

ЦИФРОВІЗАЦІЯ НАВЧАЛЬНОГО ПРОЦЕСУ У ВИЩІЙ ШКОЛІ: ІНТЕРАКТИВНІ ОПИТУВАННЯ ЯК ЗАСІБ АКТИВІЗАЦІЇ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ СТУДЕНТІВ

Чайка Микола Володимирович

кандидат хімічних наук, доцент

Кафедра хімії

Чайка Юлія Юріївна

кандидат біологічних наук, старший викладач

Кафедра медико-біологічних дисциплін

Яценко Оксана Іванівна

асистент

Кафедра комп'ютерних наук та інформаційних технологій

Яценко Олександр Сергійович

асистент

Кафедра комп'ютерних наук та інформаційних технологій

Житомирський державний університет імені Івана Франка, Україна

У сучасному освітньому просторі, що постійно трансформується під впливом цифрових технологій та суспільних вимог, однією з ключових цілей вищої школи є не тільки передача знань, а й формування активної, самостійної та критично мислячої особистості майбутнього фахівця. Саме тому постає гостра потреба у впровадженні інноваційних, студентоцентризованих методик, які б перетворювали навчальний процес на захопливу та ефективну взаємодію всіх його учасників.

Традиційна модель навчання, у якій студент виступав переважно пасивним споживачем знань, поступово поступається місцем інтерактивній моделі, що передбачає активну участь здобувачів освіти у пізнавальному процесі. Головні відмінності від традиційних моделей навчання полягають в тому, що студент

стає активним учасником і співавтором навчального процесу, а сам процес навчання відбувається в режимі діалогу та співпраці між викладачем і та здобувачами освіти, а також між самими здобувачами. Під час інтерактивного навчання учасники не просто отримують знання, а конструюють їх, обмінюючись ідеями, обговорюючи проблеми та спільно шукаючи рішення.

Так С. Соєва в своїй роботі зазначає, що інтерактивне навчання – це процес під час якого взаємодіють всі його учасники між собою та з навчальним середовищем, його сутність – «організація спільного процесі пізнання, коли знання здобуваються в спільній діяльності через діалог, полілог учнів між собою й викладачем» [1, с. 37].

Оскільки інтерактивне навчання ґрунтується на активній взаємодії та співпраці, природно, що й перевірка знань має відповідати цій філософії, використовуючи інтерактивні методи оцінювання. Одним із ефективних засобів реалізації педагогіки партнерства у вищій школі є інтерактивні опитування, які поєднують елементи контролю, гри та зворотного зв'язку.

Інтерактивні методи перевірки знань виходять за межі простої перевірки знань, стаючи потужним засобом активізації пізнавальної діяльності студентів. Так дослідження показало, що використання інтерактивних опитувань підвищує зацікавленість та залученість студентів, збільшують інтерес до навчання та задоволенні від співпраці [2]. Традиційно опитування сприймається як засіб контролю знань після завершення теми. Інтерактивне опитування, навпаки, є дидактичним інструментом, що інтегрований безпосередньо в процес викладання та навчання, перетворюючи його на активну взаємодію. Викладач у такій моделі виступає модератором, організатором навчально-пізнавальної та творчої діяльності, а також партнером у процесі створення знань [3].

Інтерактивне опитування – це форма навчальної діяльності, що забезпечує миттєвий зворотний зв'язок, сприяє рефлексії й розвитку аналітичних навичок студентів. Завдяки гейміфікації навчального процесу інтерактивні опитування не лише підвищують інтерес студентів до навчання, а й створюють атмосферу здорової конкуренції, розвивають навички командної взаємодії та сприяють кращому засвоєнню матеріалу через емоційне залучення.

Використання інтерактивних технологій для перевірки знань охоплює різні напрями: поточний контроль знань, тематичні підсумкові тести, аналіз попереднього матеріалу, підготовку до заліків та іспитів тощо.

Аналіз наукових джерел [1-5] показує, що застосування інтерактивних опитувань у вищій освіті дозволяє:

- ✓ підвищити залученість студентів до навчального процесу;
- ✓ забезпечити об'єктивне оцінювання знань;
- ✓ оперативно виявляти прогалини у засвоєнні матеріалу;
- ✓ формувати навички самооцінювання та взаємооцінювання;
- ✓ інтегрувати цифрові технології у навчальний простір університету.

Для того, щоб опитування стало ефективним засобом стимулювання пізнання, необхідно дотримуватися певних критеріїв. В таблиці 1 представлено опис цих умов, їх зміст та вплив на процес пізнавальної активності.

Таблиця 1. Дидактичні умови ефективного впровадження інтерактивних опитувань

Умова	Зміст
Системність	Опитування мають бути не разовим елементом, а частиною кожного заняття (наприклад, 3-5 хвилин на початку, середині та кінці). Це забезпечує постійну концентрацію уваги.
Релевантність	Запитання повинні бути прямо пов'язані з поточною темою та мати високу пізнавальну цінність (вони мають бути спрямовані не лише перевірка пам'яті, а й на розвиток критичного мислення).
Наявність часу на обговорення	Найважливіше: аналіз відповідей (особливо неправильних). Опитування без коментарів та аналізу відповідей втрачає свій освітній та активізуючий потенціал, перетворюючись на звичайний тест.
Інфраструктурна готовність	Забезпечення доступу студентів до гаджетів та мережі Інтернет, а також вільне володіння викладачем обраним інструментом (Kahoot!, Mentimeter тощо).
Різноманітність форматів	Чергування форматів (множинний вибір, відкриті відповіді, шкали, хмари слів) для підтримки стійкого пізнавального інтересу та впливу на різні типи мислення.

Значну роль для організації інтерактивних опитувань відіграють онлайн-сервіси [5]. Загалом роль онлайн-сервісів у проведенні інтерактивних опитувань є трансформаційною – вони перетворюють простий інструмент контролю на потужний засіб активізації пізнавальної діяльності. Ці сервіси трансформують традиційний механізм контролю, перетворюючи його на динамічний інструмент навчання та взаємодії. Фактично, саме технологічна база онлайн-сервісів виступає каталізатором інтерактивності.

Ключова роль цих інструментів полягає, перш за все, у забезпеченні миттєвого та візуалізованого зворотного зв'язку. Традиційне опитування вимагає значних часових витрат на збір і перевірку відповідей, тоді як цифрові платформи (як-от Kahoot! чи Mentimeter) здатні зібрати відповіді від усієї аудиторії за лічені секунди. Це дає змогу викладачеві оперативно діагностувати ступінь розуміння матеріалу та негайно коригувати навчальний процес, звертаючи додаткову увагу на теми, в яких студенти допустили найбільше помилок.

Крім того, онлайн-сервіси відіграють і мотиваційну роль, впроваджуючи елементи гейміфікації. Використання балів, рейтингів та змагального формату перетворює навчальне завдання на цікавий виклик. Це активізує зовнішню мотивацію студента, який прагне не просто відповісти правильно, а й виграти чи поліпшити свій результат. Водночас, можливість анонімної відповіді знижує психологічний бар'єр, дозволяючи сором'язливим або невпевненим студентам брати участь у дискусії, що сприяє всебічній залученості.

Нарешті, онлайн-платформи є ключовими для розвитку критичного мислення та рефлексії. Коли результати опитування візуалізуються (наприклад, у вигляді діаграми), студент одразу бачить, як його вибір співвідноситься із загальною думкою групи. Це спонукає до самоаналізу, переосмислення матеріалу та обґрунтування власної позиції. Таким чином, онлайн-сервіси є не лише засобом технічної організації, а й дидактичним інструментом, що стимулює свідому та активну пізнавальну діяльність.

Упровадження платформ Kahoot!, Plickers, Quizlet, Google Forms та ін. у навчальний процес сприяє не лише підвищенню мотивації студентів, а й розвитку навичок критичного мислення, самооцінювання та командної роботи. Застосування інтерактивних опитувань відкриває широкі можливості для підвищення якості вищої освіти, роблячи її більш відкритою, гнучкою та сучасною.

Платформа Kahoot! дозволяє організовувати онлайн-вікторини, опитування та змагання, у яких студенти одночасно відповідають на питання з власних пристроїв. Такий формат сприяє швидкому зворотному зв'язку та створює елемент гри, який мотивує до участі навіть менш активних студентів [5].

Сервіс Plickers є зручним інструментом для колективних опитувань у великих групах, де студенти не потребують гаджетів – достатньо паперових карток з QR-кодами, які сканує викладач. Це дає змогу швидко зібрати статистику відповідей і миттєво оцінити рівень засвоєння матеріалу.

Платформа Quizlet використовується для створення інтерактивних карток і вправ, що сприяють запам'ятовуванню термінів, формул і визначень. Завдяки мультимедійному наповненню (зображення, відео, аудіо) та можливості змагальних ігор вона поєднує навчальну й мотиваційну функції.

Практичний досвід використання зазначених сервісів у навчальному процесі показав, що інтерактивні опитування сприяють зростанню рівня зацікавленості студентів у вивченні дисципліни, підвищують їхню самооцінку та дозволяють більш об'єктивно оцінювати рівень навчальних досягнень.

Загалом основними перевагами використання інтерактивних опитувань у вищій школі є:

- ✓ оперативність і точність оцінювання, що дозволяє викладачу своєчасно коригувати навчальний процес;
- ✓ індивідуалізація навчання, можливість адаптувати зміст завдань до рівня підготовки групи;
- ✓ формування цифрової грамотності студентів, що є складовою професійної компетентності сучасного фахівця;
- ✓ зниження психологічного бар'єра під час оцінювання, адже формат гри мінімізує страх помилки;
- ✓ економія часу викладача на перевірку результатів та підготовку аналітичних звітів.

Водночас упровадження таких технологій потребує певних ресурсів і підготовки: викладач повинен володіти базовими цифровими навичками, а студенти – мати доступ до відповідного технічного забезпечення. Також важливим аспектом є педагогічна доцільність використання інтерактивних опитувань: вони не повинні замінювати традиційні методи навчання, а мають доповнювати їх, створюючи цілісну систему інтегрованого освітнього процесу.

Інтерактивні опитування у процесі університетського навчання є потужним інструментом для реалізації активних методів навчання, розвитку пізнавальної активності студентів і підвищення ефективності освітнього процесу. Вони дозволяють перейти від монологічної моделі викладання до діалогічної взаємодії між викладачем і студентом, формуючи освітнє середовище, у якому знання створюються у співпраці.

Список використаних джерел

1. Інтерактивні технології навчання дорослих: навчально-методичний посібник / ред. С. О. Сисоєва. Київ : ВД «ЕКМО», 2011. 324 с. URL: <https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/7101/1/СВІТЛАНА%20СИСОЄВА%20%20ІНТЕРАКТИВНІ%20ТЕХНОЛОГІЇ%20%20НАВЧАННЯ%20ДОРΟΣЛИХ.pdf> (дата звернення: 11.11.2025).
2. Arjomandi A., Palovo A., Suardi S. Active learning and academic performance: the case of real-time interactive student polling. *Statistics Education Research Journal*. 2023. Vol. 22, no. 1. 3. URL: <https://doi.org/10.52041/serj.v22i1.122> (date of access: 11.11.2025).
3. Михалюк, А. Використання інтерактивних методів навчання в процесі підготовки майбутніх педагогів. *Педагогічна освіта: Теорія і практика. Психологія. Педагогіка*. 2020. № 33. С. 76–79. URL: <https://doi.org/10.28925/2311-2409.2020.33.9>.
4. Ніколенко К. В., Корнейко Ю. В., Добростан О. В. Інтерактивні технології та їхнє застосування в мобільному навчанні: відмінності, виклики та переваги. *Академічні візії*. 2023. №. 26. URL: <https://doi.org/10.5281/zenodo.10370221> (дата звернення: 11.11.2025).
5. Мобільні опитування в навчальній аудиторії (Polleverywhere і Mentimeter). ЦеНІТ. URL: <https://ceit-blog.ucu.edu.ua/ed-tech/online-polls-pollev-menti/> (дата звернення: 11.11.2025).
6. Білик В., Аль-Нашар П. А. Сервіс Kahoot для проведення інтерактивних опитувань здобувачів освіти. *International Science Journal of Education & Linguistics*. 2023. Т. 2, № 1. С. 77–85. URL: <https://doi.org/10.46299/j.isjel.20230201.08> (дата звернення: 11.11.2025).