

ІНТЕРАКТИВНІ ІДЕЇ ДЛЯ НАВЧАННЯ

*Коверсун Д.В., студентка, diana.koversun.kita@donntu.edu.ua;
Любименко О.М., к.ф.-м.н., доцент, olena.liubymenko@donntu.edu.ua
Штепа О.А., к.т.н., доцент, oleksandr.shtepa@donntu.edu.ua
Донецький національний технічний університет, Луцьк, Україна*

В епоху постійних технологічних інновацій освіта стає дедалі динамічнішою та привабливішою завдяки використанню інтерактивних методів навчання. Інтерактивні ідеї для навчання не тільки привносять елемент гри в навчальний процес, а й активізують учнівський досвід, роблячи його більш захопливим і ефективним. Дані тези призначені для розгляду захопливих та креативних методик, які здатні перетворити навчання, зробивши його цікавим і незабутнім.

Застосування стратегії інтерактивного мікронавчання. Мікронавчання – це інтерактивна навчальна ідея, яка допоможе покращити формат і проведення уроків. Ця стратегія перетворює об'ємні модулі на невеликі уроки, які фокусуються лише на ключових повідомленнях. У звичайних курсах електронного навчання для самостійного проходження інформація подається у вигляді довгих модулів. Але при застосуванні стратегії мікронавчання, учні можуть засвоювати інформацію набагато краще і запобігти когнітивному перевантаженню. Завдяки своїй компактності, курси мікронавчання можна пройти всього за пару хвилин, на відміну від традиційних курсів, на які йдуть години або дні. Загалом, мікронавчання робить навчання простішим для розуміння, цікавішим і менш трудомістким. Курси складних навичок, такі як курси з евакуації в надзвичайних ситуаціях, також можна проводити у форматі мікронавчання, щоб допомогти учням легше засвоювати інформацію [1].

Навчання за допомогою гейміфікації. Один зі способів зробити навчання цікавим та інтерактивним – використовувати гейміфікацію. Ця ідея інтерактивного навчання полягає в перетворенні звичайних навчальних модулів на казуальні або змагальні ігри шляхом включення ігрових елементів в уроки. Дослідження показують, що використання ігрових елементів у формальному середовищі, наприклад, на роботі, може значно підвищити залученість та зацікавленість працівників. Приклади гейміфікації бувають різних форм: симуляції, змагання, призи та багато іншого. Це ефективний спосіб боротьби з відсутністю мотивації та нудьгою, пов'язаною з вивченням інформації, пов'язаної з роботою. Коли навчання не сприймається як ще одне рутинне завдання, доведено, що гейміфіковані мікроуроки призводять до 90% (або вище) завершення порівняно зі звичайними курсами електронного навчання [2].

Корпоративне соціальне навчання через дискусії. Соціальне навчання – це ідея інтерактивного навчання, яка сприяє співпраці між працівниками у

вивченні певних тем. Ця стратегія дозволяє учням ділитися знаннями, експертизою та досвідом. Таким чином, вони можуть допомагати один одному покращувати свою ефективність. Це також дозволяє учням ділитися інсайтами з важливого досвіду, що зробить процеси навчання більш ефективними для всіх [2].

Створення інтерактивного закріплення за допомогою завдань. Інтерактивне закріплення передбачає постановку запитання щодо інформації, яку раніше розглядали на уроці. Воно підсилює зміст уроку, змушуючи учнів пригадати і повторити те, що вони вивчали раніше, особливо це стосується складних понять. Метод інтерактивного закріплення – це виконання завдань. Він дозволяє закріпити інформацію, виявити прогалини в знаннях та оцінити розуміння матеріалів курсу. Таким чином, вчитель може підкреслити сильні сторони або сфери, які потребують вдосконалення, під час надання зворотного зв'язку [3].

Використання дистанційного повторення для інтерактивного закріплення знань. Дистанційне повторення – це метод, коли ключові навчальні концепції повторюються через певні проміжки часу, доки знання повністю не закріпляться в довгостроковій пам'яті. Застосування цієї стратегії навчання допомагає учням боротися з кривою забування, сприяти кращим результатам навчання та розвивати компетентність у знаннях. Згідно з кривою забування Еббінгауза, майже 50% змісту об'ємної інформації просто забувається протягом першої години, тоді як 70% цих даних втрачається протягом 24 годин після завершення навчання. Це підкреслює важливість стратегії рознесеного повторення. Пам'ять і навчання йдуть пліч-о-пліч – чим частіше і ефективніше підкріплюється інформація, тим ефективніше учні засвоюють знання [4].

Заробіток досягнень у навчанні. Щоб підтримувати мотивацію та зацікавленість, вчитель може дозволити своїм учням отримувати сертифікати, заохочення або бейджики за успіхи в навчанні. Це ідея інтерактивного навчання, яка дає учням можливість просуватися далі в навчанні та покращувати власні результати. Це також слугує способом визнання учнів за їхній час, зусилля та наполегливу працю під час проходження навчання [5].

Використання інтерактивних цифрових дошок. Інтерактивна цифрова дошка – це платформа для спільного навчання, яка дозволяє декільком учасникам маніпулювати екраном у режимі реального часу. Вона слугує симуляцією для ведення нотаток на дошці під час очних занять. Це дозволяє учням активно співпрацювати над різними навчальними темами як в тиші, так і під час віртуального мозкового штурму. Використовуючи цей інструмент, вчителі можуть покращити навчальний процес для учнів з вадами зору [5].

Включення секційних засідань. Секційні засідання роблять віртуальні тренінги інтерактивними. Це гарна можливість для учнів обмінятися думками з приводу конкретної теми чи уроку. Ця активність заохочує до участі

та співпраці, що допоможе їм у їхньому професійному житті. Тут також перевіряється комунікація, оскільки кожному дається можливість висловити свої думки. Це може подолати бар'єри, коли учасники вперше об'єднуються через веселу навчальну діяльність. Існує багато платформ для проведення онлайн-зустрічей, які мають кімнати для обговорення, що дозволяють вчителям ділити великі групи учасників на менші групи для спільних обговорень. Таким чином, учні можуть брати активнішу участь в обговореннях у своїх групах. Після завершення секційних засідань їхніми думками можна буде поділитися у великій групі [5].

Насамкінець, інтерактивні методи навчання становлять невичерпне джерело натхнення для освітнього процесу. З їхньою допомогою учні не лише здобувають знання, а й формують навички, розвивають творче мислення та вчаться застосовувати отримані знання на практиці. Впровадження інтерактивних ідей в освітні практики не лише сприяє підвищенню мотивації студентів, а й відкриває нові горизонти для навчання, роблячи його більш захопливим і результативним.

Література

1. 10 interactive training ideas. Edapp [Електронний ресурс]: <https://www.edapp.com> — Режим доступу: <https://www.edapp.com/blog/10-interactive-training-ideas> — Дата доступу: листопад 2023. — Назва з титул. екрана.
2. Hall W. Interactive multimedia systems for teaching and learning / W. Hall, S. White, B. P. Woolf // IEEE Computer. Special Issue on Multimedia. — 1998. — №28. — С. 74—80.
3. How can we create interactive training in the workplace? [Електронний ресурс]: <https://blog.riseup.ai> — Режим доступу: <https://blog.riseup.ai/en/interactive-training> — Дата доступу: листопад 2023. — Назва з титул. екрана.
4. 6 strategies to create an interactive training program. Gopius [Електронний ресурс]: <https://gopius.com> — Режим доступу: <https://gopius.com/6-strategies-to-create-an-interactive-training-program/> — Дата доступу: листопад 2023. — Назва з титул. екрана.
5. The top 26 most used online employee training tools [Електронний ресурс]: <https://www.talentlms.com> — Режим доступу: <https://www.talentlms.com/blog/top-online-employee-training-tools/> — Дата доступу: листопад 2023. — Назва з титул. екрана.

Анотація

У даних тезах представлені діючі варіанти поглиблення та полегшення процесу інтерактивного навчання для учнів і вчителів в епоху поширення дистанційної освіти.

Ключові слова: інтерактивне навчання, ідеї для навчання, дистанційна освіта.

Abstract

These theses present current options for deepening and facilitating the process of interactive learning for students and teachers in the era of the spread of distance education.

Keywords: interactive learning, ideas for learning, distance education.