

РОЗРОБКА ІНТЕРАКТИВНОЇ СИСТЕМИ НАВЧАННЯ ДЛЯ УЧНІВ МОЛОДШИХ КЛАСІВ

Віннік Я.С.

Науковий керівник – доц., к.т.н. Рейда О.М.

Зміни життя в сучасному світі вимагають і змін мети та призначення сучасної освіти. Знижується функціональна значущість і привабливість традиційної організації навчання, передача «готових» знань від викладача до слухача перестає бути основним завданням навчального процесу.

Важливо викликати інтерес до навчальної теми, перетворювати аудиторію пасивних спостерігачів на активних учасників заняття. Якщо викладач у своїй роботі буде використовувати активні форми та методи навчання то це важливе питання буде вирішеним саме собою. Активні форми навчання будуються на інтерактивних методах, коли існує взаємозв'язок не лише між викладачем і слухачем, а й між слухачами у навчанні.

Для розробки системи використовувалась мова програмування JavaScript. JavaScript — назва реалізації стандарту мови програмування ECMAScript компанії Netscape, базується на принципах прототипного програмування. Найпоширеніше і найвідоміше застосування мови — написання сценаріїв для веб-сторінок, але, також використовується для впровадження сценаріїв керування об'єктами вбудованими в інші програми.

В системі реалізовано кросворди і головоломки як елементи інтерактивної взаємодії із аудиторією. Технологія реалізації взаємодії користувачів — Drag & Drop. Drag & Drop — форма виконання певних дій у графічних інтерфейсах, що передбачає використання комп'ютерної миші або сенсорного екрану. Дія виконується шляхом оперування видимими на екрані комп'ютера об'єктами за допомогою миші. Суть дії полягає у перетягуванні віртуальних об'єктів з одного місця у інше і таким чином виконанні певних дій у програмі або у взаємодії кількох програм.