

середньої школи та може стати основою для подальшого вдосконалення підходів до навчання програмування.

### Список використаних джерел

1. Кобильник Т., Когут У., Жидик В. Методичні аспекти вивчення основ алгоритмізації і програмування мовою Python у шкільному курсі інформатики у старших класах». *Фізико-математична освіта*, 2021, Т. 31. № 5. С. 36–44.

2. Валігура М. І., Мартинюк С. В. Формування алгоритмічного мислення учнів 7–9 класів засобами мов програмування. *Сучасні цифрові технології та інноваційні методики навчання : досвід, тенденції, перспективи* : матеріали XV Міжнародної науково-практичної інтернет-конференції, м. Тернопіль, 10 квітня, 2025 р. Тернопіль : ТНПУ ім. В. Гнатюка, 2025. С. 250–252.

## ІНТЕРАКТИВНІ ОНЛАЙН-ІНСТРУМЕНТИ ДЛЯ ОЦІНЮВАННЯ РІВНЯ НАВЧАЛЬНИХ ДОСЯГНЕНЬ УЧНІВ: ДОСВІД І ПЕРСПЕКТИВИ ВИКОРИСТАННЯ В КУРСІ ІНФОРМАТИКИ

### Вербіцький Іван Володимирович

здобувач другого рівня вищої освіти, спеціальність Середня освіта (Інформатика)  
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка  
ivan.verbitskij@gmail.com

### Мартинюк Сергій Володимирович

кандидат фізико-математичних наук, доцент кафедри інформатики та методики її навчання,  
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка  
sergmart65@tnpu.edu.ua

Цифрова трансформація освіти відкриває нові можливості для організації навчального процесу, зокрема для контролю та оцінювання рівня навчальних досягнень здобувачів освіти. Якщо раніше система оцінювання базувалася переважно на усних або письмових формах контролю, то сьогодні вона дедалі активніше інтегрується з інтерактивними цифровими інструментами. Це зумовлено не лише розвитком технологій, а й зміною парадигми навчання: від традиційного викладання до активного, особистісно орієнтованого та компетентнісного підходів. Як зазначає В. Биков, розвиток цифрового освітнього середовища є ключовим фактором модернізації навчального процесу в Україні [2, с. 12].

Актуальність теми зумовлена потребою в адаптації сучасних методик оцінювання до умов дистанційного та змішаного навчання, що стало особливо помітним у період пандемії COVID-19 і подальших воєнних викликів, які змусили українську школу швидко перейти на нові цифрові платформи [3, с. 25]. Водночас такі виклики стимулювали педагогів шукати інноваційні рішення, здатні забезпечити безперервність навчання та підтримувати інтерес учнів до предмету. Як підкреслює О. Пінчук, інтерактивні технології в умовах цифрової трансформації освіти не лише підвищують ефективність навчання, але й створюють основу для формування нової культури взаємодії між учителем і учнем [4, с. 53].

Оцінювання перестає бути лише формальним інструментом перевірки знань – воно стає важливою складовою навчального діалогу, що забезпечує зворотний зв'язок, формує мотивацію та допомагає учневі усвідомити власні досягнення й

напряму подальшого розвитку. У цьому контексті інтерактивні засоби оцінювання набувають особливого значення, оскільки вони поєднують елементи гри, змагання, миттєвого аналізу результатів і візуалізації навчальних досягнень. Саме такі інструменти дозволяють зробити процес навчання не лише результативним, а й емоційно насиченим.

Інформатика як навчальний предмет має унікальний потенціал для використання цифрових засобів контролю знань, оскільки поєднує теоретичні знання і практичні навички роботи з комп'ютером. Сучасні інтерактивні сервіси дають змогу створювати умови для навчання через діяльність, залучення та самостійність, що повністю відповідає концепції Нової української школи [1, с. 7–8].

Інтерактивні засоби оцінювання забезпечують мультиформатність контролю, тобто дозволяють проводити тестування, опитування, міні-ігри, квести, практичні симуляції тощо. Учень може отримати зворотний зв'язок одразу після виконання завдання, а вчитель – аналітику результатів у реальному часі. Такий формат сприяє швидкому реагуванню на прогалини у знаннях, а також формує у школярів вміння аналізувати власні результати, розвиває критичне мислення [3, с. 46–47].

До найпопулярніших сервісів для інтерактивного оцінювання знань у сучасній освітній практиці належать Kahoot, Quizizz, Mentimeter, Socrative, Google Forms, Classtime, Plickers, LearningApps тощо. Охарактеризуємо коротко деякі з них:

- Kahoot! і Quizizz дозволяють створювати гейміфіковані тести з системою балів, що підвищує інтерес учнів і стимулює до здорового суперництва;
- Google Forms – універсальний інструмент для створення тестів з автоматичною перевіркою, що інтегрується з Google Classroom;
- Classtime забезпечує детальний аналіз відповідей і дозволяє проводити диференційований контроль;
- Mentimeter зручний для фронтальних опитувань і збору думок учнів у режимі реального часу [5, с. 41–42].

Застосування таких платформ дає змогу поєднувати навчання й оцінювання в єдиний інтерактивний процес, де кожен здобувач освіти є активним учасником, а не пасивним спостерігачем. Це сприяє розвитку співпраці, відповідальності та саморефлексії.

Гейміфікація у процесі оцінювання знань відіграє особливу роль. Вона підвищує мотивацію учнів, знімає психологічну напругу, сприяє позитивному ставленню до навчання. Гейміфіковані тести дозволяють сприймати контроль не як стресовий фактор, а як цікаву гру, у якій важливий не лише результат, а й процес [1, с. 9–10]. У результаті учні активніше беруть участь у виконанні завдань, прагнуть до самовдосконалення, а навчальний процес набуває елементів творчості й інтересу.

Інтерактивні засоби також підтримують принцип індивідуалізації навчання. Учені можуть працювати у власному темпі, повторювати спроби, аналізувати помилки, що особливо важливо для формувального оцінювання. Учитель, у свою чергу, отримує інструменти для персоналізованого підходу, а також можливість відслідковувати прогрес кожного учня.

Поєднання інтерактивних інструментів із цифровими хмарними екосистемами (Google Workspace for Education, Microsoft Teams, Moodle) дозволяє створити єдине цифрове освітнє середовище, де навчальний процес може бути організований

повністю онлайн – від пояснення нового матеріалу до перевірки результатів. Як зазначає О. Пінчук, цифрова трансформація освіти неможлива без інтеграції інноваційних засобів оцінювання, які сприяють розвитку критичного мислення та самостійності учнів [4, с. 55]. Це особливо ефективно у змішаному форматі, коли поєднуються різні форми роботи.

Водночас інтерактивне оцінювання супроводжується певними викликами – технічними (потреба в стабільному інтернет-з'єднанні, наявність техніки), організаційними (підготовка вчителя, безпечне використання сервісів) та методичними (підбір адекватних завдань). Проте з кожним роком рівень цифрової готовності освітян зростає, а інтерфейси платформ стають доступнішими й зрозумілішими.

Отже, інтерактивні засоби оцінювання рівня навчальних досягнень здобувачів освіти є невід'ємною складовою цифрової педагогіки. Вони забезпечують перехід від формального контролю до партнерського освітнього процесу, спрямованого на розвиток компетентностей, а не лише на перевірку фактів. Застосування таких технологій у курсі інформатики є природним і доцільним, оскільки воно сприяє формуванню цифрової грамотності, критичного мислення та креативності.

Подальший розвиток цього напрямку передбачає:

- розроблення методичних рекомендацій щодо вибору й використання цифрових засобів оцінювання;
- формування банків інтерактивних завдань для різних тем курсу інформатики;
- проведення курсів підвищення кваліфікації педагогів;
- створення інтегрованих платформ, що об'єднують навчальний контент і системи оцінювання.

Таким чином, інтерактивне оцінювання – це не просто технологічна інновація, а педагогічна необхідність, що формує нову культуру навчання, побудовану на співпраці, мотивації та розвитку особистості учня.

### Список використаних джерел

1. Концепція «Нова українська школа». Міністерство освіти і науки України. Київ, 2016. 40 с.
2. Биков В. Ю. Цифрове освітнє середовище: сучасні тенденції розвитку. Київ : ІТЗН НАПН України, 2020. 64 с.
3. Гуревич Р. С., Кадемія М. Ю. Інформаційно-комунікаційні технології в освіті : навч. посіб. Вінниця: Нова Книга, 2018. 376 с.
4. Пінчук О. П. Інтерактивні технології навчання в умовах цифрової трансформації освіти. *Інформаційні технології і засоби навчання*, 2022. Т. 87, № 1. С. 52–59.
5. Руденко С. Гейміфікація в освіті: інструменти та педагогічні можливості. *Освітній простір України*, 2023. № 32. С. 40–46.