

ІНТЕРАКТИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ ЯК ОСНОВНІ ПРИНЦИПИ ВЗАЄМОДІЇ В ОСВІТНЬОМУ СЕРЕДОВИЩІ

Кокоровець М.О., студентка

Національний авіаційний університет, м.Київ

Науковий керівник – Матвійчук-Юдіна О.В., к.п.н., доцент кафедри КММТ

Розвиток інформаційних технологій йде так стрімко, що вітчизняна науково-освітня діяльність не встигає за технічним прогресом. Більшість сучасних засобів навчання на базі інформаційних технологій впроваджується в навчальний процес лише після того, як вони «технічно застаріли». Аналіз сучасних перспективних напрямків розвитку засобів інформаційних технологій показав збільшення ролі електронних засобів навчання в освітньому просторі. За допомогою інтерактивних технологій здійснюється діалоговий режим зв'язку навчального матеріалу зі споживачем. Подається інформативна, довідкова, консультативна, результативна, вербальна, невербальна інформація. До складу інтерактивних технічних засобів належать: інтерактивні дошки, планшети, плазмові панелі, мобільні копії-пристрої, проектори, системи тестування. Доцільно поєднувати застосування інтерактивних програмних продуктів і інтерактивного устаткування в освітньому процесі. Найбільш популярними сучасними інтерактивними програмними продуктами є *Blackboard* — додаток для інтерактивного навчання, створення начальних груп і обміну знаннями; *CenturyTech* — платформа з інструментами для дистанційного навчання; *ClassDojo* — це комунікаційна платформа для школи, яку вчителі, учні та батьки використовують для дистанційного навчання у школі; *Edmodo* — інструменти і ресурси для управління класними кімнатами і віддаленого навчання учнів та студентів; *Edraak* — створення і публікація інтерактивного навчального контенту; *Google Classroom* — безкоштовний веб-сервіс створений *Google* для навчальних закладів з метою спрощення створення, поширення і класифікації завдань безпаперовим шляхом; *Moodle* — навчальна платформа призначена для об'єднання педагогів, адміністраторів і учнів (студентів) в одну надійну, безпечну та інтегровану систему для створення персоналізованого навчального середовища; *Schoology* — віртуальне середовище навчання для шкіл і вищих навчальних закладів, яка дозволяє користувачам створювати, управляти і ділитися навчальним контентом; *Seesaw* — платформа для створення цифрових навчальних портфелів та навчальних ресурсів; *Skooler* — інструменти для перетворення програмного забезпечення *Microsoft Office* в освітню платформу.

Інтерактивні засоби навчання інтегрують в собі потужні розподілені освітні ресурси, які відкривають принципово нові методичні підходи в системі освіти та дозволяють підвищити ефективність навчання.

Список використаних джерел

1. Kennewell S, Tanner H, Jones S, Beauchamp (2007) Analyzing the use of interactive technology to implement interactive teaching. *Journal of computer assisted learning* 24, (1) P.61-73.
2. R.J. Anderson, T. Vandegrift, S. Wolfman, & K. Yasuhara, Promoting interaction in large classes with computer-mediated feedback, *Proc. of Designing for Change in Networked Learning Environments (CSCL)*, Bergen, Norway, 2003.