

2. Соціологія дитинства. *Спеціальні та галузеві соціології* : навч. посіб. Київ : Фоліант, 2017. С. 270–307.

СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Близнюк Т. Цифрові інструменти для онлайн і офлайн навчання : навч.-метод. посіб. Івано-Франківськ : ПНУ ім. В. Стефаника, 2021. 64 с.
2. Лебідь Н., Бреус Ю. Онлайн-заняття для молоді: від старту до фінішу. Дніпро, 2021. 63 с.
3. Опис рамки цифрової компетентності для громадян України від Міністерства цифрової трансформації. URL: <http://surl.li/vnsm>.
4. Піжук О., Муравйов В. Цифрове суспільство як нова парадигма розвитку цивілізації XXI століття. *Věda a perspektivy*. 2022. № 2. С. 75–86. URL: <http://perspectives.pp.ua/index.php/vp/article/view/1206>.
5. Про схвалення Концепції розвитку цифрової економіки та суспільства України на 2018–2020 роки та затвердження плану заходів щодо її реалізації : Розпорядження Кабінету Міністрів України від 17.01.2018 р. № 67-р.
6. Україна 2030Е – країна з розвинутою цифровою економікою. Український інститут майбутнього. URL: <https://strategy.uifuture.org/kraina-z-rozvinutoyu-cifrovoyu-ekonomikoyu.html>.

Для нотаток

Навчальне видання

Комих Наталія Григорівна

ЦИФРОВІ ІНСТРУМЕНТИ У ВИКЛАДАННІ ДИСЦИПЛІНИ
«СОЦІОЛОГІЯ»

Методичні рекомендації

Редактор, оригінал-макет, дизайн – *Є. В. Коваленко-Марченкова,*
А. В. Самотуда

Формат 60x84/16. Друк – цифровий.

Гарнітура – Times New Roman. Ум.-друк. арк. 1,87. Обл.-вид. арк. 2.

Надруковано у Дніпропетровському державному університеті внутрішніх справ
49005, м. Дніпро, просп. Гагаріна, 26, т. (056) 370-96-59

Свідоцтво про внесення до державного реєстру КВ № 6054 від 28.02.2018 р.