

ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ВПРАВ У ЗАКЛАДАХ ОСВІТИ: МОЖЛИВОСТІ ТА ПІДХОДИ

Славко Тарас Сергійович

здобувач другого (магістерського) рівня вищої освіти спеціальності Середня освіта
(Інформатика),

Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,
tarasslavko1@gmail.com

Лень Андрій Володимирович

кандидат історичних наук, асистент кафедри інформатики та методики її навчання,
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,
lenandr@tnpu.edu.ua

Світ стрімко змінюється під впливом цифрових технологій, і освіта не залишається осторонь цього процесу. В епоху цифровізації та інформаційного перевантаження дедалі більшої ваги набувають методи, що активізують мислення, залучають до дії та сприяють глибшому розумінню навчального матеріалу. Одним із таких підходів є використання інтерактивних вправ, важливою перевагою яких є здатність залучення учнів до активної участі, сприяючи активізації розумової діяльності та формуванню творчого підходу до вирішення завдань. В умовах, коли освіта має пристосовуватися до нових викликів цифрового світу, використання інтерактивних інструментів дозволяє зробити навчання більш персоналізованим, що стає важливим елементом у формуванні компетентностей у сучасних здобувачів освіти.

Мета статті полягає в аналізі потенціалу цифрових середовищ для створення інтерактивних вправ, визначенні їхніх функціональних можливостей, що не лише підвищить ефективність навчального процесу, а й адаптує його до різноманітних потреб і можливостей учнів.

Сучасні інтерактивні вправи різноманітні за формою та змістом і є невід'ємною частиною ефективного навчання. Вони вимагають від учнів не лише запам'ятовування інформації, а й активної роботи з матеріалом, що включає вирішення завдань із певною невизначеністю. Інтерактивні вправи часто є практичними, тісно пов'язаними з реальним життям, що робить їх корисними й цікавими для учнів. Завдяки такому підходу учні не лише глибше засвоюють матеріал, але й стають більш мотивованими до навчання, активно долучаючись до пізнавального процесу.

На сьогодні існує безліч середовищ, які дозволяють створювати інтерактивні завдання, тести, квести, ігри. Вчитель може залучити клас до великого різноманіття вправ, що дозволить перетворити урок на захопливу гру чи пригоду. Платформи, такі як LearningApp, WordWall, Quizziz, Kahoot, Genially, Mozaik Education дають змогу легко адаптувати зміст до потреб різних вікових груп, стилів навчання та навчальних дисциплін. Вони сприяють підвищенню мотивації, дозволяють візуалізувати складну інформацію, а також забезпечують зворотний зв'язок у реальному часі [1, с. 82].

LearningApps.org – популярна онлайн-платформа для створення інтерактивних вправ, яка є корисним інструментом для вчителів на офлайн-уроках. Використання сервісу є безплатним і вимагає лише реєстрації, що дозволить створити низку різноманітних інтерактивних вправ для перевірки рівня знань та максимального засвоєння матеріалу. Платформа містить різні типи вправ, які є зрозумілими для вчителів і зручними для учнів [2, с. 70].

Наступним засобом інтерактивної взаємодії є створення інтерактивних робочих аркушів, які трансформують традиційні завдання у зручний для онлайн-виконання формат із різними видами активності. У середовищах Liveworksheets, Wizer.me, TopWorksheets можна створювати вправи з різними типами діяльності: введенням тексту, вибором правильної відповіді, перетягуванням об'єктів, встановленням відповідностей тощо. Такий формат сприяє розвитку навичок самостійної роботи та самоконтролю, що є важливим компонентом сучасного навчання.

Одним із цікавих інструментів для створення інтерактивних відеотестів є платформи Edpuzzle, Vizia та H5P, що дозволяють створювати завдання на основі відеоматеріалів, під час перегляду яких можна відповідати на вбудовані запитання та залишати свої коментарі. За допомогою середовища Edpuzzle вчитель може перетворити відео на урок, обравши його з YouTube, або завантаживши власне та додати до нього запитання. Відео зупиняється на запитаннях, і лише після того, як учень дасть відповідь, воно продовжиться. Такий підхід дозволяє не лише перевірити, чи переглядав учень матеріал, а й оцінити його розуміння та засвоєння [2, с. 75].

Інтерактивне навчання передбачає, що учні не просто отримують знання, а й активно досліджують, обговорюють, застосовують набуте на практиці, а вчитель заохочує учнів до спілкування та взаємодії, активно залучає в освітній процес, створює умови для відкритого обговорення, стимулює пізнавальну активність, що позитивно впливає на засвоєння знань.

Під час подачі нового матеріалу важливим компонентом є атмосфера співпраці в класі та розуміння того, як учні сприймають отриману інформацію. Одним з ефективних інструментів для забезпечення закріплення матеріалу є використання інтерактивних завдань. Такі завдання сприяють не тільки кращому запам'ятовуванню інформації, але й забезпечують більшу залученість учнів на уроці. Вони підвищують інтерес до навчання, заохочують занурюватись в процес пошуку правильних відповідей, а також розвивають критичне мислення, навички ініціативності та комунікабельності через виконання та обговорення вправ.

Список використаних джерел

1. Галицький О. В., Джурляк А. В. Використання хмарного сервісу Wordwall у навчальному процесі закладу вищої освіти. *Освітній дискурс*, 2024. Т. 48(1–3). С. 81–96.
2. Пшенична О. С. Цифрові та мультимедійні технології в профільній середній та фаховій передвищій освіті : навч. посіб. для здобувачів ступеня вищої освіти магістра спеціальності «Середня освіта» освітньо-професійної програми «Середня освіта (Історія)». Запоріжжя : ЗНУ, 2024. 146 с.