

УДК 373:004+37.032

ІНТЕРАКТИВНІ ОСВІТНІ СЕРВІСИ ЯК ЧИННИК РОЗВИТКУ ОСОБИСТОСТІ ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТИ У ДИСТАНЦІЙНОМУ НАВЧАННІ

Вікторія Ягоднікова, доктор педагогічних наук, професор, проректор з науково-педагогічної та інноваційної діяльності, КЗВО «Одеська академія неперервної освіти Одеської обласної ради».

ORCID: 0000-0001-5050-2189

E-mail: yahodnikova@ukr.net

Ольга Комар, доктор педагогічних наук, професор, завідувач кафедри фахових методик та інноваційних технологій у початковій школі, Уманський державний педагогічний університет імені Павла Тичини.

ORCID: 0000-0003-0289-2359

E-mail: komar__olga@ukr.net

У статті розглянуто інтерактивні освітні сервіси, що змінюють операційну сторону дистанційного навчання та сприяють розвитку особистості. На основі теоретичного аналізу визначено, що основою організації дистанційного навчання складає інтерактивна взаємодія, що визначає логіку поєднання технологічних рішень із педагогічними функціями. Встановлено, що цифрова компетентність педагогів є педагогічною передумовою особистісної автономізації учня в дистанційному форматі. Розглянуто гейміфіковані інструменти формувального оцінювання, що створюють умови для розвитку особистісних характеристик здобувачів.

Ключові слова: інтерактивні освітні сервіси; дистанційне навчання; особистісний розвиток; саморегуляція; мотивація та залученість; соціальна присутність; гейміфікація; формувальне оцінювання; проактивність здобувача; цифрова компетентність учителя.

INTERACTIVE EDUCATIONAL SERVICES AS A FACTOR IN PERSONALITY DEVELOPMENT OF LEARNERS IN DISTANCE LEARNING

Victoriia Yahodnikova, doctor of pedagogical sciences, professor, vice-rector for scientific-pedagogical and innovative activities Odessa Regional Academy of In-Service Education.

ORCID: 0000-0001-5050-2189

E-mail: yahodnikova@ukr.net

Olha Komar, Doctor of Pedagogical Sciences, Professor, Head of the Department of Professional Methods and Innovative, Pavlo Tychyna Uman State Pedagogical University.

ORCID: 0000-0003-0289-2359

E-mail: komar__olga@ukr.net

The article analyzes and substantiates the possibilities of interactive educational services as an effective factor in the development of students' personalities in distance learning. It is determined that the basis of the organization of distance learning is interactive interaction, which determines the logic of combining technological solutions with pedagogical functions. Theoretical analysis of the problem has shown that interactive services and digital platforms (LMS, video conferences, virtual laboratories, online quizzes, joint projects), in combination with adaptive systems, VR/AR and AI tools, that interactive services can change not only the operational side of learning (access, platform), but also create their own trajectory of personality development. They contribute to increasing engagement, the formation of critical thinking, self-regulation and communication skills. It is

established that the digital competence of teachers is a pedagogical prerequisite for the personal autonomy of students in a distance format. Gamified formative assessment tools are considered, which create conditions for the development of personal characteristics of applicants. To achieve the maximum effect of personality development, it is necessary to integrate interactive services into the systemic context of the educational program and take into account the individual characteristics of students. Only a comprehensive approach that combines technological capabilities, pedagogical methods and psychological aspects of learning ensures the development of a competent, independent and socially mature personality, able to effectively learn and interact in a digital environment.

Keywords: *interactive educational services; distance learning; personal development; self-regulation; motivation and engagement; social presence; gamification; formative assessment; learner proactivity; teacher digital competence.*

Сучасні виклики зумовлені глобальною цифровізацією суспільства стрімкий розвиток інформаційно-комунікаційних технологій, світова пандемія, воєнні події та трансформація освіти прискорили перехід до дистанційного навчання, яке стало невід'ємною частиною освітньої системи. Це вимагає сьогодні переосмислення педагогічних підходів та інструментів організації освітнього процесу.

Сьогочасна система дистанційного навчання дедалі частіше застосовує інтерактивні освітні сервіси, створюючи середовище, в якому здобувачі освіти отримують інформацію, взаємодіють з контентом, педагогом та іншими учасниками освітнього процесу.

Зважаючи на те, що сучасна освітня парадигма відходить від уніфікованого підходу та спрямована на забезпечення індивідуальної освітньої траєкторії для кожного здобувача освіти, інтерактивні освітні сервіси надають унікальні можливості для персоналізації освітнього процесу, адаптації контенту до індивідуальних потреб, темпу та стилю навчання. А за умови, що вони організовані з урахуванням педагогічних, психологічних та особистісних аспектів інтерактивні освітні сервіси в дистанційному навчанні стають ефективним чинником розвитку особистості, зокрема сприяють розвитку критичного мислення, креативності, навичок комунікації, співпраці, ініціативності, автономії здобувача освіти.

Аналіз останніх досліджень і публікацій свідчить, що сучасний науковий дискурс активізує студіювання з різних аспектів проблеми, що розглядається. Так, теоретико-методологічні засади дистанційного навчання, застосування цифрових технологій в освіті стали предметом дослідження В. Бикова, Т. Васильєвої, В. Величко, С. Довгого, О. Криклія, Ю. Петрушенко, О. Пінчука О. Спіріна, О. Стрижака, А. Сухих, М. Толмача та ін.

У контексті особистісного розвитку здобувачів в умовах дистанційного навчання особливої ваги набувають наукові розвідки сучасних дослідників, зокрема: створена концепція виховання дітей і молоді в цифровому просторі (І. Бех, В. Кремень, Л. Канішевська, С. Сисоєва та ін.); обґрунтовано потенціал інформаційно-комунікативних технологій у розвитку креативного мислення обдарованих учнів (Г. Онопченко та О. Онопченко); доведена ефективність духовно-інтелектуального розвитку здобувачів освіти в умовах дистанційного навчання (О. Пищик); розкрито особливості розвитку національно-патріотичних цінностей підлітків в освітньому цифровому середовищі (Н. Лях) та ін.

Проте, незважаючи на наявність значного наукового доробку та здобутків освітньої практики щодо розв'язання означеної проблеми маємо констатувати, що проблема розвитку особистості в умовах дистанційного навчання з застосуванням інтерактивних освітніх сервісів не знайшла належного висвітлення.

Мета статті – обґрунтувати можливості інтерактивних освітніх сервісів як ефективного чинника розвитку особистості учнів у дистанційному навчанні.

Огляд сучасних наукових джерел свідчить, що ефективність навчання у дистанційному форматі «передбачає створення умов для самостійного пошуку знань, критичного мислення та співпраці між учасниками освітнього процесу» [9]. Саме інтерактивність і взаємодія виступають основними чинниками, які трансформують дистанційне навчання з пасивного сприйняття контенту у динамічний процес особистісного розвитку.

Сучасні дослідження дистанційної освіти [2] доводять, що інтерактивні сервіси й цифрові платформи (LMS, відеоконференції, віртуальні лабораторії, онлайн-вікторини, спільні проєкти), у поєднанні з адаптивними системами, VR/AR та інструментами ШІ, працюють не як «технічні додатки», а як цілісне педагогічне середовище: вони посилюють взаємодію, персоналізацію, розвиток практичних навичок і сприяють самостійності та соціальній зрілості здобувачів освіти за умови системного впровадження й продуманого інструкційного дизайну.

Таким чином, інтерактивні сервіси можуть змінювати не лише операційну сторону навчання (доступ, платформа), але й створювати власну траєкторію розвитку особистості. Якщо сервіс не передбачає достатньої взаємодії, можливостей для самостійного вибору чи комунікації, ризик того, що дистанційне навчання зведеться лише до механічного споживання контенту, значно зростає. А це прямо впливає на розвиток особистості, тобто його автономії, відповідальності, співпраці, адже без активної взаємодії ці компоненти залишаються не задіяними і пасивними.

Водночас дослідження [7] показують, що особистісні риси, зокрема проактивність учня, суттєво впливають на рівень залученості у дистанційному навчанні: учні з високою проактивністю демонструють вищу мотивацію, позитивні емоції та кращу залученість у дистанційний освітній процес.

Відтак, основою організації дистанційного навчання складає інтерактивна взаємодія, вона визначає логіку поєднання технологічних рішень із педагогічними функціями.

Дослідження О. Кучая та А. Дем'янюк [4, с. 81-82] засвідчили, що в структурі дистанційного навчання застосовуються онлайн-сервіси як Google Classroom або Khan Academy; платформи для відеоконференцій таких як Zoom або Skype; онлайн-платформ як Canvas, Blackboard, Brightspace і Moodle. Проте, дослідники встановили, що успішність дистанційного формату залежить від як таких, а від впорядкованого впровадження методів і процесів, що забезпечують постійну інтерактивну взаємодію «учитель – учень» та «учень – учень» у синхронних і асинхронних режимах, підтримуючи доступність змісту, обмін повідомленнями, зворотний зв'язок і контроль прогресу.

Зазначимо, що психологічний аспект інтерактивних освітніх середовищ полягає у створенні відчуття залученості та соціальної підтримки. Як наголошують Н. Тавровецька та О. Вельдбрехт [6 с. 39], недостатність особистісно орієнтованої комунікації між учасниками освітнього процесу призводить до емоційного виснаження та зниження навчальної мотивації. Важливим аспектом є те, що інтерактивні сервіси повинні не лише забезпечувати зворотний зв'язок, а й формувати соціально-емоційне середовище, у якому учень відчуває підтримку, приналежність і значущість своєї участі. Таким чином, розвиток особистості в дистанційному навчанні неможливий без належної емоційної взаємодії.

Значну роль у стимулюванні особистісного розвитку відіграють гейміфікаційні елементи, які, за спостереженнями Б. Гаприндашвілі [8, с. 5], створюють позитивну мотивацію до навчання та підвищують рівень залученості. Це доводить, що ігрові елементи (бейджі, рейтинги, квести, симуляції) можуть виступати засобом мотивації, а також способом формування внутрішньої активності, соціальної взаємодії та

самостійності. У поєднанні з груповими формами роботи такі елементи сприяють розвитку комунікативних і лідерських якостей, що є важливими складовими особистісного зростання учня.

У межах емпіричного аналізу досвіду дистанційного навчання в закладах загальної середньої освіти України, О. Мельник [5, с. 164–166] фіксує системну залежність якості й ефективності дистанційного формату від поєднання двох чинників: повсякденного використання сучасних цифрових інструментів та цілеспрямованого підвищення цифрової компетентності педагогів. Авторка підкреслює, що саме дефіцити в цифровій компетентності вчителів і методичній підготовці стають бар'єрами для організації «ефективного та якісного» дистанційного навчання, і пропонує відповідні рекомендації щодо їх усунення.

У площині компетентнісного підходу ці результати опосередковано пов'язують цифрове середовище із формуванням автономності й відповідальності здобувача: коли педагог володіє цифровими інструментами та вибудовує структурований цикл взаємодії, здобувач освіти отримує умови для самостійної роботи в асинхронному режимі, регулярного самооцінювання та дотримання дедлайнів. Як наслідок, інвестиції у цифрову компетентність педагогів і якісну інфраструктуру виступають не лише технічними, а й педагогічними передумовами особистісної автономізації учня в дистанційному форматі.

Розглядаючи дистанційну освіту в контексті форми проведення зауважимо, що асинхронний режим дистанційної взаємодії забезпечує «відкладене» у часі спілкування та роботу з матеріалами через середовища, що робить навчання більш самостійним і водночас підтриманим учителем цифровими інструментами. Таке поєднання зумовлює перерозподіл відповідальності за планування, моніторинг і рефлексію результатів на користь здобувача, формуючи ключові елементи саморегуляції (постановка цілей, управління часом, самооцінювання).

Емпірично й методично ця логіка підсилюється рекомендаціями Інституту педагогіки НАПН України щодо проєктування цифрового середовища школи [3]: варіативній «мобільності» вебсередовища; доступності матеріалів для активної самостійної діяльності та налаштуванні педагогічної взаємодії на основі інтерактивних освітніх технологій (форум, чат, відеоконференція, спільні редактори, електронна пошта). Сукупно це створює умови для персоналізованих траєкторій, підтримуваної автономії й практик самоконтролю учня.

Вибудувана в асинхронному режимі логіка «підтримуваної автономії» потребує інструментів, що забезпечують прозорість цілей і критеріїв, своєчасний зворотний зв'язок та видимість індивідуального поступу, операціоналізуючи саморегуляцію через регулярні мікроцикли «планування – дія – рефлексія». Такі сервіси водночас підсилюють соціальну присутність і мотиваційно-ціннісну залученість здобувачів, перетворюючи дистанційну взаємодію на керований процес розвитку. Щоб конкретизувати наведені положення та продемонструвати їхню дієвість у типових освітніх сценаріях, розглянемо на прикладі один із гейміфікованих інструментів формувального оцінювання – Kahoot.

Гейміфіковані інструменти формувального оцінювання, зокрема Kahoot посилюють мотиваційно-ціннісний компонент навчання й соціальну присутність у цифровому середовищі, що проявляється в підвищенні залученості, активності та позитивних навчальних установок здобувачів. Систематичні огляди та емпіричні дослідження закордонних вчених (Shaker, Hurst, & Marshall, 2021[10]; Wang & Tahir, 2020 [11]) фіксують стабільний ефект Kahoot на динаміку взаємодії у групі, інтерес до навчання, а також впевненість та зниження тривожності під час вивчення складних дисциплін. Саме швидкий зворотний зв'язок, елементи змагання і видимість прогресу

створюють умови для розвитку особистісних характеристик здобувачів (впевненості, наполегливості, відповідальності) у дистанційному форматі.

Ефективність Kahoot зберігається і під час повністю онлайн-занять: регулярні короткі вікторини в межах відеосесій підтримують увагу, підтримують мотивацію й структурують навчальний час, що сприяє самоконтролю та дотриманню дедлайнів у здобувачів. Використання Kahoot у процесі синхронного дистанційного уроку (із подальшим асинхронним опрацюванням) підвищує залученість і сприйману корисність навчальної активності, а також забезпечує сталі канали зворотного зв'язку між учителем та учнями.

Залучення таких сервісів, зауважує О. Бойчук [1, с. 199–200], модернізує освітній процес і робить його не лише ефективним, а й динамічним та цікавим; зокрема, використання LearningApps розглядається як допоміжний інструмент осучаснення занять у дистанційному форматі. Для викладача інтерактивність означає виразнішу подачу й вивільнення часу для комунікативної діяльності, а для здобувача освіти – адаптацію до індивідуального темпу, урахування психологічних і інтелектуальних потреб. Водночас дослідниця застерігає, що контроль виконання онлайн-завдань є обмеженим, отже потрібні продумане дозування активностей і профілактика «ефекту новизни», аби мотивація не згасала з часом.

Розгортаючи цю логіку у площині особистісного розвитку, інтерактивний сервіс підтримує автономію й саморегуляцію здобувача завдяки вибору зручного часу й темпу, формує почуття компетентності та впевненості через систематичну практику й видиму динаміку успіхів, а також поглиблює рефлексію завдяки регулярному зворотному зв'язку. Отже, LearningApps підвищує навчальні результати, а за умови зваженого дозування активностей та варіювання стратегій зберігається інтерес і внутрішня мотивація, що є підґрунтям соціально-емоційної стійкості й відповідальної навчальної поведінки у дистанційному середовищі.

Узагальнюючи вищезазначене, можна стверджувати, що ефективність інтерактивних освітніх сервісів визначається не кількістю використаних технологій, а тим, наскільки вони відповідають потребам розвитку особистості. Коли дистанційне навчання орієнтоване на взаємодію, саморегуляцію та позитивну емоційну атмосферу, воно трансформується у простір розвитку відповідальності, ініціативності та соціальної зрілості.

Такий підхід перетворює навчання на процес партнерства між учнем і технологією, де кожен крок взаємодії сприяє формуванню компетентної та вмотивованої особистості.

Таким чином, інтерактивні освітні сервіси є ефективним чинником розвитку особистості учнів у дистанційному навчанні. Вони сприяють підвищенню залученості, формуванню критичного мислення, саморегуляції та комунікаційних навичок. Активна взаємодія з контентом, викладачем і однокласниками дозволяє учням розвивати автономію та відповідальність, що є невід'ємними складовими особистісного зростання в сучасних умовах цифрової освіти.

Для досягнення максимального ефекту необхідно інтегрувати інтерактивні сервіси у системний контекст освітньої програми та враховувати індивідуальні особливості учнів. Лише комплексний підхід, який поєднує технологічні можливості, педагогічну методiku та психологічні аспекти навчання, забезпечує розвиток компетентної, самостійної та соціально зрілої особистості, здатної ефективно навчатися та взаємодіяти в цифровому середовищі.

Подальші розвідки вбачаємо в дослідженні механізмів персоналізації навчання через інтерактивні освітні сервіси, розробці концептуальної моделі впливу інтерактивних сервісів на різні аспекти розвитку особистості (когнітивний, емоційний,

соціальний), визначені та обґрунтуванні критеріїв ефективності інтерактивних сервісів для різних вікових груп.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Бойчук О. Освітньо-ігрова платформа LearningApps як допоміжний засіб для формування лексичної компетентності на заняттях української мови як іноземної. *Актуальні питання гуманітарних наук*, 2023. № 61(1). С. 195–201. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/61-1-32>
2. Гульпа Д. В., Йордан Г. М., Лемешева Н. В. Інноваційні підходи до організації дистанційного навчання в закладах вищої освіти України. *Педагогічна академія: наукові записки*, 2024. № 19. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.14525382>
3. Дистанційне навчання в умовах карантину: досвід та перспективи. Аналітико-методичні матеріали / кол. автор.; за загальною редакцією О.М. Топузова ; укл. М.В. Головка. Київ: Педагогічна думка, 2021. 192 с. DOI: <https://doi.org/10.32405/978-966-644-596-7-2021-192>
4. Кучай О., Дем'янюк А. Сучасні технології дистанційного навчання. *Гуманітарні студії: історія та педагогіка*, 2021. № 2. С. 77–85. DOI: <https://dspace.wunu.edu.ua/bitstream/316497/45452/1/2-2021-77-85.pdf>
5. Мельник О. Досвід дистанційної освіти у закладах загальної середньої освіти України. *Проблеми освіти*, 2023. № 1(98). С. 151–172. DOI: <https://doi.org/10.52256/2710-3986.1-98.2023.10>
6. Тавровецька Н., Вельдбрехт О. Psychological aspects of online learning implementation at Ukrainian universities. *Науковий вісник Мукачевського державного університету. Серія «Педагогіка і психологія»*. 2023. Том 9 № 2. С. 38–47. DOI: <https://doi.org/10.52534/msu-pp2.2023.38>
7. Fu P., Gao C., Chen X., & et al. Proactive personality and its impact on online learning engagement through positive emotions and learning motivation. *Scientific Reports*, 2024. № 14. DOI: <https://doi.org/10.1038/s41598-024-79776-3>
8. Hapryndashvili B. Creating a positive motivation of economic education students in conditions of distance learning through I.T. technology and gaming tools. *SJ Economics*, 2022. № 2 (45) С. 9–15. DOI: <https://doi.org/10.58246/sjeconomics.v45i2.271>
9. Kerimbayev N., Umirzakova Z., Shadiev R. et al. A student-centered approach using modern technologies in distance learning: a systematic review of the literature. *Smart Learning Environments*. 2023. DOI: <https://slejournal.springeropen.com/articles/10.1186/s40561-023-00280-8>.
10. Shaker A. J., Hurst P. S., & Marshall E. M. The effect of Kahoot on undergraduate student anxiety and confidence when studying statistics. *MSOR Connections*, 2021. № 19 (2). С. 41–54. DOI: <https://journals.gre.ac.uk/index.php/msor/article/view/1245>
11. Wang A. I., & Tahir R. The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers & Education*, 2020. Volume 149. May. 103818. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>.

REFERENCES:

1. Boichuk O. (2023). The LearningApps educational gaming platform as an aid for developing lexical competence in Ukrainian as a foreign language classes. *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk*, 61(1), 195–201. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/61-1-32> [in Ukrainian].
2. Hulpa, D. V., Yordan H. M., Lemesheva N. V. (2024) Innovative approaches to organizing distance learning in higher education institutions of Ukraine. *Pedahohichna akademiia: naukovy zapysky*, 19. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.14525382> [in Ukrainian].
3. Topuzova O.M. Holovko M.V. (2021) Distance learning in quarantine conditions: experience and prospects. Analytical and methodological materials. DOI: <https://doi.org/10.32405/978-966-644-596-7-2021-192> [in Ukrainian].
4. Kuchai O., & Demianiuk A. (2021). Modern distance learning technologies. *Humanitarni studii: istoriia ta pedahohika*, 2, 77–85. DOI: <https://dspace.wunu.edu.ua/bitstream/316497/45452/1/2-2021-77-85.pdf> [in Ukrainian].
5. Melnyk O. (2023) Experience of distance education in general secondary education institutions of Ukraine. *Problemy osvity*, 1 (98), 151–172. DOI: <https://doi.org/10.52256/2710-3986.1-98.2023.10> [in Ukrainian].
6. Tavrovetska N., Veldbrekht O. (2023) Psychological aspects of online learning implementation at Ukrainian universities. *Naukovyi visnyk Mukachevskoho derzhavnoho universytetu. Seriia «Pedahohika i psykholohiia»*. Vol. 9, 2, 38-47. DOI: <https://doi.org/10.52534/msu-pp2.2023.38> [in Ukrainian].
7. Fu, P., Gao, C., Chen, X., & et al. (2024). Proactive personality and its impact on online learning engagement through positive emotions and learning motivation. *Scientific Reports*, 14. DOI: <https://doi.org/10.1038/s41598-024-79776-3> [in English].
8. Hapryndashvili B. (2022) Creating a positive motivation of economic education students in conditions of distance learning through I.T. technology and gaming tools. *SJ Economics*, 2 (45), 9–15. DOI: <https://doi.org/10.58246/sjeconomics.v45i2.271> [in English].

9. Kerimbayev, N., Umirzakova, Z., Shadiev, R. et al. (2023). A student-centered approach using modern technologies in distance learning: a systematic review of the literature. *Smart Learning Environments*. DOI: <https://slejournal.springeropen.com/articles/10.1186/s40561-023-00280-8>. [in English].
10. Shaker, A. J., Hurst, P. S., & Marshall, E. M. (2021). The effect of Kahoot on undergraduate student anxiety and confidence when studying statistics. *MSOR Connections*, 19(2), 41–54. DOI: <https://journals.gre.ac.uk/index.php/msor/article/view/1245> [in English].
11. Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020>. [in English].