

інформацію довільної форми, зміст якої має навчальний характер. (на нашу статтю посилання).

Питанням теоретичного обґрунтування використання технологій візуалізації в навчальному процесі загальноосвітньої школи, присвячено дослідження Л. І. Білоусової та Н. В. Житеньової [4]. Науковцями схарактеризовано когнітивні аспекти застосування візуалізації навчальної інформації. У нашій роботі ми пропонуємо комплексно дослідити проблему використання технології візуалізації навчальної інформації, реалізованої на базі сучасних цифрових технологій, для якої вводимо термін “технологія цифрової візуалізації дидактичного контенту”. Поняття цифрової візуалізації трактується нами — дидактичний продукт (засіб), створений за допомогою цифрових застосунків та збережений у цифровому форматі або інших форматах. Цифровий дидактичний контент може зберігатися локально або у віддаленому доступі через комп’ютерні мережі.

Отже, технології цифрової візуалізації дидактичного контенту істотно розширює сфери застосування візуалізації в освітньому процесі

#### **Список використаних джерел**

1. Ben Bederson & Ben Shneiderman. *The Craft of Information Visualization: Readings and Reflections*. Morgan Kaufmann, 2003
2. Robert E Horn. *Visual Language : Global Communication For The 21st Century*. MacroVU, Inc. Bainbridge Island, Washington: 1998 270p.p.
3. Логвіненко В. Г. Використання технології інфографіки для візуалізації навчального контенту. *Фізико-математична освіта*. 2018. Випуск 2(16). С. 79-85.
4. Белоусова Л. И., Житенева Н. В. Дидактические аспекты использования технологий визуализации в учебном процессе общеобразовательной школы. Інформаційні технології й засоби навчання: електрон. наук. фахове вид. 2010. Т. 16, № 2. URL: <http://journal.iitta.gov.ua/index.php/itlt/article/view/1017>

**Ілійчук Л.В.,**

*кандидатка педагогічних наук, доцентка,  
доцентка кафедри педагогіки початкової освіти Прикарпатського  
національного університету імені Василя Стефаника*

## **ІНТЕРАКТИВНИЙ ПЛАКАТ ЯК ІННОВАЦІЙНИЙ ЗАСІБ НАВЧАННЯ**

Перед системою шкільної освіти в Україні й у світі стоять нові завдання підготовки підростаючого покоління до майбутнього, яке, з одного боку, відзначається бурхливим розвитком інформаційних технологій, а з іншого – глобальними загрозами і викликами. Цифрова трансформація освіти, яка набуває особливо бурхливого розвитку, вимагає створення і ефективного використання відповідних освітніх електронних ресурсів, інструментів та сервісів, підвищення рівня цифрової компетентності учнів, учителів, організаторів освіти та батьків [1, с. 2].

Цифровізація освіти потребує впровадження нової освітньої парадигми, основною метою якої є спрямованість на результат – формування ключових компетентностей особистості. Цифровізація передбачає принципово новий формат освітнього середовища, в основі якого цифрові технології, що забезпечують зручні і доступні сервіси та платформи для більш ефективної взаємодії усіх учасників навчального процесу, підвищення його прозорості, ролі інтелектуальної власності, розвитку цифрових навичок і вмінь [2, с. 91]. Все це вимагає якісно нового підходу до організації освітнього процесу, впровадження інноваційних методів, технологій і засобів навчання.

Одним із багатofункціональних засобів, що дає широкі можливості для ефективної організації навчального процесу є інтерактивний плакат. Його інтерактивність забезпечується завдяки використанню різноманітних інтерактивних елементів: гіперпосилань, кнопок переходу, областей цифрового

або текстового введення тощо. Інтерактивний плакат може містити будь-які мультимедіа об'єкти, зокрема, статичні ілюстрації, анімації, текст, 3D моделі і анімації, що роблять його використання ефективним на всіх етапах навчання. Його використання обов'язково передбачає взаємодію користувача з контентом, цим самим сприяючи більш повному та глибокому ознайомленню здобувачів освіти з проілюстрованим на плакаті навчальним матеріалом. Для створення інтерактивних плакатів використовуються різні сервіси, серед яких:

✓ Genial.ly (<https://www.genial.ly>) – сервіс для створення різних видів дидактичних ресурсів, презентацій, інтерактивних плакатів, ігор, інфографік тощо. Даний сервіс пропонує різноманітні шаблони для створення ресурсів, великий вибір інтерактивності, яка дозволяє коментувати об'єкти, відкривати спливаючі вікна, робити гіперпосилання. Платформа дає змогу одночасно працювати над одним проєктом усім учасникам освітнього процесу, змінюючи і удосконалюючи його завдяки продукуванню спільних творчих ідей.

✓ Glogster (<https://edu.glogster.com>) – сервіс, який дає можливість створювати інтерактивні плакати із використанням текстів, відео, аудіокліпів, гіперпосилань, графіків і зображень. Користувачі можуть інтегрувати мультисенсорні ресурси та динамічні вправи. На платформі (Glogster Edu) є можливість створювати віртуальні класи, переглядати, коментувати і оцінювати проєкти, організувати зворотний зв'язок, обговорювати результати.

✓ ThingLink (<https://www.thinglink.com>) – сервіс дозволяє створювати інтерактивні плакати, електронні дидактичні матеріали, інтерактивні блок-схеми, різноманітні карти із можливістю внесення міток і коментарів, завантаження за допомогою URL-адреси відео, фото, звуку з популярних хостингів, зокрема, YouTube та ін. Він дає можливість створити власний канал із зображень у вигляді інтерактивного альбому, організувати спільну роботу, провести веб-конкурси, інтерактивні ігри, вікторини.

✓ Popplet (<https://www.popplet.com>) – сервіс призначений для створення

інтерактивних плакатів з можливістю спільного редагування. Вони можуть включати аудіо-, фото-, відео-, текстові та графічні матеріали. Мультимедійні елементи можна довантажити зі свого комп'ютера або з інтернет-сервісів. Плакати можна зберігати у форматі PDF-документа або графічного файла, розміщувати на сторінках блогів, сайтів, у соціальних мережах.

✓ Padlet (<https://ru.padlet.com>) – сервіс дає змогу додавати текстові, графічні та мультимедійні файли, нотатки, знімки з веб-камери, посилання на веб-сторінки. На платформі можна створити і наповнити інтерактивну дошку даними, організувати спільний доступ користувачів до неї, зберегти її в різних форматах, розмістити в соціальних мережах. Сервіс не обмежує користувача у кількості створюваних сторінок та кількість учасників для роботи з нею.

✓ Lino it (<https://en.linoit.com>) – сервіс, який дозволяє додавати на віртуальну дошку відео, зображення, текстові файли. Потрібні дані розміщуються у нотатках-стікерах, які можна обертати, переміщувати, фіксувати їх положення, редагувати і видаляти. Стікери розміщуються на одній сторінці, у кожного з яких є свій номер. Платформа дає можливість створювати групи, колективно працювати, переглядати дошки інших користувачів.

Отже, цифровізація освіти залежить від об'єктивних умов і сучасних тенденцій розвитку інформаційного суспільства. Діджиталізація впливає на систему освіти, актуалізуючи питання пошуку нових методів, технологій і засобів навчання. Інтерактивні плакати вирізняються великим дидактичним потенціалом, однак їх впровадження в освітній процес все ще має фрагментарний характер.

### **Список використаних джерел**

1. Гриневич Л. М. Наукова освіта як основа формування інноваційної компетентності в умовах цифрової трансформації суспільства / Л. М. Гриневич, Н. В. Морзе, М. А. Бойко // Інформаційні технології і засоби навчання. – 2020. – Том 77. – № 3. – С. 1-26. DOI: 10.33407/itlt.v77i3.3980.