

ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ

Інтерактивні технології набули широкого застосування у формуванні професійних умінь студентів. Їхнє використання в освітньому процесі викликано необхідністю підготувати студента до майбутньої професії, а також для більш ефективної передачі знань, що має на меті підвищення рівня якості компетентності та компетенції майбутнього працівника. Звісно, не менш важливу роль відіграє і розвиток програмного забезпечення. Саме від якості програмного забезпечення залежить наскільки результативним буде використання інтерактивних технологій.

Прискорення темпу життя потребує вміння швидко знаходити необхідне рішення, використовуючи для цього різноманітні методи пошуку, використовувати значну кількість різних джерел інформації. У зв'язку з цим, серед традиційних форм та методик навчання, у педагогічній практиці все частіше використовуються інтерактивні вебсервіси. В ХХІ столітті активно розвиваються онлайн-ресурси, вебсервіси, які допомагають використовувати інтерактив повною мірою [1].

Використання вебсервісів має за мету організацію комфортних умов навчання, за умови яких всі студенти активно взаємодіють між собою. Інтерактивна творчість викладача й студента безмежна. Важливо тільки вміло направляти її для досягнення поставлених навчальних цілей.

Існує значна кількість онлайн-сервісів для створення дидактичних матеріалів, але, на жаль, не всі з них є безкоштовними [1]. Розглянемо ряд онлайн-сервісів для створення і публікації дидактичних матеріалів для вчителів.

ClassTools.NET – онлайн-сервіс для створення інтерактивних Flash-ресурсів і, перш за все, дидактичних ігор для уроків. За допомогою цього сервісу можливо за лічені хвилини створити свою дидактичну гру або створити навчальну діаграму, скориставшись одним із шаблонів. Для початку роботи реєструватися не потрібно.

BrainFlips – вебсервіс для створення карток. За допомогою даного сервісу можна виготовити картки з предмету викладання і тут же почати працювати з ними. У картку можна додати відео, аудіо або фото для того, щоб увімкнути всі канали сприйняття інформації.

Flashcard Machine – вебресурс, створений для підготовки дидактичних матеріалів в ігровій формі у вигляді наборів карток. Матеріали на картках можуть бути у вигляді тексту, зображень, звуку, посилань. Сервіс підтримує кирилицю.

Wixie – творчий інструмент, який дозволяє додавати графічні об'єкти, текст, малювати та багато чого іншого. Доступна безкоштовна версія, не вимагає реєстрації та підтримує кирилицю.

LearningApps.org – вебсервіс для підтримки процесів навчання та викладання за допомогою невеликих інтерактивних модулів. Ці модулі можуть використовуватись безпосередньо як навчальні ресурси або для самостійної роботи.

Створення загальнодоступної бібліотеки незалежних блоків, придатних для повторного використання та змін є вирішальним елементом використання саме цього вебресурсу [2]. LearningApps – це конструктор для розробки інтерактивних завдань за різними предметними дисциплінами для застосування на заняттях і в позакласній роботі як школярів, так і студентів ЗВО.

Інтерактивні онлайн-ресурси, мережа Інтернет стала невід'ємною частиною нашого життя, використання інтерактивних технологій в освітньому процесі, створює умови для самореалізації особистості та допомагає досягти високого інтелектуального розвитку студентів, надає можливість необмежено працювати з літературою, довідниками та іншими інформаційними ресурсами.

Розвиток інформаційно-комунікаційних технологій та їх подальше вдосконалення збільшує можливості викладачів використовувати інтерактивні дидактичні матеріали при вивченні різних дисциплін. Використання даних онлайн-сервісів дозволяє оптимізувати освітній процес, зробити навчання цікавим та динамічним.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Васько О.О. Створення інтерактивних дидактичних ігор засобами Microsoft Office Power Point. *Фізико-математична освіта*. 2019. Випуск 3(21). С. 25-31.
2. Медведева М. О., Рудницький С. О. Онлайн-сервіс LearningApps.org як засіб реалізації особистісно орієнтованого навчання студентів математичних дисциплін. *Особистісно орієнтоване навчання математики: сьогодні і перспективи*: матеріали V Всеукр. наук.-практ. конф., 19–20 листопада 2019 р. Полтава : Астроя, 2019. С. 113–114.