

місцезнаходження хакера, обчисливши визначені інтеграли методом правих прямокутників та методом Сімпсона.

6. *Естетика гри*. Для дотримання естетичної складової гейміфікації курсу доцільно розробити лекційні матеріали у вигляді презентацій за допомогою онлайн-сервісу Genially та лабораторні роботи як інтерактивні робочі аркуші, куди студенти мали б змогу вписувати відповіді на запропоновані завдання. Модульний контроль можливо провести у тестовому форматі за допомогою онлайн-середовищі Class Time.

Результати дослідження показали, що використання вищенаведених способів гейміфікації курсу «Числові методи і моделювання на ЕОМ» дозволило підвищити мотивацію студентів завдяки системі балів, нагород, бейджів та лідерборду; зробити процес навчання цікавішим завдяки інтерактивним симуляціям, ігровим елементам; покращити засвоєння матеріалу за рахунок активного залучення студентів до навчання. Все це сприяло більш ефективному досягненню студентами очікуваних результатів курсу, що позитивно впливає на формування професійних компетентностей майбутніх фахівців з автоматизації та комп'ютерно-інтегрованих технологій.

#### **Список використаних джерел:**

1. Aries A., Vional V., Saraswati L., Wijaya L., Ikhsan R. Gamification in learning process and its impact on entrepreneurial intention. *Management Science Letters*, 2020. 10(4), P. 763–768. <https://doi.org/10.5267/j.msl.2019.10.021>
2. Kapp, K., & Coné, J. What every chief learning officer needs to know about games and gamification for learning. *Department of Instructional Technology and Institute for Interactive Technologies*. 2012. P. 1–5.
3. Zeybek, N., & Saygi, E. (2024). Gamification in Education: Why, Where, When, and How? *A Systematic Review. Games and Culture*. 2024. 19(2). P. 237-264. <https://doi.org/10.1177/15554120231158625>

## **ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У НАВЧАННІ ГУМАНІТАРНИХ ДИСЦИПЛІН**

**Усатий Андрій В'ячеславович,**

*доцент кафедри української та зарубіжної літератур і методик їх навчання,*

*кандидат педагогічних наук, доцент*

*Житомирський державний університет імені Івана Франка, м. Житомир, Україна*

[usatij@i.ua](mailto:usatij@i.ua)

Сучасний етап розвитку українського суспільства характеризується стрімким виведенням освіти на європейський рівень. Тому сьогодні як ніколи увага провідних педагогів та методистів прикута саме до інновацій, а проблема удосконалення нових форм та методів викладання української мови та літератури останнім часом не виходить із розряду актуальних для закладів освіти.

Інтерактивне навчання сприяє взаєморозумінню слухачів та викладачів. Завдяки правильному та адекватному усвідомленню не лише позитивного, але й негативного у власній поведінці, діях, навчальних результатах, виникає критичне ставлення до себе, що є необхідною умовою для сприйняття вимог, які висуває сучасна освітня програма [4, с. 139 – 141].

Ігрові технології також представляють величезний інтерес для педагогів, оскільки мають значний потенціал із точки зору пріоритетного освітнього завдання: формування суб'єктної позиції слухачів у відношенні власної діяльності, спілкування та самого себе.

За визначенням Г. Селевко, ігрова технологія – це такий вид діяльності, що спрямований на відтворення та засвоєння учнями певного досвіду, за допомогою якого складається та вдосконалюється самоуправління поведінкою [5, с. 45]. Н. Любушин вважає, що ігрові технології пов'язані з ігровою формою взаємодії педагога та слухача через реалізацію певного сюжету (постановки, інсценування, ділове спілкування тощо) [2, с. 60].

На думку Т. Полонська, ігрову технологію розглядає у якості системного засобу організації навчання, що спрямований на оптимальну побудову освітнього процесу та реалізацію його завдань. На думку дослідниці, ігрові технології засновані на особистісно-орієнтованому та діяльнісному підходах, що забезпечує школяреві позицію суб'єкта власного учіння, інтенсифікацію навчальної діяльності, генералізацію знань та умінь із метою їх використання у нестандартних умовах [3, с. 319].

Інформаційні технології стали невід'ємною частиною життя кожного із нас. Сьогодні не можна вважати викладання дисциплін справді якісним, якщо вчитель не використовує у своїй роботі з учнями комп'ютерні технології та можливості інтернету.

Використання інформаційних технологій навчання дає змогу зацікавити учнів самостійним пошуком різних джерел інформації, розвивати у них творчі здібності, критичне мислення, вміння аргументовано, широко та образно висловлювати власні думки, судження та оцінки.

Комп'ютерні технології – це справжня знахідка для сучасного викладача. Проте педагогу вже недостатньо просто мати глибокі предметні знання, та володіти практичними вміннями та навичками роботи з інформаційними технологіями. Йому необхідно творчо використовувати набуті знання у нестандартній змінній ситуації, виявляти конструктивність в організації і плануванні педагогічного процесу [6, с. 5].

Досвід переконує, що комп'ютер сприяє не тільки розвитку самостійності та творчих здібностей учнів. Його застосування дозволяє змінити саму технологію надання освітніх послуг, зробити урок більш наочним і цікавим. Також інформаційні технології забезпечують активізацію діяльності вчителя-викладача та слухачів на занятті, сприяють здійсненню диференціації та індивідуалізації навчання, розвитку спеціальної або загальної обдарованості, формуванню знань, посилюють міжпредметні зв'язки. Все це дає можливість покращити якість навчання. Саме використання новітніх комп'ютерних технологій:

- забезпечує умови для розвитку творчої особистості;
- сприяє виконанню завдань Державного стандарту базової освіти;
- сприяє позитивній мотивації до пізнавальної діяльності, потребі в самопізнанні, самореалізації та самовдосконаленні;
- забезпечує особистісно орієнтовану модель навчання;
- робить можливим оригінальний підхід до побудови структури сучасного заняття гуманітарної освіти [7].

o o

---

Організація навчально-виховного процесу свідчить, що чим частіше використовуються комп'ютери у процесі вивчення різних предметів, зокрема української мови та літератури, тим ефективнішими є результати навчання. Адже запам'ятовування інформації у школярів відбувається таким чином:

- якщо сприймається лише слухова інформація, то засвоюється 20% матеріалу;
- якщо інформація отримується лише за допомогою зору, то запам'ятовується до 30% матеріалу [1].

А саме за умови комбінованого поєднання слухового та зорового каналів інформації людина спроможна швидко засвоїти до 60% отриманої інформації. Таким чином, використання мультимедіа сприяє кращому вивченню навчальної інформації на заняттях.

На практиці доведено, що при використанні мультимедійних технологій навчально-виховний процес відзначається наступними перевагами:

- краще сприймається матеріал читачами, зростає їх зацікавленість;
- відбувається індивідуалізація закладами освіти, розвиток творчих здібностей;
- скорочуються види роботи, що стомлюють слухачів, використовуються аудіовізуальні засоби з метою підвищення активності;
- підсилюється динамічне подання матеріалу;
- забезпечуються умови для формування самооцінки слухачів та стимулювання його до самостійної роботи [8, с. 152].

Використання інформаційних технологій навчання дає змогу зацікавити слухачів самостійним пошуком різних джерел інформації, розвивати у них творчі здібності, критичне мислення, вміння аргументовано, широко та образно висловлювати власні думки, судження та оцінки.

На думку науковців яка існує у методиці навчання мови та літератури інтерактивні технології розглядаються як творчі види діяльності, які дозволяють створити ситуацію мовленнєвої взаємодії та сприяють удосконаленню комунікативного досвіду учня-слухача. На сучасному етапі розвитку освіти подібні види діяльності активно впроваджуються у навчальний процес закладів освіти, та переконливо свідчать про тенденцію до використання розвивального навчання та сприймання, переорієнтації із предметного на процесуальний та мотиваційний навчальні процес.

Використання інтерактивних технологій у навчанні мови та літератури спонукає учнів та викладачів до творчої роботи, сприяє розвитку педагогічних здібностей, орієнтує на пошук унікальних якостей учнів.

Комп'ютерні технології – це справжня знахідка для сучасного викладача. Проте педагогу вже недостатньо просто мати глибокі предметні знання, та володіти практичними вміннями та навичками роботи з інформаційними технологіями. Йому необхідно творчо використовувати набуті знання у нестандартній змінній ситуації, виявляти конструктивність в організації і плануванні педагогічного процесу [6, с. 5].

Інтерактивне навчання – це діалогове навчання, у процесі якого відбувається активна взаємодія викладача з учнями. Інтерактивні технології сьогодні активно впроваджуються у викладацьку практику. Інтерактивне навчання можна визначити

як навчання у взаємодії, у режимі бесіди, діалогу, дії. На таких уроках учень виступає не лише слухачем чи спостерігачем, а й бере активну участь у тому, що відбувається на занятті. Навчання у постійній взаємодії вчителя та учня сприяє взаєморозумінню між ними, розумінню поставлених навчальних вимог та критичних зауважень викладача.

Таким чином, можна сказати, що головне завдання щодо використання інформаційних технологій у процесі вивчення української мови та літератури – це підвищення пізнавального інтересу учнів до вивчення цього предмету.

**Список використаних джерел:**

1. Дев'ятка Г. В. Сучасні форми інноваційної діяльності вчителя української мови та літератури в умовах відкритого інформаційного простору. URL: <https://znz30.zp.ua/wp-content/uploads/2020/01/%D0%A0%D0%BE%D0%B1%D0%BE%D1%82%D0%B0-%D0%94%D0%B5%D0%B2%D1%8F%D1%82%D0%BA%D0%B0-%D0%93.%D0%92.pdf>
2. Марко М. М. Сутність навчально-ігрових технологій. Вісник Дрогобицького державного педагогічного університету ім. Івана Франка. 2016. С. 58 – 64.
4. Полонська Т. К. Сутність ігрових технологій у навчанні іноземних мов учнів початкової школи на компетентнісних засадах. Проблеми сучасного підручника. 2018. Вип. 20. С. 317 – 327.
5. Пометун О. І., Пироженко Л. В. Інтерактивні технології навчання: теорія, практика, досвід. К., 2002. 237 с.
- 6.
7. Фатюкова Л. А., Телехова О. П. Інноваційні підходи у викладанні навчальних дисциплін та їхня роль у педагогічній підтримці обдарованих учнів. Вивчаємо українську мову та літературу. 2018. № 10 – 11. С. 3 – 6.
8. Химинець В. В. Інноваційна освітня діяльність. Ужгород: Інформаційно-видавничий центр ЗППО, 2007. 364 с.
9. Ходорич О. Інноваційні педагогічні технології на уроках світової літератури як ефективний засіб формування ключових компетентностей старшокласників. Дидактика: теорія і практика: зб. наук. праць. Київ: Вид-во НПУ ім. М. П. Драгоманова, 2012. С. 151 – 154.

## **ІНТЕРАКТИВНІ ЦИФРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ ЯК ЧАСТИНА ЦИФРОВИХ ОСВІТНИХ РЕСУРСІВ**

*Худа Олександр Валерійович,*

*аспірант кафедри інноваційних та інформаційних технологій в освіті*

*Вінницький державний педагогічний університет імені Михайла Коцюбинського, м. Вінниця*

*[oleksandrval.huda78@gmail.com](mailto:oleksandrval.huda78@gmail.com)*

Сучасне інформаційне суспільство, що характеризується швидким розвитком цифрової економіки, ставить перед закладами вищої освіти (ЗВО) завдання підготовки майбутніх учителів інформатики (МУІ), які володіють усіма вимогами до професійної діяльності, пов'язані з використанням високотехнологічних засобів і цифрових інструментів.

У зв'язку з глобальними тенденціями переходу до цифрової економіки відкриваються якісно нові можливості в системі освіти. Стрімкий розвиток