

ІНТЕРАКТИВНІ ОНЛАЙН-СЕРВІСИ ЯК ЗАСІБ ПІДВИЩЕННЯ МОТИВАЦІЇ ДО НАВЧАННЯ ІНФОРМАТИКИ

У сучасних умовах цифрової трансформації освіти актуалізується проблема підвищення мотивації учнів до навчання. Незважаючи на широкі можливості доступу до інформації, значна частина учнів демонструє зниження інтересу до навчальної діяльності, зокрема до вивчення інформатики.

Одним із шляхів розв'язання цієї проблеми є впровадження інтерактивних онлайн-сервісів, які сприяють залученню учнів до активної участі в навчальному процесі [1, с. 45].

Проблема мотивації навчання розглядалася у працях багатьох науковців. Дослідники підкреслюють, що використання інформаційно-комунікаційних технологій позитивно впливає на пізнавальну активність учнів та формування їхньої внутрішньої мотивації [2, с. 78].

Разом із тим, сучасні дослідження доводять ефективність інтерактивних платформ, які поєднують навчання з елементами гри та співпраці [3, с. 16].

Метою є обґрунтування ефективності використання інтерактивних онлайн-сервісів як засобу підвищення мотивації учнів до вивчення інформатики.

Інтерактивні онлайн-сервіси дозволяють створити освітнє середовище, у якому учень виступає активним учасником навчального процесу. Вони забезпечують миттєвий зворотний зв'язок, можливість самоконтролю та варіативність завдань.

Зокрема, платформа Kahoot! використовується для проведення інтерактивних вікторин, що сприяє підвищенню інтересу до навчання завдяки ігровим елементам і змагальності. Досвід її застосування показує,

що учні охочіше беруть участь у перевірці знань і демонструють вищий рівень залученості [3, с. 18].

Сервіс Wordwall дає можливість створювати різноманітні інтерактивні вправи, що сприяють закріпленню навчального матеріалу. Його використання дозволяє урізноманітнити форми роботи на уроці та адаптувати завдання до рівня підготовки учнів [4, с. 52].

Для створення інтерактивного контенту, зокрема презентацій і навчальних квестів, доцільно застосовувати Genially. Використання таких матеріалів стимулює розвиток логічного мислення, творчості та навичок роботи з інформацією [5, с. 34].

Крім того, платформа LearningApps дозволяє швидко створювати інтерактивні вправи для індивідуальної роботи, що сприяє формуванню практичних умінь [2, с. 81].

Для організації рефлексії та опитування учнів ефективним є використання сервісу Mentimeter, який забезпечує миттєвий зворотний зв'язок і дозволяє враховувати думку кожного учня [1, с. 47].

Застосування інтерактивних сервісів має низку переваг:

1. підвищення навчальної мотивації;
2. активізація пізнавальної діяльності;
3. розвиток цифрової компетентності;
4. індивідуалізація навчання.

Практика використання інтерактивних онлайн-сервісів свідчить про їх позитивний вплив на мотивацію учнів. Вони стають більш активними, зацікавленими та відповідальними у процесі навчання. Крім того, покращується якість засвоєння навчального матеріалу [4, с. 55].

Отже, інтерактивні онлайн-сервіси є ефективним засобом підвищення мотивації до навчання інформатики. Їх використання сприяє активізації навчальної діяльності, розвитку самостійності учнів та формуванню позитивного ставлення до навчання.

Подальші дослідження можуть бути спрямовані на розробку методичних рекомендацій щодо системного використання інтерактивних технологій у навчальному процесі.

Список використаних джерел

1. Биков В. Ю. «Цифрова трансформація освіти і науки: теорія і практика». Київ : ІТЗН НАПН України, 2019. 120 с.
2. Морзе Н. В., Барна О. В. «Інформатика: підручник для закладів загальної середньої освіти». Київ : УОВЦ «Оріон», 2020. 256 с.
3. Пінчук О. П. Використання цифрових технологій у навчальному процесі «Інформаційні технології і засоби навчання». 2018. № 6. С. 15–23.
4. Сучасні освітні технології : навч. посіб. / за ред. О. І. Пошетун. Київ : Видавничий дім «Освіта», 2017. 312 с.
5. Практика використання інтерактивних онлайн-сервісів у навчанні : методичні рекомендації. Київ, 2021. 68 с.