Мисюра Ю. Ю.
Матвійчук Л. А.

ІНТЕРАКТИВНИЙ КОНТЕНТ ДЛЯ ВИВЧЕННЯ ЧИ ЗАСВОЄННЯ МАТЕРІАЛУ ПІД ЧАС ШКІЛЬНИХ УРОКІВ

Інформаційні технології є одним із ключових елементів сучасної освіти, які не втрачають своєї привабливості, а навпаки набувають дедалі більшого поширення. Їхнє значення в навчальному процесі стало обов'язковим і важливим для організації занять [1, с.16-18], [2].

Освітній процес трансформував навчальні плани. Завдяки новітнім інструментам з'явилася нова українська школа, яка формує в учнів сучасні ключові компетентності, основані на практичному досвіді вчителів, які постійно вдосконалюються до потреб учнів та сучасного суспільства. Цим підвищується мотивація до навчання, знання та вміння учнів, набуті в освітньому середовищі (у школі, в родині) та соціальних ситуаціях [3].

Нового значення набула взаємодія навчального контенту з контентом, створеним завдяки сучасним інформаційним технологіям. Все більше залучається до навчального процесу ігрова взаємодія [3].

Інтерактивний контент, як засіб взаємодії з класом, залучає учнів до створення та використання контенту. Інтерактивний контент заохочує увагу учнів різними способами. Інтерактивні вправи застосовуються для кращого засвоєння та вивчення матеріалу [3]. Прикладом може бути Wordwall, що дозволяє вчителям створювати різні типи вправ в ігровій формі.

Для полегшення роботи вчителів створено багато платформ із вже підготовленими вправами та завданнями з навчального предмету. LearningUA одна з найвідоміших освітніх онлайн-платформ з інтерактивними завданнями. Учні можуть виконувати вправи з математики, готуватися до ЗНО, приймати участь в онлайн-олімпіадах з математики.

Використання ігрових вправ на уроках здається простою задачею: граючи - навчай і навчайся - граючи. Під час гри діти охоче долаються значні труднощі,

тренують свої сили, розвивають здібності і вміння [3]. Щоб полегшити процес підготовки уроку з ігровими вправами варто використовувати платформу Genially, яка не займала багато сил та часу викладача.

В процесі бурхливого розвитку освіти, у ході впровадження компетентнісно-орієнтованого навчання виникає потреба будувати сучасний урок застосовуючи різні технології його проведення [3]. Віртуальна дошка Google Jamboard призначена для організації спільної роботи та вивчення матеріалу в реальному часі з учнями.

Для посилення людського пізнання під час вивчення нової інформації використовують візуалізацію [3]. Найпоширенішими способами візуалізації даних на сьогодні є ментальні карти, тощо. Також візуалізувати навчальний матеріал можна шляхом відтворення інформації, щоб діти могли наглядно засвоювати нові знання.

Учні хочуть не просто знати нову інформацію, а й уміти її потім відтворити: пояснити іншим, використати її для реалізації конкретних завдань в житті. Це досягається у грі, яка є провідним видом діяльності дитини. Ігри на кшталт «Alias» і «Де логіка» допоможуть учням спільно вирішувати проблеми в ігровій формі, застосовуючи засвоєний матеріал [3].

Список використаних джерел:

1. Литвинова С.Г. Інформація сучасної освіти // Інформатика в школі. – 2009. - №9. – С.16-18.

2. Карташова Л. А. (2010). Формування IT-готовності як нової якісної характеристики учителя суспільно-гуманітарних дисциплін. Педагогічний дискурс, (8), С. 90-97.

3. Освітній проект “На урок” [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://naurok.com.ua/ (Дата звернення: 27.11.2022 р.).