

УДК 37.091.3:004

*Куцан А.В., здобувач*

*Житомирський державний університет імені Івана Франка*

## **СТВОРЕННЯ ТА ВПРОВАДЖЕННЯ ІНТЕРАКТИВНОГО ОСВІТНЬОГО КОНТЕНТУ**

Сучасна освітня парадигма перебуває у стані докорінної трансформації. Традиційна класно-урочна система, що десятиліттями базувалася на статичних паперових носіях, поступово поступається місцем динамічному, високотехнологічному цифровому середовищу. Ключовим інструментом вчителя в цих умовах стає електронний освітній контент (ЕОК). Це не просто оцифрована копія підручника, а складна, багаторівнева дидактична система, що інтегрує мультимедійність, гіпертекстовість та глибоку персоналізацію навчання. Актуальність цієї теми зумовлена не лише викликами дистанційної освіти, а й стратегічними вимогами Нової української школи (НУШ), де формування наскрізної цифрової компетентності є фундаментом успішної особистості.

Теоретичний фундамент ЕОК базується на глибокому розумінні його видової різноманітності та функціонального призначення. Ми класифікуємо сучасний контент на кілька ключових сегментів: від інформаційних лонгвідів у Canva до складних алгоритмічних симуляторів та віртуальних лабораторій. Особливе місце в сучасній школі посідає гейміфікований контент. Використання таких платформ, як Kahoot, Quizizz чи Wordwall, дозволяє перетворити рутинне заучування технічних термінів чи правил безпеки в інтернеті на захопливий змагальний процес. Якісний ЕОК не просто транслює знання – він створює простір для взаємодії, де учень отримує миттєвий зворотний зв'язок, аналізує свої помилки та самостійно коригує освітню траєкторію в режимі реального часу.

Процес створення авторського контенту для уроків інформатики має свою унікальну методичну специфіку. Вчитель у цій системі одночасно виступає і як педагог-методист, і як архітектор цифрового досвіду (Instructional Designer). Головною особливістю розробки матеріалів з інформатики є необхідність візуалізації складних абстракцій. Такі поняття, як логічні оператори, цикли в програмуванні або структура мережних пакетів, стають зрозумілими для школяра лише тоді, коли вони представлені у вигляді динамічної моделі, створеної, наприклад, у Genually. Важливим принципом тут є мікронавчання (micro-learning) – розподіл об'ємного матеріалу на короткі, логічно завершені відеоблоки або інтерактивні картки.

Скринкасти, записані в OBS Studio, тривалістю до 5 хвилин, дозволяють учневі фокусуватися на конкретній операції, що мінімізує когнітивне перевантаження та підтримує стійку увагу протягом усього заняття.

Технологічний аспект створення ЕОК вимагає від педагога володіння широким стеком інструментів. Для структурування теоретичного блоку доцільно використовувати інтерактивні плакати та презентації нового покоління, де кожен елемент є клікабельним і містить додаткові рівні інформації. Для практичної частини ідеальним рішенням є інтеграція хмарних середовищ виконання коду (наприклад, Trinket або Replit) безпосередньо в тіло навчального ресурсу. Це реалізує засадничий принцип ІТ-освіти – «learning by doing» (навчання через дію), коли теорія миттєво перевіряється практикою без перемикання між зайвими вікнами браузера.

Методика використання ЕОК на уроках вимагає радикального перегляду традиційної ролі вчителя. Найбільш ефективною моделлю сьогодні визнано змішане навчання (Blended Learning), зокрема формат «перевернутого класу». У цій моделі учні самостійно опановують теоретичну базу за допомогою заздалегідь підготовленого вчителем електронного контенту, а дорогий час у класі використовується виключно для живого обговорення проблемних питань, командної проектної діяльності та розв'язання складних кейсів.

Підсумовуючи, можна стверджувати, що створення та професійне використання електронного освітнього контенту – це не просто данина моді, а вимога часу. Впровадження таких підходів на уроках інформатики дозволяє змінити фокус освіти: з пасивного накопичення фактів на активне освоєння інструментів перетворення світу.

### **Список використаних джерел:**

1. Коваленко В.В., Шишкіна М.П., Модель відкритого освітнього середовища з елементами штучного інтелекту для професійного розвитку педагогічних кадрів. Наукові записки. Серія: Педагогічні науки (219). 2025, стор. 43- 49.
2. Кривонос О. М., Кулик С. П., Кривонос М. П. Теоретичні основи візуалізації навчального контенту. Актуальні питання у сучасній науці. 2024. № 12(30). С. 911-922.
3. Сидоренко В., Геревенко А., Головка Д., Чертов В., Коссова-Сіліна Г. Застосування цифрових технологій і штучного інтелекту при розробленні навчально-методичного забезпечення підготовки майбутніх кваліфікованих робітників в умовах профільної освіти: освітньо-професійна програма для короткотермінових курсів підвищення кваліфікації / Вікторія Сидоренко, Андрій Геревенко. Біла Церква: БІНПО ДЗВО «УМО» НАПН України, 2025. 65 с.