УДК 37.014.6:37.091.33

Ганна Єрмолаєва*, *канд. пед. наук, доцент
Національний університет «Одеська політехніка», м. Одеса, Україна

ІНТЕРАКТИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ ЯК ЧИННИК ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ ЯКОСТІ ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ В УМОВАХ ВОЄННОГО СТАНУ

Анотація. Зазначається, що впровадження інтерактивних методів навчання в освітній процес здобувачів вищої освіти спеціальності В13 Бібліотечна, інформаційна та архівна справа сприяє активізації пізнавальної діяльності, підвищенню навчальної мотивації та розвитку професійних компетентностей. Наголошується, що використання інтерактивних технологій забезпечує формування логічного й аналітичного мислення, комунікативної компетентності та здатності до ефективної командної взаємодії. Підкреслюється, що в умовах воєнного стану застосування інтерактивних підходів набуває особливої значущості, оскільки сприяє підтриманню якості освітнього процесу, адаптації здобувачів освіти до складних умов навчання та забезпеченню безперервності професійної підготовки.

Ключові слова: інтерактивні технології навчання, професійна освіта, якість освіти, компетентності, документно-інформаційна сфера.

Умови глобалізації, цифрової трансформації та технологізації сучасного суспільства, особливо освітньої сфери, актуалізують потребу у підготовці в закладах вищої освіти фахівців нового покоління, здатних до критичного мислення та креативного розв’язання професійних завдань. Це насамперед стосується фахівців документно-інформаційної сфери, діяльність яких пов’язана з опрацюванням, організацією руху, зберіганням і використанням документів та інформації в системі сучасних комунікацій (бібліотеки, архіви, інформаційні служби).

Інтерактивні технології є одним із ключових чинників трансформації сучасного освітнього процесу, що сприяє підвищенню якості навчання, активізації навчально-пізнавальної діяльності здобувачів освіти та розвитку інноваційного освітнього середовища.

До основних інтерактивних технологій навчання, що використовуються у закладах вищої освіти, належать мультимедійні технології, онлайн-платформи для інтерактивного навчання, гейміфікація, проєктно-орієнтоване навчання.

Варто підкреслити, що мультимедійні технології є важливим складником професійної підготовки майбутніх фахівців документно-інформаційної сфери. Їх застосування передбачає використання відеоматеріалів, анімації, графічних засобів та інших інструментів візуалізації, які забезпечують наочне представлення складних інформаційних процесів і професійно-орієнтованих завдань. Упровадження мультимедійних ресурсів сприяє ефективнішому засвоєнню теоретичних знань, розвитку цифрової компетентності та набуттю практичних навичок роботи з інформаційними ресурсами, електронними документами й сучасними інформаційно-комунікаційними технологіями. Водночас використання візуальних засо-

бів покращує сприйняття навчального матеріалу, поглиблює розуміння його змісту та підвищує рівень засвоєння і тривалість запам'ятовування інформації.

У період воєнного стану значна частина закладів вищої освіти була вимушена перейти на дистанційну або змішану форми навчання, що зумовило активізацію впровадження цифрових та інтерактивних технологій в освітній процес. Разом із тим система освіти опинилася перед низкою серйозних викликів, серед яких перебої з електропостачанням унаслідок обстрілів, нестабільний доступ до мережі Інтернет, складнощі в організації та здійсненні контролю знань, недостатній рівень технічного забезпечення здобувачів освіти, перевантаження навчальних платформ і цифрових ресурсів, а також психологічна неготовність учасників освітнього процесу до навчальної діяльності в умовах війни.

Враховуючи це, організація освітнього процесу має передбачати не лише навчальний складник, а й необхідність психологічної підтримки здобувачів освіти, стабілізації їх емоційного стану, застосування мотиваційних методів роботи та забезпечення ефективної комунікації між усіма учасниками освітнього процесу. Науково-педагогічні працівники здійснюють реалізацію освітнього процесу на основі поєднання технологій відеозв'язку (відповідно до розкладу занять), платформ електронного навчання та електронної пошти, що дає змогу здобувачам освіти обирати найбільш зручні способи опанування навчального матеріалу та виконання завдань залежно від індивідуальних умов і можливостей. На сьогодні переважно використовується платформа Google Classroom як цифрове освітнє середовище, що забезпечує організацію навчального процесу, створення інтерактивних занять, доступ до навчальних матеріалів, а також виконання практичних завдань, самостійної роботи та здійснення поточного тестового контролю.

У межах спеціальності В13 Бібліотечна, інформаційна та архівна справа зростає значущість використання сучасних інформаційно-комунікаційних технологій, онлайн-платформ і цифрових ресурсів у професійній підготовці здобувачів освіти. Водночас нові умови навчання актуалізували питання забезпечення якості освіти, розвитку цифрової компетентності та дотримання принципів академічної доброчесності в умовах широкого використання цифрових сервісів і технологій штучного інтелекту.

Гейміфікація як інтерактивна технологія навчання у закладах вищої освіти передбачає впровадження ігрових елементів і механік у неігровий освітній процес. Вона базується на мотиваційному потенціалі змагання та взаємодії, що активізує пізнавальну діяльність здобувачів освіти і сприяє досягненню навчальних результатів. Такий підхід підвищує навчальну мотивацію та сприяє розвитку комунікативних навичок, уміння співпрацювати у команді, а також критичного й стратегічного мислення [1, с. 44–45].

У процесі професійної підготовки здобувачів освіти важливим завданням є формування комплексу компетентностей і програмних результатів навчання, зокрема здатності до абстрактного мислення, аналізу та синтезу, уміння проєктувати і створювати документно-інформаційні ресурси, продукти й послуги, а також ефективно взаємодіяти в команді. Вагому роль у реалізації цих завдань відіграє проєктна діяльність, яка сприяє розвитку творчого потенціалу особистості, навичок самостійного здобуття та конструювання знань, уміння орієнтуватися в інформаційному просторі, критично мислити й здійснювати продуктивну командну роботу.

Проєктно-орієнтоване медіанавчання реалізується із застосуванням платформ колаборативної роботи (Slack, Microsoft Teams) та GitHub для спільної роботи над проєктами. Для організації навчального процесу використовуються системи управління навчанням, зокрема Moodle, із модулями для форумної взаємодії та групової роботи. Цифрові командні кейси охоплюють peer assessment (Peergrade), аналіз медіакейсів (Padlet, Mural) та виконання проєктів у Google Workspace. Аналітична робота з медіатекстами здійснюється за допомогою NVivo, MAXQDA, Voyant Tools, а також інструментів візуалізації мережевих зв’язків (Gephi). Методичні засади базуються на принципах фаховості, командності, рефлексивності та міждисциплінарної взаємодії [2].

Отже, підготовка кваліфікованого фахівця в умовах воєнного стану є складним і багатовимірним процесом, що потребує узгоджених зусиль усіх учасників освітнього процесу. Воєнні виклики актуалізують необхідність адаптації освітніх технологій, широкого використання цифрових та інтерактивних засобів навчання, а також урахування психологічного стану здобувачів освіти. Водночас ефективна взаємодія викладачів і здобувачів освіти, гнучкість організації освітнього процесу та орієнтація на досягнення запланованих результатів навчання забезпечують безперервність професійної підготовки і сприяють формуванню конкурентоспроможного фахівця навіть у кризових умовах.

Список використаних джерел

1. Письменний В. В. Інтерактивні методи навчання у вищій школі: використання гейміфікації для симулювання практики організації виробничих процесів. *Наукові записки. Серія: Педагогічні науки.* 2025. № 217. С. 43–48. DOI: 10.36550/2415-7988-2025-1-217-43-48.

2. Семенишина І. В., Соломін Є. О., Ювсечко Я. В. Медіаосвіта як засіб розвитку критичного мислення у здобувачів освіти: цифрові методи навчання. *Педагогічна Академія: наукові записки.* 2026. № 26. DOI: 10.5281/zenodo.18274338.