

2. Маас, С. Дж. *Трон зі скла*. Київ: Vivat, 2021. 544 с.
3. Гарін, В. *Міф і міфологія. Українське релігієзнавство*. 2002. Вип. 22. С.16-23.
4. Мединська, Ю.А. Міфологія та міфологічний дискурс. *Психологія і суспільство*. 2006. Вип. 2. С. 115-122.

Дубініна Наталя
*Вінницький державний педагогічний університет
імені Михайла Коцюбинського
науковий керівник: Ігнатова О. М., к. пед. наук, доцент*

ІНТЕРАКТИВНІ ПЛАТФОРМИ ЯК ЗАСІБ НАВЧАННЯ ДІТЕЙ

Сучасне суспільство виходить на новий рівень розвитку і зростає потреба в активних творчих людях, здатних мислити, міркувати, діяти відповідно до своїх цілей, втілювати свої ідеї та оцінювати результати своїх дій. Процеси глобалізації та інформатизації безпосередньо впливають на зміни в суспільстві.

Це не скерет, що більшість сучасних дітей бачили та робили те, про що їхні батьки навіть не подумали б, коли вони були в їхньому віці. Методи, які використовувалися для навчання дітей [4], докорінно змінилися в результаті технологічного вдосконалення та звільнили місце для нових ідей. На сьогоднішній день навчання учня включає окрім сидіння за партою та слухання свого викладача також виконання дослідницьких завдань, навчання в іграх і навчання з використанням цифрових технологій.

Більшість сучасних викладачів використовують інтерактивні підходи та методи для підвищення рівня обізнаності в учнів. Інтерактивне навчання [2] – це педагогічний підхід, який допомагає учням отримати знання та практичні навички, зосереджуючись на взаємодії між однолітками та вчителями. У той час як традиційні стратегії викладання покладаються на те, що вчитель надає знання, з інтерактивним навчанням вчителі та учні роблять свій внесок у процес навчання. Інтерактивне навчання як сучасний педагогічний підхід сприяє різноманітному та захоплюючому навчальному досвіду, який не обмежується теоретичними концепціями, а більше акцентує увагу на застосуванні в реальному житті.

Як зазначили О. Пометун та Л. Пироженко [1, с. 192], інтерактивне навчання являє собою спосіб пізнання, що проявляється в усіх видах взаємодії усіх учасників навчального процесу. Учні, разом з вчителями не тільки обмінюються своїми думками чи знаннями, а й спільно вирішують поставлені проблеми, проектують спірні ситуації, моделюють шляхи їх вирішення а також наставляють один одного, та коментують і оцінюють власну роботу.

Інтерактивне навчання може відбуватися різними способами та за допомогою різних інструментів, включаючи, але не обмежуючись інтерактивними дисплеями, онлайн-платформами, інтерактивними іграми або груповими заходами. Ці форми навчання особливо ефективні для розвитку

п'яти важливих навичок для цифрового класу.

Серед великого різноманіття навчальних платформи можна виділити найбільш розповсюджені. Такі онлайн сервіси як HUMAN, Prosvita, Google classroom, MOODLE, Нові знання, Єдина школа, Мій Клас, GoogleDoc, Padlet, ClassDojo та інші можна використовувати як засіб поширення та зберігання інформації, домашнього завдання, а також для взаємодії з дітьми та їхніми батьками. Для створення цікавих презентацій можна використовувати Prezzi та Canva. Такі ресурси як Kahoot, Quizlet, На урок, Liveworksheets, LearningApps та Easy test maker дозволяють створювати креативні та цікаві тести, вікторини та опитування.

Необхідність використання інтерактивних платформ полягає в тому, що, як ми знаємо, утримати учнівську увагу досить важко, а інтерактивні платформи, в своїй ігровій формі дають змогу учням бути сконцентрованими та засвоювати інформацію. Даний вид навчання є більш захоплюючим та більш ефективним ніж звичайний, що призводить до високого рівня мотивації учнів у навчанні.

Згідно з дослідженнями, використання ігор у навчанні може допомогти збільшити участь учнів у навчанні, сприяти соціальному та емоційному навчанню та спонукати учнів йти на ризик. Одне дослідження популярної гри-вікторини Kahoot показало, що вона покращила ставлення учнів до навчання та підвищила їхні академічні бали. Крім того, дослідження показали [3, с. 260], що віртуальні ігри можуть покращити концентрацію та увагу учнів і допомогти покращити просторову та часову увагу, що може призвести до покращення читання.

Оскільки ігри [3, с. 262] є інтерактивними, на відміну від книг або фільмів, які передбачають більш пасивне споживання, вони також можуть спонукати студентів досліджувати нові теми та підходи до навчання, про які вони б інакше не подумали.

Але все ж важливо пам'ятати, що інтерактивні платформи не повинні замінювати традиційні методи навчання, але вони можуть бути цінним доповненням до навчального процесу. Використання інтерактивних платформ та ігор повинно бути збалансованим з іншими формами навчання, адже навіть навчання з креативними завданнями може «приїстися» дітям, та стати нецікавим. Головне завдання вчителя, як педагога, знайти той ідеальний баланс у використанні інтерактивних технологій на уроках і поза ними, аби створити умови для продуктивного навчання учнів.

Список використаної літератури

1. Пометун, О., Пироженко, Л. *Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання*. Київ: А.С.К., 2015. С. 192
2. Doug, G. *Interactive Learning with Technology: Advantages and Real-Life Applications*. 2023. Retrieved from: URL: <https://www.i3-technologies.com/en/blog/stories/education/interactive-learning-with-technology-advantages-and-real-life-applications/>
3. Plass, J. L., Homer, B. D., Kinzer, Ch. K. *Foundations of Game-Based*