

ІНТЕРАКТИВНИЙ ПІДРУЧНИК – ІННОВАЦІЙНИЙ ТРЕНД В ЦИФРОВІЗАЦІЇ ОСВІТИ США

Шпарик Оксана,

кандидат педагогічних наук, старший дослідник,
старший науковий співробітник,
відділ порівняльної педагогіки,
Інститут педагогіки НАПН України,
м. Київ, Україна

✉ shparyk.o@gmail.com

Підручники є невід’ємною частиною шкільного процесу, без якісного підручника неможлива якісна освіта. Проте будь-який учитель, який серйозно ставиться до своєї роботи, скаже, що ідеального підручника не існує. Як легше доповнити, оновити, а в деяких випадках і замінити часто дорогі та застарілі підручники? Як швидко вносити в них правки, щоб встигати за змінами у сучасному світі? Як зробити навчальний підручник більш цікавим та персоналізованим? Це далеко не повний перелік питань, які турбують американських викладачів і, на думку яких, саме сучасні цифрові технології можуть дати відповіді на ці квестії.

Інтерактивний цифровий підручник – це електронна версія підручника, яка містить елементи інтерактивності. Перехід на інтерактивні підручники, а не лише на цифрові, стає надзвичайно важливим в сучасних реаліях. Основна причина полягає в тому, що книги (навіть цифрові) – статичні, вони пропонують сталу інформацію, яка не змінюється. Окрім того, щоб утримати увагу сучасного учня та залучити його у навчальний процес необхідні «динаміка, шум та рух» (Kotobee, 2020). Принципова відмінність динамічного підручника (інтерактивного) від статичного (паперового чи цифрового) полягає в тому, що його вміст не є сталим, а може змінюватися і формуватися залежно від побажань користувача.

Є кілька платформ, які американські вчителі та учні можуть використовувати для створення цифрових книг (*iBooks*) та інтерактивних цифрових підручників (*interactive digital textbooks*), що відповідають, а іноді й перевершують якість традиційних книг. Двома найбільш зручними та недорогими інструментами є Book Creator та iBooks Author.

Book Creator – існує веб-версія і програма, доступна для iOS, Android та Windows. Book Creator дозволяє вчителям і учням створювати та публікувати цифрові книги, які містять текст, малюнки, зображення, звуки та відеофайли. Наприклад, учитель може зібрати книгу з відео, текстом, зображенням або малюнками на тему, яка недостатньо висвітлена у звичайних підручниках. Найбільшою перевагою цих книг є те, що

їх можна персоналізувати та зорієнтувати на певну аудиторію, що уможливило створення в учнів особистого зв'язку з матеріалом, а тому значно збільшить шанси на збереження знань у подальшому.

iBooks Author – це безкоштовна потужна платформа, яка була розроблена Apple для створення інноваційних електронних книг та підручників. Подібно до Book Creator, користувачі iBooks Author можуть додавати текст, зображення, звуки, відео та малюнки до своїх книг. Проте платформа Apple є набагато різноманітнішою та пропонує рівень налаштувань, який можна побачити лише в професійних програмах з комп'ютерної верстки книжкових видавництва. Користувачі можуть використовувати низку віджетів, щоб вбудувати запитання для огляду своїх книг, інтерактивні тексти та зображення, 3D-об'єкти, презентації Keynote і навіть віджети HTML5, які може створити майже кожен без досвіду кодування. Кінцевим продуктом можна поділитися зі учнями/студентами та користуватися ним на iPad або опублікувати його в магазині iTunes (Dunn, 2015).

Хоча кожна з платформ має свої переваги та недоліки, проте обидві здатні створювати найсучасніші цифрові книги, які можуть трансформувати навчання у класі на більш захопливе, збільшити інтерес і увагу учнів до предмету, покращити ефективність навчального процесу та академічну успішність (O'Vannon et al., 2017).

Отже, інтерактивний цифровий підручник допомагає створювати захоплюючі уроки, пропонує простий спосіб додати творчість у навчальний процес, надає унікальний освітній досвід для кожного учня, мотивує їх стати авторами публікацій, а також допомагає їм розвивати навички, необхідні у майбутньому.

Список використаних джерел

- O'Vannon, B. W., Skolits, G. J. & Lubke, J. K. (2017). The Influence of Digital Interactive Textbook Instruction on Student Learning Preferences, Outcomes, and Motivation. *Journal of Research on Technology in Education*, 49(3–4), 103–116. <https://doi.org/10.1080/15391523.2017.1303798>
- Dunn, J. (2015, July 25). *2 simple ways to create digital textbooks for the classroom*. Retrieved August 19, 2022, from <https://medium.com/@jdunns4/2-simple-ways-to-create-digital-textbooks-for-the-classroom-b5d109a44205>
- Kotobee. (2020, April 16). *How to Create an Interactive Textbook for Your Students*. Retrieved August 19, 2022, from <https://blog.kotobee.com/create-interactive-textbook/>