

Ілійчук Л.В.,

*кандидатка педагогічних наук, доцентка,
доцентка кафедри педагогіки початкової освіти Прикарпатського
національного університету імені Василя Стефаника*

ІНТЕРАКТИВНИЙ ПЛАКАТ ЯК ІННОВАЦІЙНИЙ ЗАСІБ НАВЧАННЯ

Перед системою шкільної освіти в Україні й у світі стоять нові завдання підготовки підростаючого покоління до майбутнього, яке, з одного боку, відзначається бурхливим розвитком інформаційних технологій, а з іншого – глобальними загрозами і викликами. Цифрова трансформація освіти, яка набуває особливо бурхливого розвитку, вимагає створення і ефективного використання відповідних освітніх електронних ресурсів, інструментів та сервісів, підвищення рівня цифрової компетентності учнів, учителів, організаторів освіти та батьків [1, с. 2].

Цифровізація освіти потребує впровадження нової освітньої парадигми, основною метою якої є спрямованість на результат – формування ключових компетентностей особистості. Цифровізація передбачає принципово новий формат освітнього середовища, в основі якого цифрові технології, що забезпечують зручні і доступні сервіси та платформи для більш ефективної взаємодії усіх учасників навчального процесу, підвищення його прозорості, ролі інтелектуальної власності, розвитку цифрових навичок і вмінь [2, с. 91]. Все це вимагає якісно нового підходу до організації освітнього процесу, впровадження інноваційних методів, технологій і засобів навчання.

Одним із багатифункціональних засобів, що дає широкі можливості для ефективної організації навчального процесу є інтерактивний плакат. Його інтерактивність забезпечується завдяки використанню різноманітних інтерактивних елементів: гіперпосилань, кнопок переходу, областей цифрового

або текстового введення тощо. Інтерактивний плакат може містити будь-які мультимедіа об'єкти, зокрема, статичні ілюстрації, анімації, текст, 3D моделі і анімації, що роблять його використання ефективним на всіх етапах навчання. Його використання обов'язково передбачає взаємодію користувача з контентом, цим самим сприяючи більш повному та глибокому ознайомленню здобувачів освіти з проілюстрованим на плакаті навчальним матеріалом. Для створення інтерактивних плакатів використовуються різні сервіси, серед яких:

✓ Genial.ly (<https://www.genial.ly>) – сервіс для створення різних видів дидактичних ресурсів, презентацій, інтерактивних плакатів, ігор, інфографік тощо. Даний сервіс пропонує різноманітні шаблони для створення ресурсів, великий вибір інтерактивності, яка дозволяє коментувати об'єкти, відкривати спливаючі вікна, робити гіперпосилання. Платформа дає змогу одночасно працювати над одним проєктом усім учасникам освітнього процесу, змінюючи і удосконалюючи його завдяки продукуванню спільних творчих ідей.

✓ Glogster (<https://edu.glogster.com>) – сервіс, який дає можливість створювати інтерактивні плакати із використанням текстів, відео, аудіокліпів, гіперпосилань, графіків і зображень. Користувачі можуть інтегрувати мультисенсорні ресурси та динамічні вправи. На платформі (Glogster Edu) є можливість створювати віртуальні класи, переглядати, коментувати і оцінювати проєкти, організовувати зворотний зв'язок, обговорювати результати.

✓ ThingLink (<https://www.thinglink.com>) – сервіс дозволяє створювати інтерактивні плакати, електронні дидактичні матеріали, інтерактивні блок-схеми, різноманітні карти із можливістю внесення міток і коментарів, завантаження за допомогою URL-адреси відео, фото, звуку з популярних хостингів, зокрема, YouTube та ін. Він дає можливість створити власний канал із зображень у вигляді інтерактивного альбому, організувати спільну роботу, провести веб-конкурси, інтерактивні ігри, вікторини.

✓ Popplet (<https://www.popplet.com>) – сервіс призначений для створення

інтерактивних плакатів з можливістю спільного редагування. Вони можуть включати аудіо-, фото-, відео-, текстові та графічні матеріали. Мультимедійні елементи можна довантажити зі свого комп'ютера або з інтернет-сервісів. Плакати можна зберігати у форматі PDF-документа або графічного файла, розміщувати на сторінках блогів, сайтів, у соціальних мережах.

✓ Padlet (<https://ru.padlet.com>) – сервіс дає змогу додавати текстові, графічні та мультимедійні файли, нотатки, знімки з веб-камери, посилання на веб-сторінки. На платформі можна створити і наповнити інтерактивну дошку даними, організувати спільний доступ користувачів до неї, зберегти її в різних форматах, розмістити в соціальних мережах. Сервіс не обмежує користувача у кількості створюваних сторінок та кількість учасників для роботи з нею.

✓ Lino it (<https://en.linoit.com>) – сервіс, який дозволяє додавати на віртуальну дошку відео, зображення, текстові файли. Потрібні дані розміщуються у нотатках-стікерах, які можна обертати, переміщувати, фіксувати їх положення, редагувати і видаляти. Стікери розміщуються на одній сторінці, у кожного з яких є свій номер. Платформа дає можливість створювати групи, колективно працювати, переглядати дошки інших користувачів.

Отже, цифровізація освіти залежить від об'єктивних умов і сучасних тенденцій розвитку інформаційного суспільства. Діджиталізація впливає на систему освіти, актуалізуючи питання пошуку нових методів, технологій і засобів навчання. Інтерактивні плакати вирізняються великим дидактичним потенціалом, однак їх впровадження в освітній процес все ще має фрагментарний характер.

Список використаних джерел

1. Гриневич Л. М. Наукова освіта як основа формування інноваційної компетентності в умовах цифрової трансформації суспільства / Л. М. Гриневич, Н. В. Морзе, М. А. Бойко // Інформаційні технології і засоби навчання. – 2020. – Том 77. – № 3. – С. 1-26. DOI: 10.33407/itlt.v77i3.3980.

2. Кучерак І. В. Цифровізація та її вплив на освітній простір у контексті формування ключових компетентностей / І. В. Кучерак // Інноваційна педагогіка. – 2020. – Т. 2. – Вип. 22. – С. 91-94. DOI: 10.32843/2663-6085/2020/22-2.20.

Ільченко М.О.,

здобувачка вищої освіти освітнього ступеня «Бакалавр» Полтавського національного педагогічного університету імені В. Г. Короленка

Науковий керівник: проф. **Карапузова Н.Д.**

РОЗВИТОК МАТЕМАТИЧНОГО МОВЛЕННЯ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ У ПРОЦЕСІ РОЗВ'ЯЗУВАННЯ ЗАДАЧ

Метою математичної освітньої галузі є формування математичної та інших ключових компетентностей; розвиток мислення, здатності розпізнавати і моделювати процеси та ситуації з повсякденного життя, які можна розв'язувати із застосуванням математичних методів, а також здатності робити усвідомлений вибір. Спільним для всіх, означених у Державному стандарті початкової освіти, ключових компетентностей є такі вміння, як читання з розумінням, уміння висловлювати власну думку усно і письмово, критичне та системне мислення тощо. Саме це ставить вимогу до вчителя початкової школи у процесі навчання математики формувати культуру усного та писемного мовлення молодших школярів. З цих позицій, на особливу увагу заслуговує формування знань, засвоєння та розуміння математичних термінів під час навчання розв'язування задач.

У Типовій освітній програмі (ред. Савченко О. Я.) вказано, що змістова лінія «*Математичні задачі і дослідження*» спрямована на формування в учнів здатності розпізнавати практичні проблеми, що розв'язуються із застосуванням математичних методів. Для реалізації цих завдань велике значення має діяльність учнів, спрямована на розв'язування задач.