

## Психологічний аспект використання технологій інтерактивного навчання у процесі організації проектної діяльності в умовах дистанційної освіти

Дрібас С. А.  
Балабас Н. О.

**Анотація.** У статті розкрито особливості використання технологій інтерактивного навчання учнів в організації проектної діяльності. Проаналізовано роль і місце методу проектів в умовах дистанційної освіти. Запропоновано приклади інтерактивних технологій із позитивного досвіду впровадження їх у проектній діяльності. Розкрито психологічний зміст використання інтерактивних технологій у проектній діяльності вчителя на уроці. Зроблено акцент на психологічних особливостях застосування технологій інтерактивного навчання у форматі суб'єкт-суб'єктної взаємодії вчителя й учнів в умовах дистанційного формату навчання. Окреслено плюси та мінуси використання інтерактивних технологій навчання у процесі організації проектної діяльності.

**Ключові слова:** технології, проект, проектна діяльність, дистанційна освіта, інтерактивні технології.

### Постановка проблеми

Сучасна освітня галузь України в умовах дистанційного навчання спонукає до перебудови традиційних педагогічних систем, переосмислення компетенцій, змісту й цілей їх взаємодії та перехід від застарілих форм і методів до використання технології телекомунікацій та інтернету для забезпечення розвитку творчої особистості здобувачів освіти в організації педагогічного процесу в дистанційному форматі. Більшість фахівців у галузі педагогічної діяльності виділяють у її структурі проектувальний компонент як найбільш значущий, що забезпечує технологізацію педагогічного процесу. Саме технології інтерактивного навчання можуть допомогти у впровадженні проектної діяльності серед здобувачів освіти і зробити її більш ефективною та цікавою [4]. Водночас, у реаліях функціонування українських шкіл

особливо актуальним стає дослідження психологічного аспекту впливу інтерактивних технологій на учнів.

### **Аналіз останніх досліджень і публікацій з теми**

Проблема проектних технологій вивчалась багатьма вченими з різних галузей знань. Особливо багато уваги цій темі приділяли представники педагогічних наук, інженерної психології, психології управління й організації виробництва, які глибоко досліджували процес розв'язання поставлених проблем через створення нових проектів і стверджували, що найбільшу користь для здобувачів освіти принесе навчання саме такої форми (Д. Дьюї, Г. Саймон, П. Друкер, М. Блумберг, Д. Аллен, Дж. К. Лівайн та ін.). Вітчизняні педагоги також активно вивчають проблему проектної діяльності та розробляють власні ефективні методики роботи з проектами, які допомагають залучити учнів до активної творчої діяльності з паралельним використанням інформаційних технологій у процесі навчання (І. П. Січовик, М. Монтессорі, С. В. Зайцев, В. В. Сенік та ін.) [2; 5; 6].

Однак сьогочасні реалії навчання в умовах дистанційної освіти полягають у тому, що застосування методу проектів може бути для вчителя важчим і менш ефективним порівняно з традиційною формою навчання без використання інтерактивних технологій.

**Метою статті** є аналіз інтерактивних технологій навчання здобувачів освіти через використання методу проектів в освітній діяльності за умов дистанційної освіти.

### **Викладення основного матеріалу дослідження**

Проектна діяльність на уроках — це метод навчання, який полягає у включенні учнів у процес створення та реалізації проекту з певної теми або проблеми. Цей метод навчання спрямований на розвиток творчих та аналітичних здібностей учнів, формування навичок співпраці та комунікації у групі, а також на вирішення реальних проблем. Учні можуть працювати над індивідуальними проектами або у групах, використовуючи різноманітні джерела інформації й інструменти, як-от: бібліотеки, інтернет, програмні засоби тощо [1].

Організація проектної діяльності на уроках допомагає залучити учнів до активного процесу навчання та підвищує їх мотивацію до вивчення предмета. Окрім того, такий підхід може допомогти вчителю перевірити рівень засвоєння матеріалу та зрозуміти, наскільки глибоко учні зрозуміли тему.

Однак, використання проектної діяльності в дистанційній освіті може викликати суттєві проблеми:

- недостатня взаємодія (у дистанційній освіті може виникнути проблема зі збереженням ефективної комунікації між учасниками проекту через відсутність безпосереднього контакту);
- відсутність особистого контролю (учитель не може фізично контролювати процес навчання та роботи учнів над проектом і це може призвести до зниження якості проектів і недостатньої уваги до деталей);
- труднощі в організації (організація проектної діяльності в дистанційній освіті може бути складнішою й вимагати додаткового часу та ресурсів);
- труднощі зі створенням інтерактивних проектів (може вимагати додаткових технічних знань і навичок, що може бути важко для деяких учнів та викладачів).

Аналіз досліджень показав, що проекти використовуються в освітньому процесі під час вивчення будь-якого предмета і застосування технологій інтерактивного навчання може допомогти якісно організувати проектну діяльність у дистанційному форматі.

Упровадження інтерактивних технологій є актуальною темою в педагогіці та психології й все більше освітян у своїй роботі використовують ці технології. Інтерактивні технології навчання — це методи та засоби навчання, які дозволяють учням активно залучатися до процесу навчання та сприяти їхній взаємодії з вчителем та один з одним. Ці технології орієнтовані на створення сприятливого середовища для засвоєння знань, розвитку навичок і формування компетенцій учнів [3].

Інтерактивні технології навчання можуть містити різноманітні інструменти та ресурси, як-от: електронні дошки, відеоконференції, мультимедійні презентації, вебсайти та інші. Основна ідея інтерактивних технологій навчання полягає в тому, щоб створити можливість для учнів брати активну участь в освітньому процесі та виконувати практичні завдання, сприяючи в такий спосіб активному засвоєнню знань.

Інтерактивні технології навчання можуть бути використані в різних контекстах змішаного та дистанційного навчання. Вони можуть допомогти педагогам залучити здобувачів освіти до освітнього процесу

та забезпечити індивідуалізацію навчання, що дозволяє кожному учневі засвоїти матеріал на своєму власному рівні.

Нижче наведено декілька прикладів інтерактивних технологій, які доречно використовувати під час організації проектної діяльності в умовах дистанційного навчання.

1. Віртуальні майданчики співпраці. Використання цих майданчиків може забезпечити можливість спільної роботи над проектами технологій для учнів із різних місць і часових зон. Наприклад, *Google Docs* дозволяє багатьом користувачам одночасно працювати над документами, обмінюватися коментарями та взаємодіяти між собою.
2. Інтерактивні дошки. Це можуть бути електронні дошки, які дозволяють створювати майнд-мапи, схеми й інші інтерактивні зображення. Учні можуть працювати над цими дошками разом, додавати свої ідеї та коментарі, що дозволяє зробити проектну діяльність більш ефективною та продуктивною (*Twiddla, Miro, Awwapp, Conceptboard*).
3. Відеоконференції. За допомогою відеоконференцій учні можуть спілкуватися між собою та викладачами з будь-якого місця. Вони можуть обговорювати проектні завдання, обмінюватися ідеями та пропозиціями, а також вирішувати проблеми, які виникають у процесі роботи над проектом (*Zoom, Google Meet, Webex, Viber*).
4. Інтерактивні ігри. Використання інтерактивних ігор дозволяє зробити процес навчання більш захоплюючим та цікавим для учнів. Ці ігри можуть містити питання та вправи, пов'язані з технологіями, що допомагає учням краще засвоювати матеріал (*Edmodo, Kahoot, Quizlet*).
5. Дизайн-інструменти. Оформлення, структурування всіх етапів проектів в електронному вигляді (*Canva, Powtoon, презентація Google, Emaze*).

Водночас, варто враховувати, що ці технології навчання є досить новим явищем в освітньому середовищі та залежно від конкретної технології можуть мати певні психологічні наслідки для школярів. Однією з основних переваг інтерактивних технологій навчання є можливість забезпечити активну участь учнів в освітньому процесі. Це може позитивно вплинути на їхню мотивацію та зацікавленість у предметі. Деякі інтерактивні технології, як-от віртуальні ігри або симуляції, можуть допомогти створити позитивну динаміку, що

дозволяє учням відчувати, що вони знаходяться в середині процесу навчання, а не просто дивляться на нього збоку.

Однак, інтерактивні технології також можуть мати й певні негативні наслідки. Наприклад, вони потенційно здатні спровокувати виникнення проблеми із зосередженістю й увагою учнів на навчальному матеріалі. Так, вони можуть бути менш ефективними для учнів, які мають певні індивідуальні особливості сприймання та відтворення інформації. До інших можливих психологічних наслідків використання інтерактивних технологій навчання можна віднести посилення або послаблення самооцінки учнів, вплив на їхню навчальну мотивацію тощо.

Для того, щоб використання інтерактивних технологій навчання було ефективним і максимально позитивно впливало на учнів, необхідно враховувати деякі психологічні аспекти.

По-перше, важливо забезпечити адекватність конкретної технології особливостям вікового та психічного розвитку учнів. Наприклад, молодші школярі можуть потребувати більше візуальних та аудіальних стимулів, тоді як підлітки можуть бути більш зацікавлені у використанні технологій, що мають більшу взаємодію та завдання складнішого рівня.

По-друге, важливо забезпечити позитивну комунікацію та співпрацю між учителем та учнем. Учителі повинні бути готові допомогти учням із розумінням і розв'язуванням завдань, що виникають під час використання технологій, а також забезпечувати фідбек і підтримку учням, які можуть потребувати додаткової допомоги або настанов.

По-третє, важливо забезпечити відповідну організацію та контроль використання технологій. Наприклад, учні можуть забути про обмеження часу, який вони можуть витратити на виконання завдань, тому вчителі повинні забезпечувати систематичний контроль над використанням технологій і виконанням завдань.

Якщо говорити про психологічний зміст використання технологій інтерактивного навчання саме у проєктній діяльності, то зауважимо, що вони насамперед допомагають учителю підвищити мотивацію учнів, їх зацікавленість уроком, а також сприяють розвитку креативності та критичного мислення школярів.

Використання інтерактивних технологій, як-от: відеоуроки, вебквести, віртуальні лабораторії тощо, — може зробити навчання більш захоплюючим та ефективним. Застосування таких технологій у проєктній діяльності сприятиме розвитку креативності та критичного мислення. Учні можуть бути залучені до розробки власних проєктів,

що вимагають у розв'язанні різних проблем і завдань. Це стимулює їх інтерес до навчання та розвиває їх здібності.

Використання інтерактивних технологій у проєктній діяльності здатне допомогти учням розвивати самодисципліну та навички саморегуляції. Вони виконують завдання до проєкту у власному темпі, а це допомагає їм краще контролювати свій час і планувати майбутні дії. Водночас, використання інтерактивних технологій навчання може допомогти вчителям застосовувати індивідуальний підхід до кожного учня. Завдяки різноманіттю інтерактивних технологій проєктної діяльності вчителі можуть підібрати найбільш ефективні для кожного учня засоби та методи навчання. Це допомагає освітянам створювати нові навчальні програми, які більш точно відповідають потребам кожного учня.

### **Дискусії щодо висвітленої проблеми**

Проблема використання інтерактивних технологій навчання в проєктній діяльності продовжує викликати жваві дискусії серед освітян, учнів, батьків та інших зацікавлених сторін. Загалом, дискусії стосуються того, як краще застосовувати ці технології, який вплив вони мають на учнів, як покращити доступність технологій і як визначити роль учителя у процесі їх застосування на уроках.

### **Висновки**

Залучення інтерактивних технологій навчання у процесі реалізації проєктної діяльності загалом дає позитивні результати у вирішенні ряду проблем, навіть в умовах дистанційної освіти. Проєктна діяльність на уроках є ефективним інструментом навчання, який допоможе створити умови для розвитку творчих та інтелектуальних здібностей здобувачів освіти і сприятиме їхньому успіху в майбутньому. Використання інтерактивних технологій у проєктній діяльності має позитивний психологічний зміст, оскільки допомагає підвищити мотивацію та зацікавленість учнів, розвивати їхні креативні та критичні навички, а також навички саморегуляції. Проте, важливо збалансувати використання технологій з іншими методами та засобами навчання, щоб забезпечити оптимальні умови для навчання та розвитку учнів.

## **Список використаної літератури**

1. Байняшкіна О. Є. Метод проєктів як засіб дефективного та якісного навчання молодших школярів. *Початкове навчання та виховання*. 2013. № 30. С. 23–30.

2. Білик В. Проектна діяльність — основа розвитку творчих здібностей молодших школярів. *Початкова школа*. 2013. № 5. С. 6–8.
3. Мартинець Л. А. Проектна діяльність у навчально-виховному процесі загальноосвітнього навчального закладу. *Освіта та розвиток обдарованої особистості*. 2015. № 3. С. 10–13.
4. Полімодальність особистісного розвитку суб'єктів освіти у сучасному інформаційному суспільстві : науково-методичний посібник / кол. авторів; ред. Н. М. Токаревої. Кривий Ріг, 2022. 159 с.
5. Слободяник О. В. Аналіз поняття «проект», «проектна технологія», «педагогічне проектування» у дослідженнях зарубіжних та вітчизняних науковців. Електронна бібліотека НАПН України. 2015. URL: <http://surl.li/ftfx>
6. Швайко М. Організація проектної діяльності учнів на уроках історії. *Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова*. 2020. Серія 16. № 46 (56). С. 111–115.

## References

1. Bainiashkina, O. Ie. (2013). Metod proektiv yak zasib defektyvnoho ta yakisnoho navchannia molodshykh shkoliariv [The project method as a means of defective and qualitative teaching of junior schoolchildren]. *Pochatkove navchannia ta vykhovannia*, № 30. S. 23–30. [in Ukrainian]
2. Bilyk, V. (2013). Proektna diialnist — osnova rozvytku tvorchykh zdibnostei molodshykh shkoliariv [Project activity is the basis for the development of creative abilities of junior schoolchildren]. *Pochatkova shkola*, № 5. S. 6–8. [in Ukrainian]
3. Martynets, L. A. (2015). Proektna diialnist u navchalno-vykhovnomu protsesi zahalnoosvitnoho navchalnoho zakladu [Project Activity in the Educational Process of a Secondary School]. *Osvita ta rozvytok obdarovanoi osobystosti*, № 3. S. 10–13. [in Ukrainian]
4. Polimodalnist osobystisnoho rozvytku subiektiv osvity u suchasnomu informatsiinomu suspilstvi (2022). [Polymodality of Personal Development of Educational Subjects in the Modern Information Society] : naukovo-metodychnyi posibnyk / kol. avtoriv; red. N. M. Tokarevoi. Kryvyi Rih. 159 s. [in Ukrainian]

5. Slobodianyuk, O.V. (2015). Analiz poniattia “proekt”, “proektna tekhnolohiia”, “pedahohichne proektuvannia” u doslidzhenniakh zarubizhnykh ta vitchyznianskykh naukovtsiv [Analysis of the concepts of “project”, “project technology”, “pedagogical design” in the studies of foreign and domestic scholars]. Elektronna biblioteka NAPN Ukrainy. URL: <http://surl.li/faftx> [in Ukrainian]
6. Shvaiko, M. (2020). Orhanizatsiia proiektnoi diialnosti uchniv na urokakh istorii [Organizing students’ project activities in history lessons]. *Naukovyi chasopys Natsionalnoho pedahohichnoho universytetu imeni M. P. Drahomanova*. Seriiia 16. №46 (56). S.111–115. [in Ukrainian]

**S. Dribas, N. Balabas**

**Psychological aspect use of interactive learning technologies of students in the organization of project activities in the conditions of distance education**

**Abstract.** The article reveals the peculiarities of using technologies for interactive learning of students in the organization of project activities. The role and place of the project method in the conditions of distance education is analyzed. Examples of interactive technologies from the positive experience of their implementation in project activities are offered. The psychological content of the use of interactive technologies in the teacher’s project activity in the lesson is revealed. Emphasis is placed on the psychological features of the use of interactive learning technologies in the format of subject-subject interaction between teachers and students in a distance learning format. The pros and cons of using interactive learning technologies in organizing project activities are outlined.

**Key words:** technologies, project, project activity, distance education, interactive technologies.

---

**Дрібас Світлана Анатоліївна,**  
кандидат психологічних наук  
старший викладач кафедри загальної та вікової психології  
Криворізький державний педагогічний університет  
Кривий Ріг, Україна  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9633-2517>  
[dribas.sveta@gmail.com](mailto:dribas.sveta@gmail.com)



**Балабас Надія Олександрівна,**

вчитель трудового навчання

Криворізька гімназія № 16

Кривий Ріг, Україна

психолого-педагогічний факультет

Криворізький державний педагогічний університет

Кривий Ріг, Україна

balabasnadiia@gmail.com