

Опришківська гімназія Глобинської міської ради

Баранова К. А.

**Використання сервісу LearningApps на уроках
української мови**

ОПРИШКИ 2023

АНОТАЦІЯ

У даній методичній розробці представлено теоретичний та практичний матеріал призначення й можливостей використання вебсервісу LearningApps на уроках української мови та під час дистанційного вивчення в закладах загальної середньої освіти.

Визначено методичну доцільність застосування для створення інтерактивного дидактичного матеріалу для підвищення мотивації до навчання. Розкрито особливості роботи з даною програмою. Презентовано вправи та завдання до окремих навчальних тем на основі різних груп шаблонів, що сприяють формуванню в здобувачів освіти ряду компетентностей мовно-літературної освітньої галузі.

Використання учителем таких завдань сприяє створенню ситуації успіху, а можливість відразу перевірити правильність виконання спонукає здобувачів освіти до рефлексії.

Вправи можна вбудовувати в блог чи сайт за допомогою QR-коду або за активним посиланням.

Рекомендовано для вчителів української мови та літератури загальноосвітніх навчальних закладів.

ЗМІСТ

ВСТУП	4
РОЗДІЛ 1. МОТИВАЦІЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ ЯК ОСНОВНИЙ АСПЕКТ УСПІШНОСТІ УЧНЯ.....	5
РОЗДІЛ 2. ОСОБЛИВОСТІ РОБОТИ ІЗ СЕРВІСОМ LEARNINGAPPS НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ	7
2.1. Алгоритм дій у сервісі.....	7
2.2. Використання сервісу на різних етапах уроків української мови	21
2.3. Застосування сервісу LearningApps за умов дистанційного навчання	34
ВИСНОВКИ	38
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	39

ВСТУП

XXI століття вважається століттям якісної освіти, що є вкрай важливим та актуальним. У сучасному світі спостерігається стрімкий розвиток інформаційних технологій. Україна активно долучилася до цього етапу, адже важливо зрозуміти їх переваги та доцільність використання. Ми бачимо, що сьогодні практично кожна людина може підключитися до Інтернету. Освіта розглядається як важливий чинник становлення й розвитку особистості. Тому саме вона має мобільно та швидко реагувати на будь-які зміни в житті суспільства та його потреби.

Суттєво іншими стали й вимоги до навчання. Адже випускник повинен оволодіти навичками роботи з різними джерелами інформації, бути готовим до навчання протягом життя, ділової комунікації. Важливо вміти приймати відповідні рішення у нестандартних ситуаціях, критично мислити тощо. Пріоритетною виступає інформаційно-комунікаційна компетентність.

Головна мета освіти в Україні – виховання гармонійно розвиненої особистості, здатної орієнтуватися в сучасному мінливому світі, знаходити потрібну інформацію, вчасно її обробляти й шукати можливості для використання.

Державний стандарт базової та загальної середньої освіти вкладає новий зміст у навчання та виховання громадянина України. Його ідеї спрямовані на формування національно-мовної особистості, людини, яка любить українську мову як рідну і шанує як державну, послуговується нею в різних колах спілкування, дбає про високий рівень володіння літературними нормами на як в усній, так і писемній формах. Саме урокам словесності відведено першочергову роль у формуванні цих якостей у здобувачів освіти.

Актуальність теми обумовлена зростанням вимог до рівня оволодіння рідною мовою та підвищенням зацікавлення в пошуку ефективних інноваційних засобів навчання української мови, зокрема вправ, створених на електронному ресурсі LearningApps.

Новизна цієї роботи полягає в поглибленому вивченні інтерактивних дидактичних вправ як мотиваційних засобів навчання.

Мета - розкрити особливості роботи із сервісом LearningApps на уроках української мови та під час дистанційного навчання, презентувати створені завдання, які можна використати у закладах загальної середньої освіти.

Досягнення поставленої мети передбачає виконання таких **завдань**:

- визначити методичну доцільність використання Інтернет-сервісу LearningApps;
- дослідити можливості дидактичного мультимедійного матеріалу на різних етапах уроку;
- проаналізувати мотиваційну дію використаних матеріалів сервісу під час навчання;
- поділитися досвідом створення вправ на LearningApps та використання їх на уроках української мови.

РОЗДІЛ 1

МОТИВАЦІЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ ЯК ОСНОВНИЙ АСПЕКТ УСПІШНОСТІ УЧНЯ

Зміни життя в сучасному світі вимагають і змін мети та призначення освіти. Першочергове завдання школи на сьогодні – навчати й виховувати, забезпечуючи при цьому якісними знаннями. Такий підхід дасть можливість випускнику успішно реалізуватися в майбутньому.

Зважаючи на зниження значення та привабливості організації навчання традиційними методами, втрачає свою актуальність і передача «готових» знань від учителя до учня. Щоб досягти формування гармонійно розвинутої особистості, необхідно змінити саму позицію учнів у процесі навчання. На уроці з пасивного слухача, який тільки сприймає інформацію, і ретельного виконавця якихось стандартних завдань, він повинен перетворитися у творчого здобувача знань. Тому варто обрати правильний шлях удосконалення методів, користуватися новими, ефективними прийомами навчально-пізнавальної діяльності учнів, які відповідають сучасним потребам.

Відомо, що будь-яка дія має бути успішною. Звичайно, це залежить, в першу чергу, від здібностей та знань. Та не менш вагомим компонентом організації навчальної діяльності є мотивація, тобто бажання самовиразитися, удосконалитися, досягти високих результатів. Кожен учитель прагне, щоб його учні гарно навчалися, з цікавістю та бажанням ходили на уроки. Розвиток інтересу до навчання – проблема, яка хвилює педагогів, дітей, батьків. Якщо у здобувачів освіти рівень мотивації високий, то й більших результатів вони зможуть досягти.

Сьогодні констатує, що діти перенасичені інформацією з Інтернету, тому не завжди розуміють, що вони роблять в школі і навіщо там потрібно навчатися. Працюючи з учнями середніх класів, можна помітити втрату інтересу до процесу навчання, особливо в адаптаційному періоді. Тому на етапі переходу з початкової до основної ланки освіти важливо дотримуватися наступності та не втратити зацікавленості в дітей. Адже ми часто можемо почути знайомі фрази «не цікаво на уроках», «навіщо мені це потрібно», «де це мені знадобиться» та ін. Що з цим робити? Важливо не просто констатувати, що учень не виявляє бажання вчитися, а з'ясувати причину та які сторони мотивації не сформовано, коли саме зник інтерес до навчання.

Тож освіта у XXI століття ставить перед педагогом певний виклик – розвинути в дитини позитивну мотивацію до навчання. Він є актуальним, адже завдання й цілі уроку мають бути не тільки зрозумілими для дітей, а й значущими, важливими. Тільки за таких умов школярі активно працюватимуть і досягатимуть у майбутньому високих результатів.

Запалити в дітей бажання вчитися – головна мета й завдання креативного сучасного педагога. Практичний досвід переконує в тому, що найголовніше у вивченні будь-якого предмета – це мотивація учнів. Але тут важливо зауважити, що формувати її потрібно з кожного навчального

предмета окремо, тому що мотивація щодо вивчення тієї чи іншої дисципліни в учнів різна. Чим же зацікавити учнів під час вивчення української мови?

Та перш ніж говорити про прийоми та методи формування мотивації, варто з'ясувати, що означає це поняття. Український тлумачний словник трактує його як «заохочення учнів до вивчення певного предмета, дисципліни, пояснення необхідності навчання у школі» [5, с. 248].

Мотивація є обов'язковим компонентом навчальної діяльності, що розглядається як «особлива форма активності особистості, спрямована на засвоєння соціального досвіду пізнання й перетворення світу, що включає оволодіння культурними способами зовнішніх, предметних і розумових дій» [4, с.135].

На думку Волкової Н. П., важливим є розвиток таких якостей особистості, які необхідні для життя в нових умовах відкритого суспільства: відповідальності, ініціативності, самостійності, що можливо тільки за наявності високого рівня шкільної мотивації [2].

Учені визначають різні типи мотивації. Спробуймо проаналізувати та порівняти два з них – зовнішню й внутрішню. Перша залежить від оточення, від певних життєвих обставин. Знання, які здобуває учень, для нього є виключно засобом досягнення іншої цілі (відчути славу, отримати винагорода, почути похвалу за оцінки, уникнути покарання тощо). Такий вид мотивації іноді підкріплений матеріальними винагородами. Тому може переважати до певного моменту. Наприклад, якщо зникає винагорода, учень втрачає бажання щось робити.

Внутрішня ж мотивація базується на самоусвідомленні, розумінні та сприйнятті себе. Це цілеспрямований шлях до досягнення мети. Такі діти зацікавлені, допитливі, намагається оволодіти новими компетентностями у процесі навчання. Вони постійно прагнуть розвитку, не зупиняються на досягнутому, шукають нові шляхи самовдосконалення. Саме цей вид мотивації орієнтований на процес і результат.

Підсумовуючи вище сказано, відзначимо, що мотивація – це злагоджена спільна робота усіх учасників освітнього процесу. Адже, як би педагог не намагався наблизити свій предмет до учня, якщо в нього немає внутрішньої мотивації, бажання співпрацювати, нічого не вдасться.

Отже, важливо створити такий освітній простір, де вчитель та учні будуть рівноцінними суб'єктами навчання.

РОЗДІЛ 2.

ОСОБЛИВОСТІ РОБОТИ ІЗ СЕРВІСОМ LEARNINGAPPS НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ ТА ЛІТЕРАТУРИ

2.1. Алгоритм дій у сервісі

Комп'ютери, ноутбуки, планшети, смартфони, гаджети стали невід'ємною частиною нашого життя. Початок ХХІ століття по праву називають століттям розвитку інформаційних технологій, глобальної комп'ютеризації. Усі учні мають можливість вільного доступу до Інтернету. Вони спілкуються, організують власне дозвілля, створюють групи, товариства, хоча, на жаль, робиться це здебільшого безконтрольно, на власний розсуд. Тому на педагогів покладено важливу місію – допомогти учням корисно й цілеспрямовано використовувати можливості мережевих сервісів. Звичайно, зацікавити підлітка, який вчора освоював Месенджери і вКонтакті, а сьогодні – це ТікТок, Інстаграм тощо, надзвичайно складно. Але ми маємо бути креативними й іти в ногу з часом, а отже, бути на рівні з учнями. Тож завдання вчителя – освоїти та використовувати соціальні освітні мережі, платформи, сервіси, що певною мірою впливатимуть на підвищення якості навчання, формуватимуть внутрішню мотивацію до вивчення предмету, сприятимуть розвитку компетентностей.

Стрімкий розвиток інтернет-технологій відкриває необмежені можливості для їх застосування в освітній діяльності. У центрі такої форми організації навчального процесу є взаємодія учнів між собою та учителем завдяки інструментам програмного забезпечення. Уроки, на яких створюються завдання за допомогою різних сервісів та використовуються комп'ютери, мають на меті реалізувати особистісно-зорієнтований підхід до навчання. У школярів формуються уміння самостійно працювати з матеріалом, інформацією, обирати необхідне, порівнювати, аналізувати, виокремлювати основне, критично мислити. Щоб найбільш ефективно сформувані пізнавальний інтерес учнів, розкрити їхній інтелектуальний потенціал, педагогу варто використовувати відповідні засоби навчання.

Формувати внутрішню мотивацію в учнів до уроків української мови можна завдяки впровадженню хмарних технологій, створюючи та застосовувати мультимедійні вправи. Гра або її елементи є захоплюючими та прийнятними для дитини. Цікавість посилюється тим, що завдання зручно виконувати у власному телефоні як у класі, так і вдома. Така навчальна діяльність активізує учня, що є важливим для його мотивування.

У мережі Інтернет на сьогоднішній день розміщено велику кількість різноманітних інтерактивних посібників, тренажерів, вправ та інших освітніх ресурсів. Та перш ніж зупинитися на якомусь окремому, варто їх проаналізувати, щоб мати можливість визначити, чи відповідають вони тим вимогам і цілям, які ставить перед собою вчитель. Адже кожен із них має як переваги, так якісь незручності. Наприклад, є цікаві навчальні матеріали

(вправи, тести тощо), які пропонуються в готовому вигляді, складені до певного розділу чи теми, але без можливості редагувати їх, що унеможливило використання під час вивчення інших тем. Часто готові матеріали не відповідають індивідуальним особливостям учнів. Тому у багатьох педагогів виникає бажання створювати власні інтерактивні дидактичні матеріали, які легко можна адаптувати в навчальний процес, які б відповідали структурі конкретного уроку, його цілям та задачам, були доступними, зрозумілими учням. Важливим є можливість використання таких завдань на комп'ютерах, мультимедійних дошках, планшетах, смартфонах.

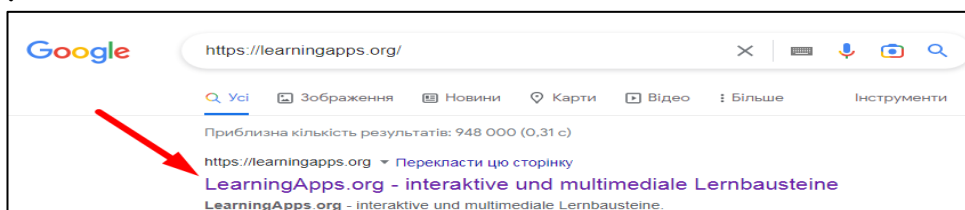
Позитивно вирішити ці проблеми допоможе онлайн-сервіс LearningApps, який учитель може впроваджувати у власній діяльності. Це один із вебсервісів додатку WEB 2,0, створений для підтримки освітнього процесу за допомогою інтерактивних модулів. «Існуючі модулі можуть бути безпосередньо включені в зміст навчання, а також їх можна змінювати або створювати самостійно. Метою сервісу є також збір інтерактивних вправ і можливість зробити їх загальнодоступними» [1, с. 40].

Конструктор LearningApps цікавий для створення різноманітних навчальних матеріалів з української мови. Розроблені блоки (вправи) не прикріплені до методичних сценаріїв чи якихось програм, вони можуть бути застосовані як окремі завдання на певних етапах уроку.

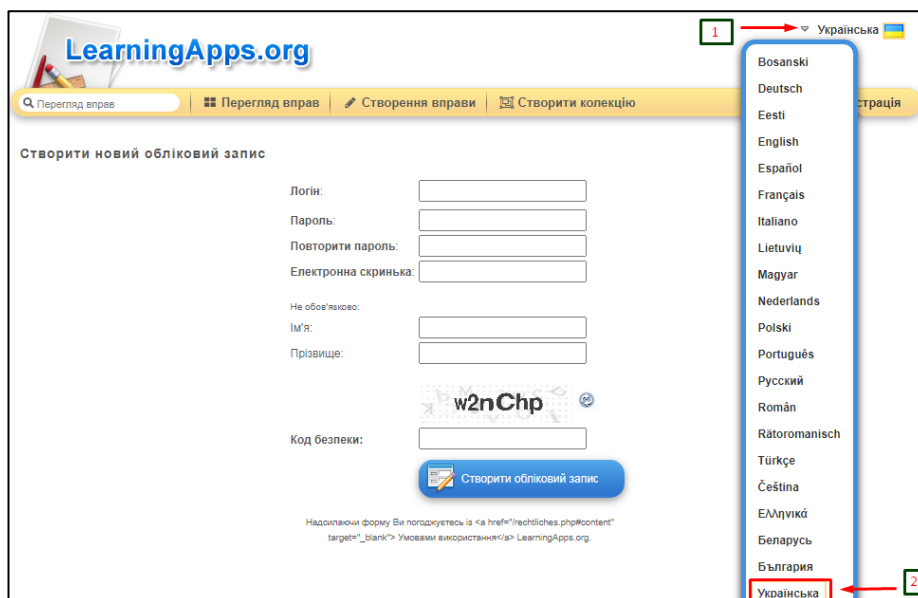
Сервіс абсолютно безкоштовний. На сьогодні до переліку мов інтерфейсу додано українську, перекладено загальні текстові рядки, що є зручним у використанні.

Розглянемо алгоритм дій у сервісі.

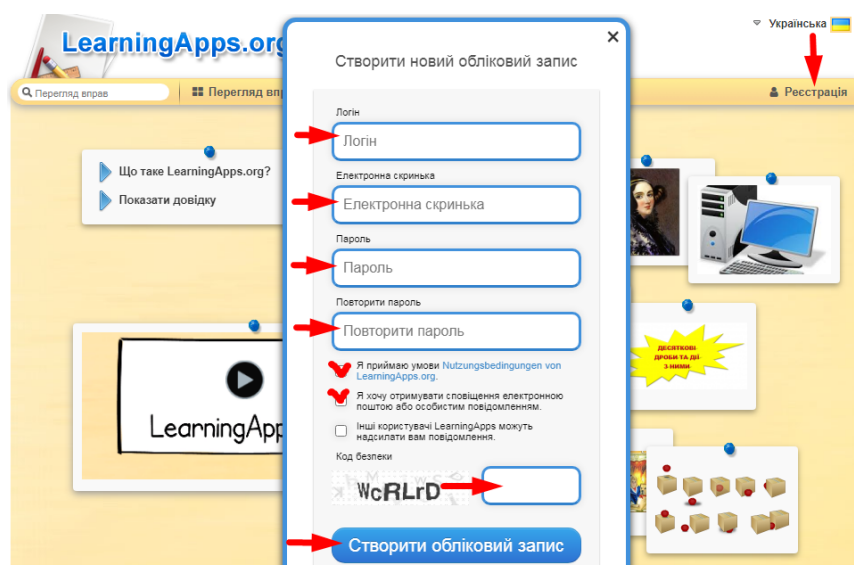
1. Реєстрація (створення облікового запису). У будь-яку пошукову систему вводимо покликання: <https://learningapps.org/> та переходимо на Web-сторінку.



Натиснувши на трикутничок, для зручності обираємо із запропонованих мов українську. Для того, щоб використовувати наявні навчальні модулі, змінювати під свої потреби, розробляти подібні чи створювати нові, а потім зберігати їх у власному кабінеті, необхідно зареєструватися. Хоча даний сервіс дозволяє працювати й без попередньої реєстрації. Але тоді вправи будуть створені для одноразового їх використання та без можливості редагування.



Для створення свого облікового запису в даному онлайн-сервісі необхідно уважно заповнити всі поля реєстраційної форми. Бажано вказувати дійсні дані, щоб потім учням та колегам було зрозуміло, хто є автором роботи. Адже, коли відправлятимемо свою роботу до бібліотеки сервісу, це буде відображатися на посиланні й на модулі. Якщо бажаємо отримувати повідомлення – додаємо e-mail.

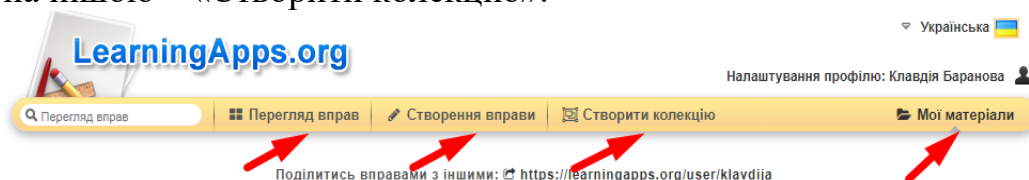


Після реєстрації будуть доступними такі закладки:

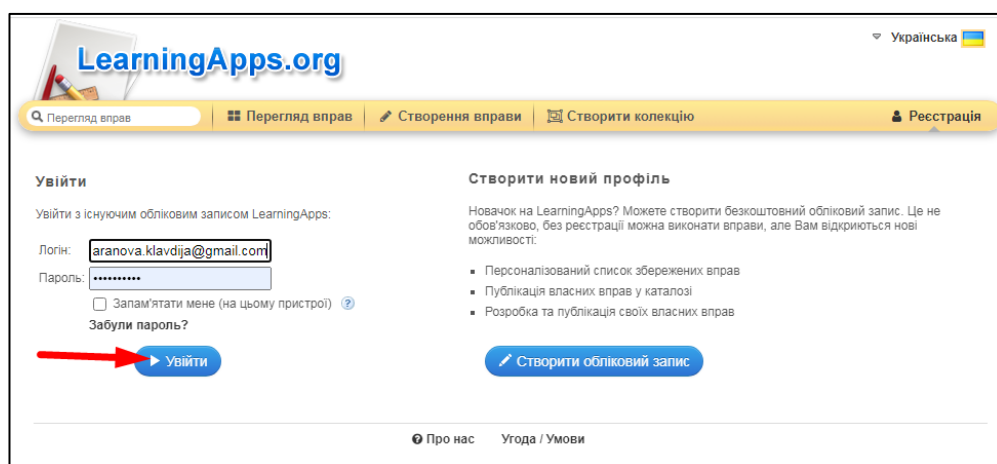
- «Налаштування акаунта» (додавання або зміна інформації про себе, а також перегляд листів, які надходять);
- «Пошук» (знаходження категорії за назвою);
- «Перегляд вправ» (каталог усіх завдань за категоріями);
- «Створення вправи» (список шаблонів для створення нових вправ шляхом заповнення простих веб-форм);

- «Створити колекцію» (поєднання кількох вправ для виконання за одним покликанням);
- «Мої матеріали» (кейс для зберігання в папках створених чи поширених вправ та колекцій).

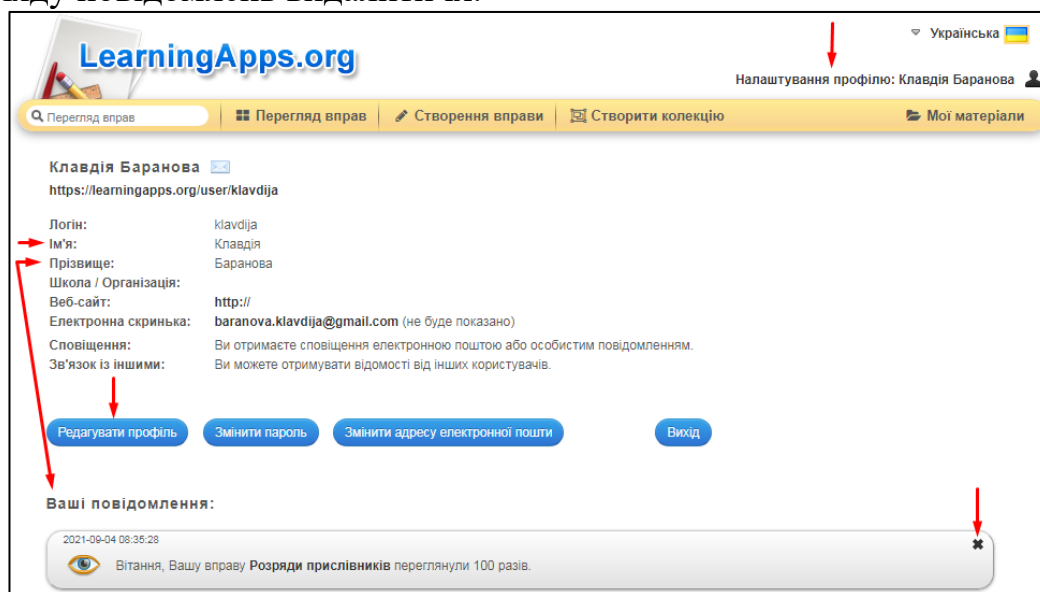
Звернімо увагу на зміни в закладках LearningApps – відсутність опції «Мої класи» (була в попередній версії сервісу), яка на сьогоднішній день замінена іншою – «Створити колекцію».



Надалі зможемо потрапити до сервісу під своїм акаунтом,



а також, відкривши вкладку «Налаштування профілю», внести зміни чи після перегляду повідомлень видалити їх.



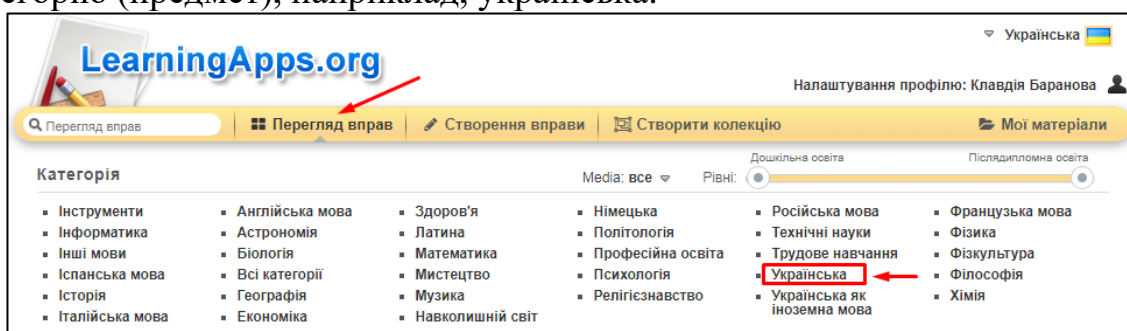
LearningApps достатньо простий у користуванні сервіс, має привабливий інтерфейс, тому «учитель, що має навички роботи з ІКТ, може

створити свій ресурс – невелику вправу для пояснення нового матеріалу, для закріплення, тренінгу, контролю. І зробити це на досить високому рівні» [1, с.41.].

2. Перегляд вправ.

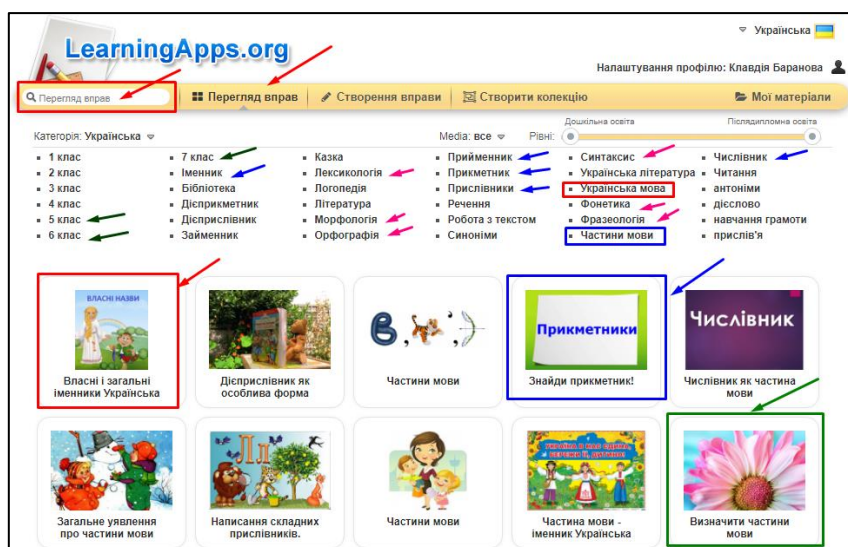
У сервісі є такі інструменти, що дозволяють вчителю готувати якісні дидактичні матеріали, електронні наочні посібники, аудіо/відеоматеріали. На сьогоднішній день у ньому наявні різноманітні шаблони, які розробниками постійно оновлюються, удосконалюються. Перед тим, як розпочати створювати власні інтерактивні вправи з колекції шаблонів, що є на LearningApps, рекомендую ознайомитися з каталогом готових завдань, які щодня поповнюються новими.

Для цього необхідно натиснути на позначку «Перегляд вправ», вибрати категорію (предмет), наприклад, українська.

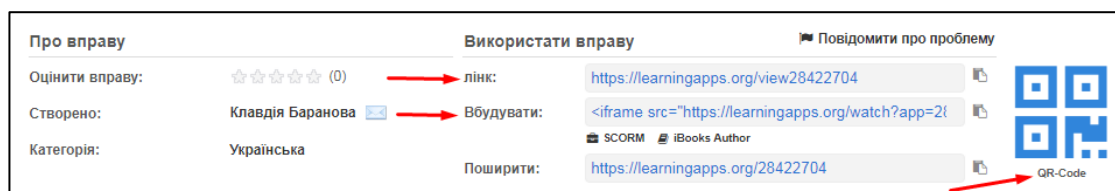


Перед нами відкриється список різних вправ з української мови. Їх можна обирати за класом (5 клас, 6 клас, 7 клас та ін.), назвами розділів (фонетика, морфологія, синтаксис), темами (іменник, займенник, числівник тощо). Далі зможемо переглянути цікаву для нас вправу, навівши на неї мишкою, та використати її.

Каталог містить багато сторінок, до яких регулярно додаються нові блоки (вправи). Також можна здійснювати пошук і за допомогою відповідного поля й не лише за тематикою, а й за автором.



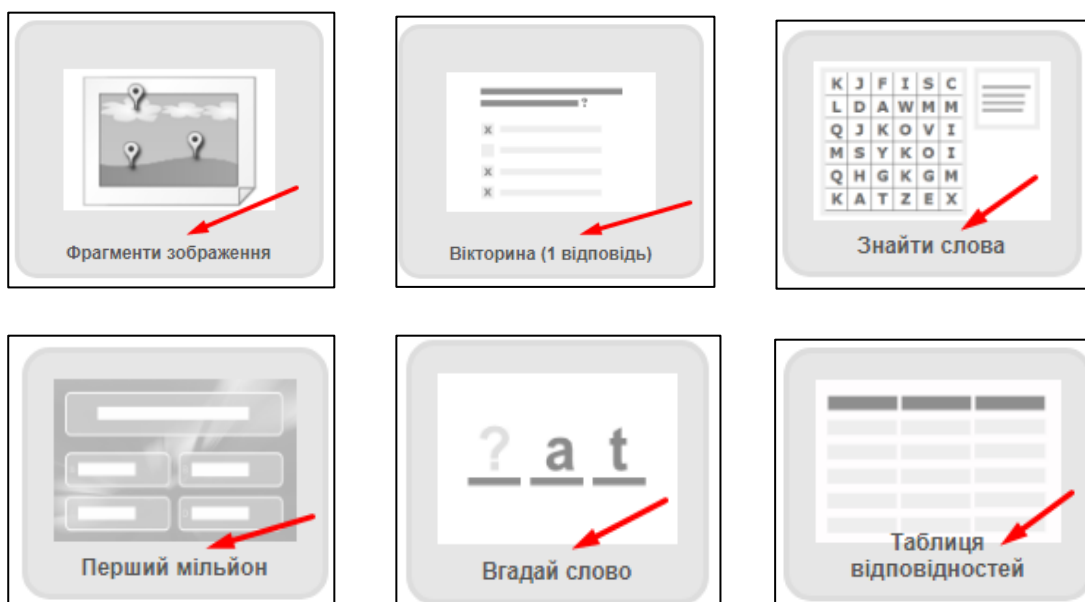
Блоки, створені у середовищі LearningApps, зручні у використанні, тому що мають свою URL-адресу (лінк) для повноекранного перегляду. Для того, щоб інтерактивні завдання були вбудовані на сторінки сайтів або блогів учителів чи учнів, можна скористатися QR-кодом, який автоматично створюється до кожної вправи, або окремим покликанням.



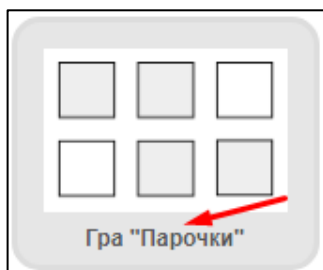
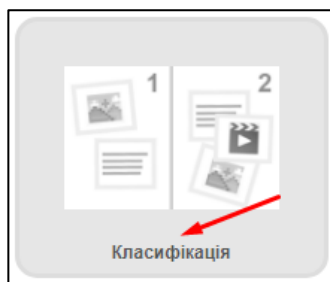
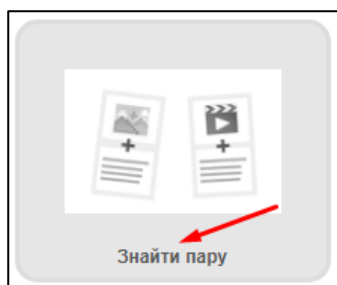
3. Створення вправ.

Перед тим, як розпочати створення вправ на LearningApps, потрібно визначитися із шаблоном. На сьогоднішній день програма пропонує досить різноманітний вибір. На сервісі їх більше двадцяти, «... що цілком достатньо для реалізації безлічі методичних задумів» [1, с. 41]. Усі шаблони поділено на п'ять категорій, кожна з яких містить по кілька варіантів.

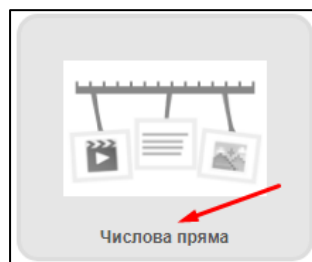
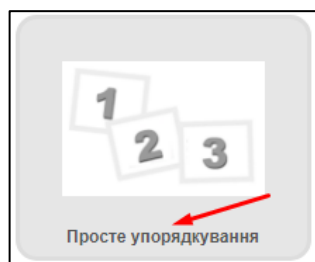
1. Вибір – вправи, у яких потрібно вибрати правильну відповідь з переліку альтернативних варіантів. Це шаблони «Фрагменти зображення», «Вікторина (1 відповідь)», «Знайти слова», «Перший мільйон», «Вгадай слово», «Таблиця відповідностей».



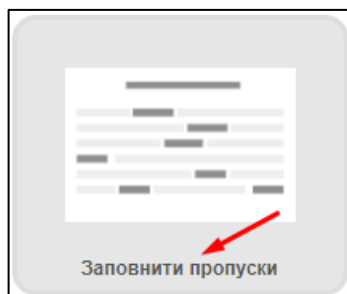
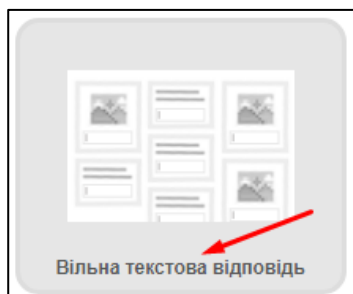
2. Розподіл – у таких завданнях необхідно визначити відповідності. До цієї категорії віднесемо такі шаблони: «Знайти пару», «Класифікація», «Пазл», Га «Парочка».

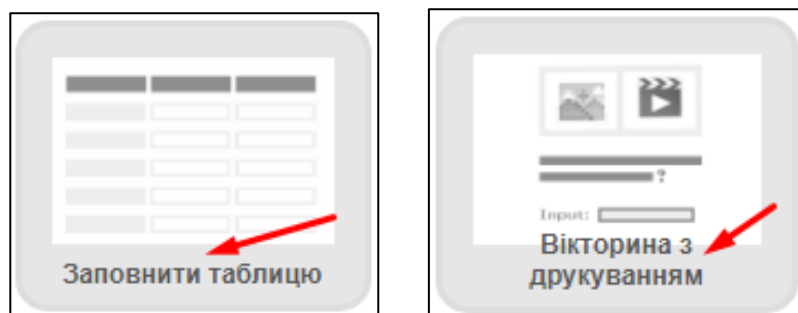


3. Послідовність – на визначення та встановлення правильної почерговості. У цій категорії можна використати шаблони «Просте упорядкування» та «Числова пряма».

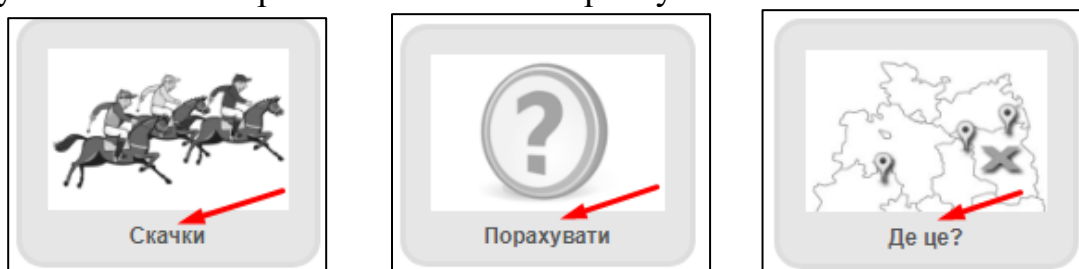


4. Заповнення – вправи побудовано таким чином, що учням потрібно заповнити пропуски, вибравши зі списку запропонованих або ввести самостійно за допомогою клавіатури. Це, наприклад, такі шаблони, як «Вільна текстова відповідь», «Заповнити пропуски», «Кросворд», «Заповнити таблицю», «Вікторина з друкуванням».

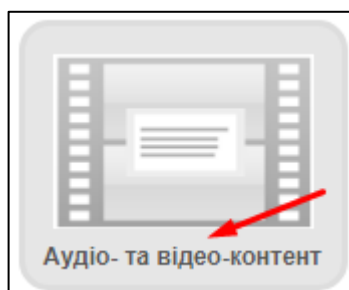




5. Онлайн-ігри – це категорія шаблонів LearningApps, особливість яких заключається в тому, що виконання завдань організовано у вигляді змагання учня з комп'ютером або з іншими користувачами.



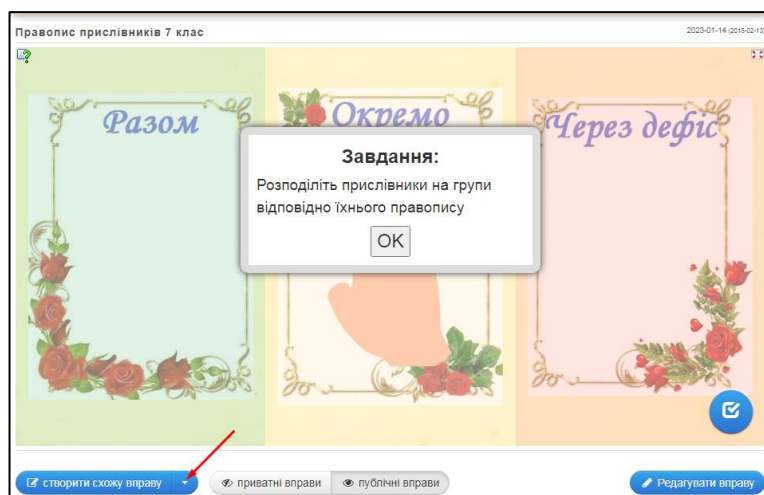
Досить цікавим є шаблон «Аудіо- та відео-контент», до якого можна завантажити аудіо- та відеоролики, взявши їх за основу. Потім учитель додає до якоїсь відповідної частини мультимедійного контенту певні нотатки-запитання, або ж якесь завдання в шаблоні інших категорій, котрі безпосередньо стосуються теми уроку.



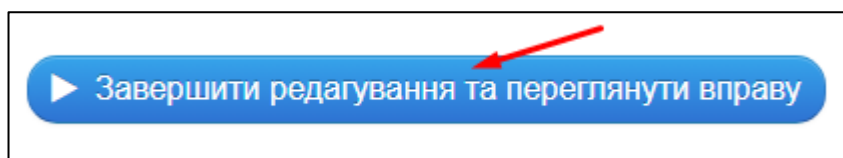
Досить зручним для створення різноманітних вправ у вебсервісі є можливість додавати текст, зображення, звук, аудіо та відео.

На сервісі створювати вправи можна двома варіантами. Перший – за зразком, використовуючи готові модулі. Наприклад, ми хочемо перевірити, як учні засвоїли нову тему про правопис прислівників. Нам потрібно вибрати з каталогу вправу з групи «Розподіл». Кожен блок має назву шаблону, який можна побачити, навівши мишкою на вправу. Отже, нас цікавить «Класифікація» – розподілити слова на три колонки (групи). Переглянувши зразки, обираємо відповідну вправу й відкриваємо її. Далі натискаємо на позначку «створити нову вправу» й додаємо свої завдання.

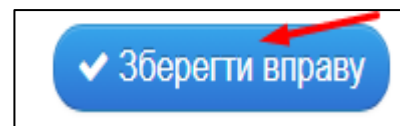
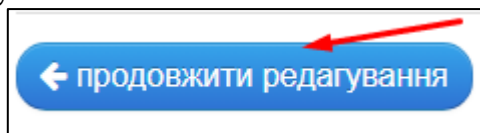
Покликання: <https://learningapps.org/view4597972>



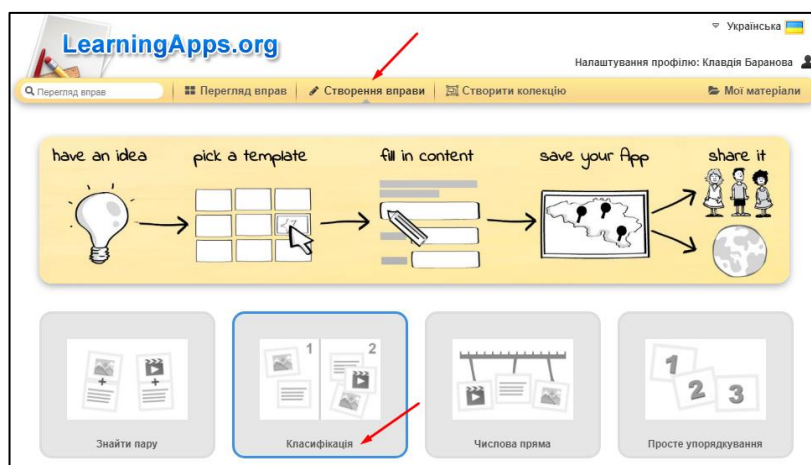
У кінці маємо можливість завершити редагування та переглянути нашу вправу.



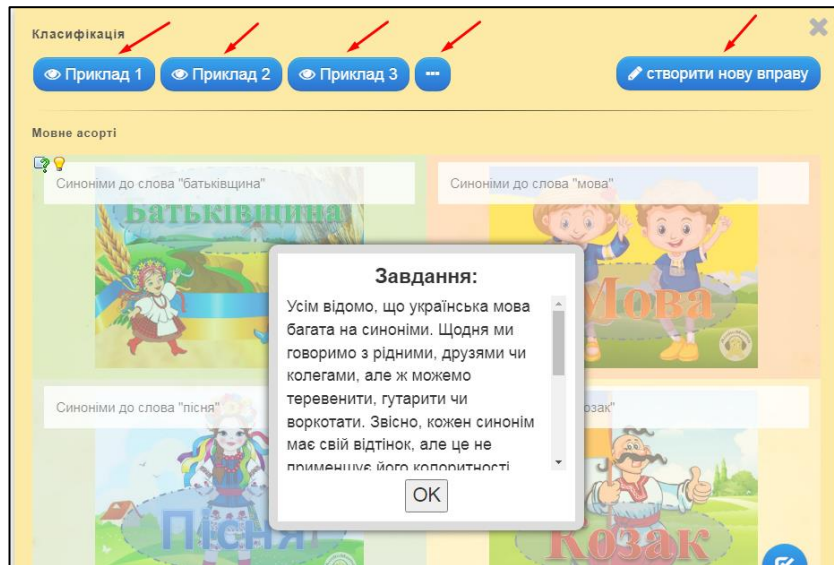
Далі за необхідності можна продовжити редагування або ж зберегти, якщо більше не будемо нічого змінювати. Створена нова вправа на основі іншої буде у власному «кабінеті» в розділі «Мої матеріали», що є зручним у її пошуку.



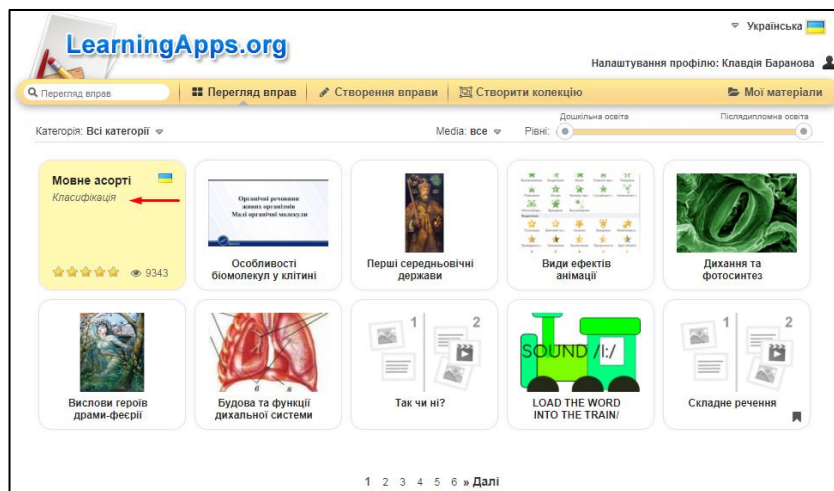
Інший варіант – скористатися відповідною закладкою сервісу, де розміщено шаблони для створення нових вправ методом заповнення простих вебформ. Обираємо потрібний нам, наприклад, «Класифікація» і натискаємо на ньому лівою кнопкою миші.



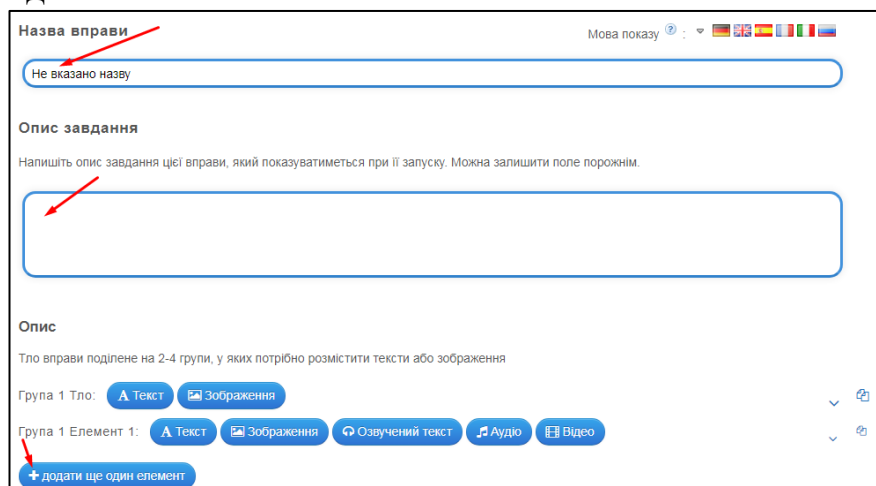
До кожного шаблону пропонується перегляд кількох прикладів відповідного завдання з бібліотеки.



Натискаємо на три крапки й потрапляємо до списку готових вправ. Усі вони створені у цьому варіанті шаблону.



Зрозумівши принцип заповнення даної вебформи, одразу переходимо до опції «Створити нову вправу». Вказуємо назву та за бажанням/необхідністю подаємо опис. Натискаючи на кнопку з +, можемо регулювати потрібну нам кількість завдань.



Актуальним на сьогодні під час впровадження формувального оцінювання є можливість зворотного зв'язку з учнями, а також опція «Довідка», де можна подати необхідний теоретичний матеріал чи пояснення до зображення.

Зворотній зв'язок

Напишіть текст зворотнього зв'язку, який з'явиться, коли правильне рішення буде знайдено.

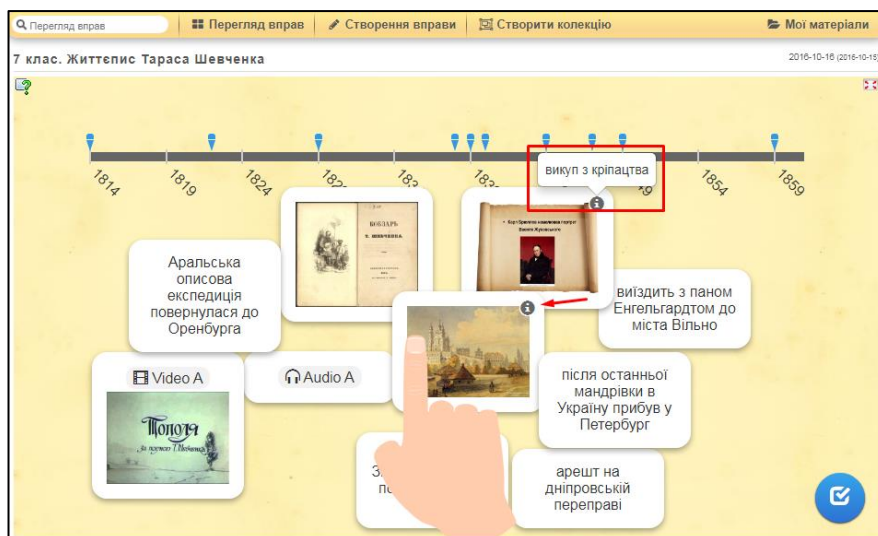
Чудово, правильне рішення знайдено!

Довідка

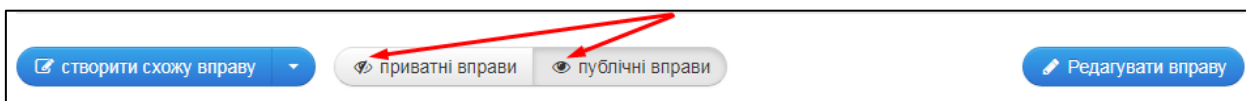
Залишіть підказки про виконання вправи. Їх можна буде переглянути, клацнувши невеличкий значок у верхньому лівому куті. Це поле можна залишити порожнім.

Завершити редагування та переглянути вправу

Діти зможуть переглянути це у завданні вгорі справа під літерою «і» – інформація.



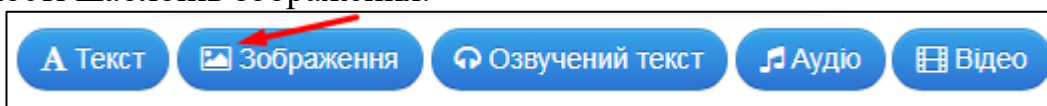
Як і в попередньому варіанті створення власних вправ, спочатку переглядаємо та за потреби редагуємо її, а потім зберігаємо. Власноруч створене завдання можна зробити публічним (його бачитимуть усі користувачі) або приватним (доступне нам та учням, яким надіслали посилання). За потреби, вправи можна редагувати, змінювати видимість для певних користувачів тощо.



Серед переваг сервісу LearningApps важливо відмітити можливість ефективно вирішувати проблему наочності та розширення візуалізації навчання, що дозволяє інтерактивним вправам бути зрозумілими та доступними учням. Адже питання візуалізації навчання є актуальним. На

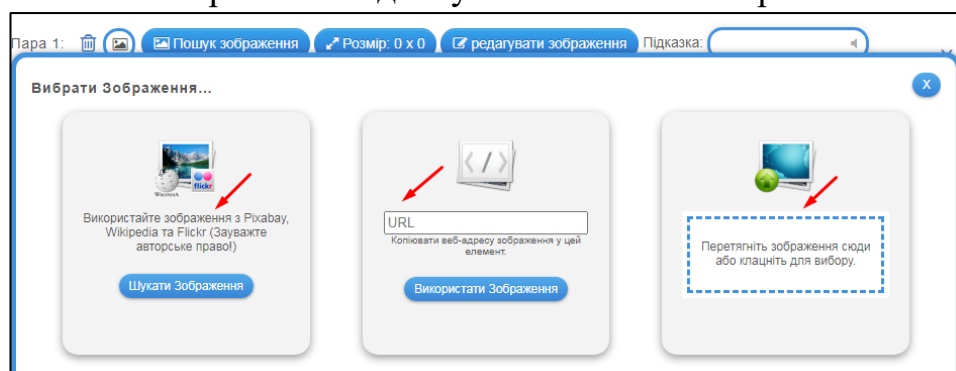
сьогодні відомо про велику кількість наукових досліджень у цій сфері. В одній із публікації української аналітично-ресурсної організації «Ейдос» зроблено узагальнення про те що «90% інформації людина сприймає через зір, 70% сенсорних рецепторів знаходяться в очах» та «на 17% вище продуктивність людини, що працює з візуальною інформацією й на 4,5% краще згадуються докладні деталі візуальної інформації» [6].

Візуалізація матеріалів сприяє швидкому та ефективному засвоєнню інформації. На сервісі це можна зробити за допомогою додавання до більшості шаблонів зображення.

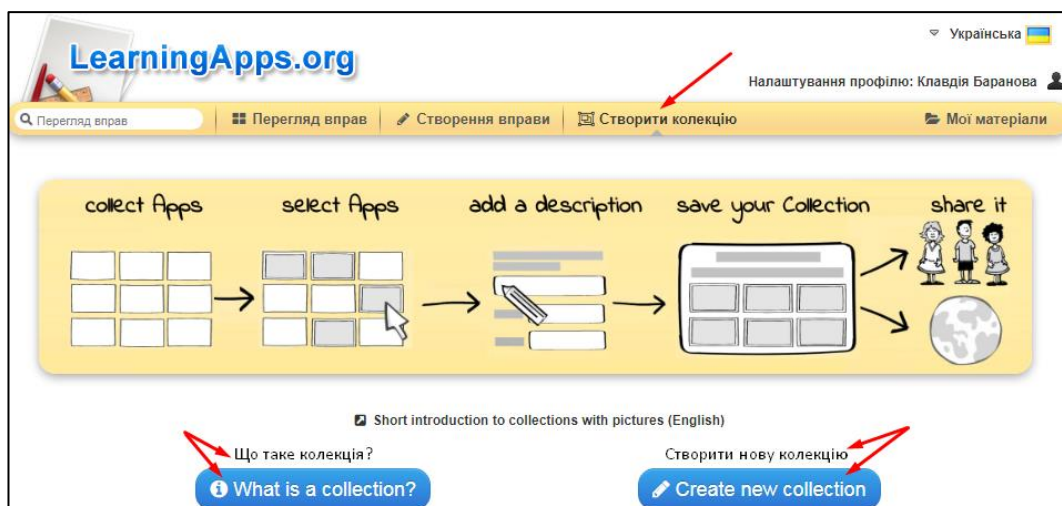


Їх можна завантажувати трьома зручними способами.

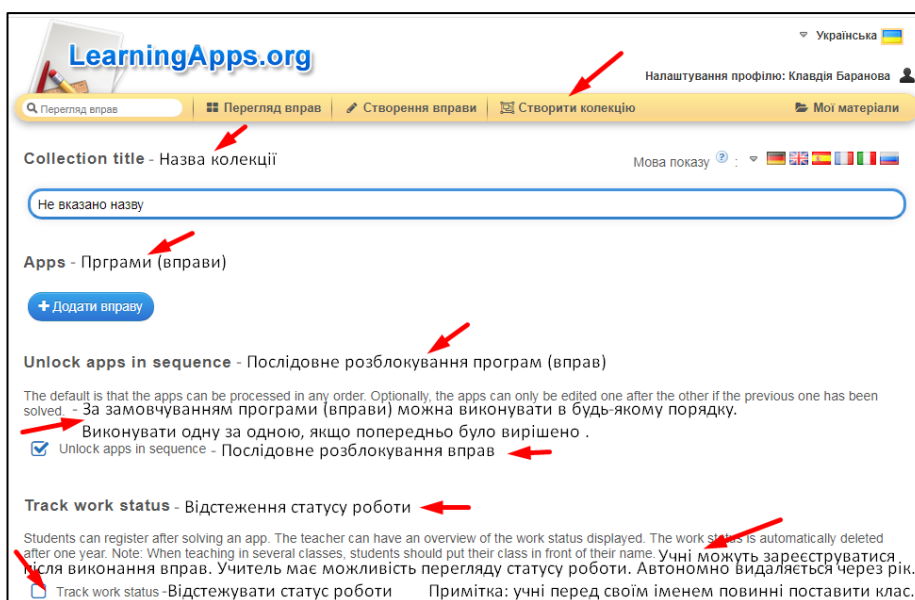
1. Через діалогове вікно «Шукати зображення» – вводимо в поле пошуку тему й обираємо із запропонованих потрібне.
2. Через діалогове вікно «Використати зображення» – додаємо в поле скопійовану у Google URL-адресу вибраного зображення.
3. Уставити зображення з диску вашого комп'ютера.



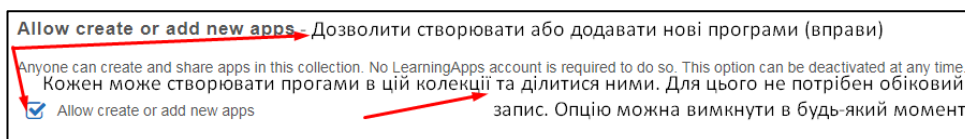
Однією із ефективних форм розвитку компетентностей на уроці є робота в парах та групах. Програма LearningApps надає таку можливість завдяки налаштуванню «Створити колекцію». На жаль, ця вкладка на сьогодні поки що англійська, так як додана на заміну опції «Мої класи» нещодавно.



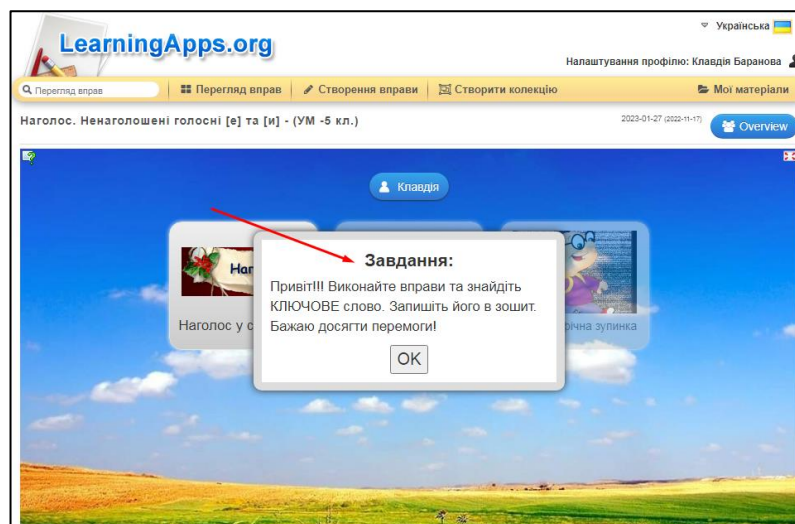
Алгоритм роботи по створенню колекції вправ простий. Відкриваємо й заповнюємо форму. Сервіс надає можливість вибору деяких налаштувань. Вважаю, що це є надзвичайно зручним, адже відповідає меті та завданням, які ставить перед собою вчитель. Мова про послідовне/непослідовне виконання вправ. Якщо поставити позначку на послідовне розблокування, то учень зможе виконувати наступну вправу тільки тоді, коли успішно зробить попередню. Вправи, що стоять у черзі на виконання у сервісі будуть прикриті напівпрозорим кольором. Якщо ж цю функцію не обирати – порядок виконання довільний. Це налаштування доцільно використовувати, якщо різні вправи призначені для виконання в окремих групах. Досить зручною в сервісі є можливість для вчителя відстежувати статус виконання учнями вправ. Для цього їм необхідно вписати своє прізвище та ім'я, а якщо роботу виконують діти з різних класів, то вказати це.



У налаштуваннях форми колекції можна дозволити створювати або додавати нові вправи й ділитися ними. Для цього не потрібен обліковий запис в LearningApps. За необхідності цю опцію в будь-який момент можна вимкнути.



Коли всі заплановані вправи буде додано, за бажанням є можливість обрати фонове зображення колекції (аналогічно як в усіх завданнях). Також надати коментар відгуку. Учні після виконання вправ зможуть його прочитати. Для того, щоб дітям було зрозуміло, як виконувати завдання, на початку рекомендую писати пояснення/коментар/побажання.



Перевіривши заповнення форми, зберігаємо колекцію (значок внизу сторінки).

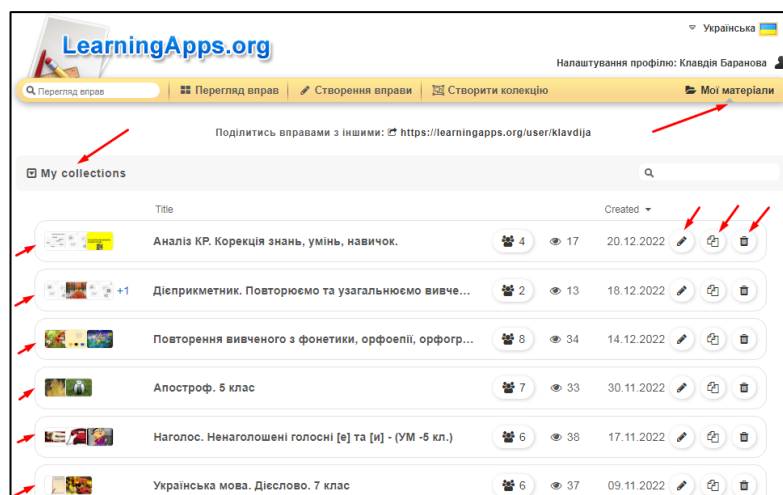
Background image (optional) - Фонове зображення
 Select a background image for the collection if you like. - Виберіть фонове зображення для колекції, якщо хочете.

Feedback (optional) - Відгук (необов'язково)
 You can provide a feedback text which is displayed when all apps have been solved - Ви можете надати текст відгуку, який відобразиться, коли всі вправи буде зроблено.

Description / Hints on start (optional) - Опис/підказки на початку (необов'язково)
 This text is displayed when the collection is started. - Цей текст відображається під час запуску колекції.

Зберегти колекцію
 Save collection

Вона буде розташована у кейсі «Мої матеріали». За потреби можна редагувати (видалити, змінити, додати, відредагувати окрему вправу), створити копію чи видалити колекцію повністю. Надаємо учням доступ до вправ (під колекцією будуть автоматично згенеровано покликання та QR- код).



Щоб переглянути статус виконання робіт учнями, відкриваємо відповідну колекцію й натискаємо в правому верхньому куті позначку «Огляд». Інформація, яку можна отримати – кількість учнів, які виконали завдання, їхні прізвища та імена, кількість виконаних вправ. Навівши мишкою на зелений прапорець навпроти кожної вправи, можна відслідкувати дату виконання та кількість витраченого часу. Це дасть учителю можливість проаналізувати та зробити певні висновки.

Overview: Наголос. Ненаголошені голосні [е] та [и] - (УМ -5 кл.)

Name	✓	✓	✓	Σ / 3
Валерія	✓	✓	✓	3
Анна	✓	✓	✓	3
Анна	✓	✓	✓	3
Поліна	✓	✓	✓	3
Альбіна	✓	✓	✓	3
Валентина	✓	✓	✓	3

Zoomed-in tooltip for Anna: 2022-11-18 14:42:57 - 895s

Отже, LearningApps заслуговує на увагу, тому зусилля, витрачені на освоєння цього сервісу, варті того. Адже готувати дидактичні інтерактивні вправи дуже просто. Програма генерує покликання в кількох варіантах, що є зручним для використання. Доступна можливість отримання опрацьованих результатів. Завдання цікаві для учнів різних класів середньої та старшої школи.

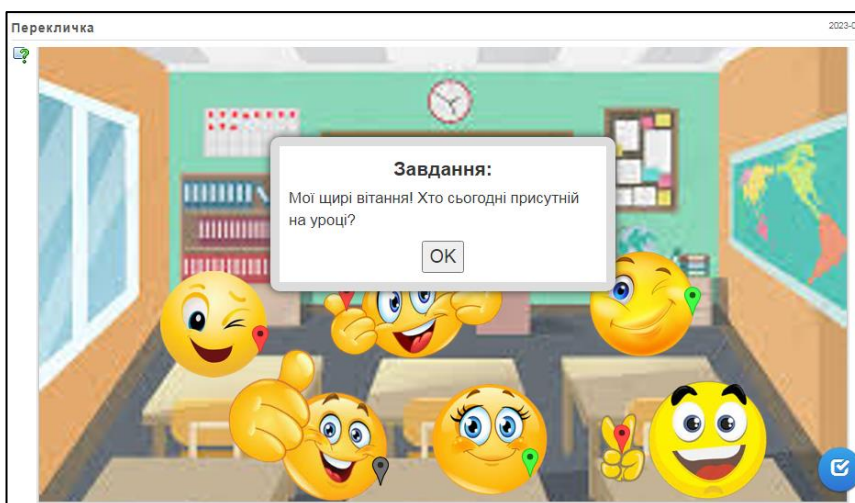
2.2. Використання сервісу на різних етапах уроків української мови

Сервіс LearningApps є надзвичайно зручним у використанні на уроках української мови. Процес навчання із застосуванням даної програми стає більш мобільним, індивідуальним та диференційованим. Сучасний урок має бути цікавим для учнів, повинен містити такі завдання, які б викликали інтерес, захоплення, тобто були мотивуючими. Для дітей важливим є фактор миттєвої перевірки та самостійного виправлення допущених помилок. Під час виконання таких завдань онлайн учні відразу мають можливість отримати оцінку. Вправи LearningApps мають різне методичне призначення. Їх доцільно

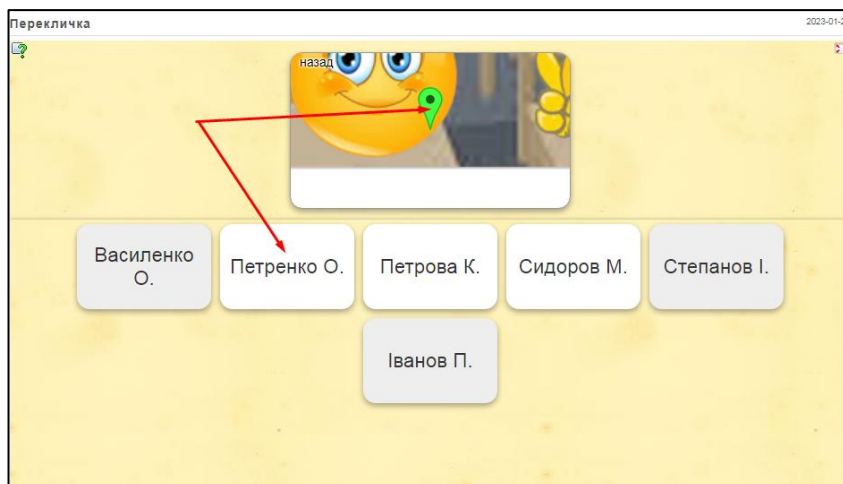
використовувати як навчальні, демонстраційні, інформаційно-пошукові, навчально-ігрові, контролюючі та ін. на різних етапах уроку. Розглянемо такі приклади застосування саме на уроках української мови, які можна реалізувати за допомогою інтерактивної дошки, персонального комп'ютера чи ноутбука, планшета, смартфона.

Для мобілізації учнів на етапі організації уроку в цікавій формі перевіряємо присутніх, або ставимо їм запитання про те, хто виконали домашню вправу чи підготували завдання тощо. Для цього використовуємо шаблон «Фрагменти зображення». Приклад вправи за покликанням:

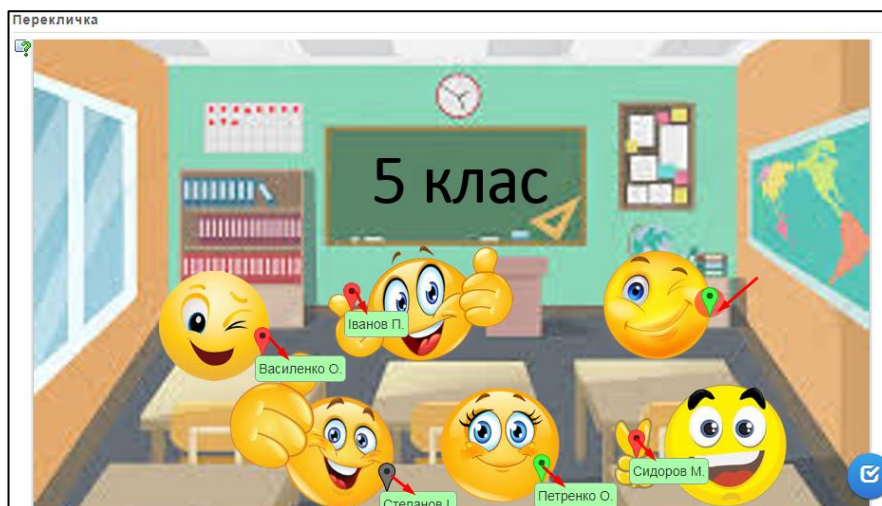
<https://learningapps.org/watch?v=p43412b8323>



Діти навпроти свого зображення мають поставити маркер із прізвищем.



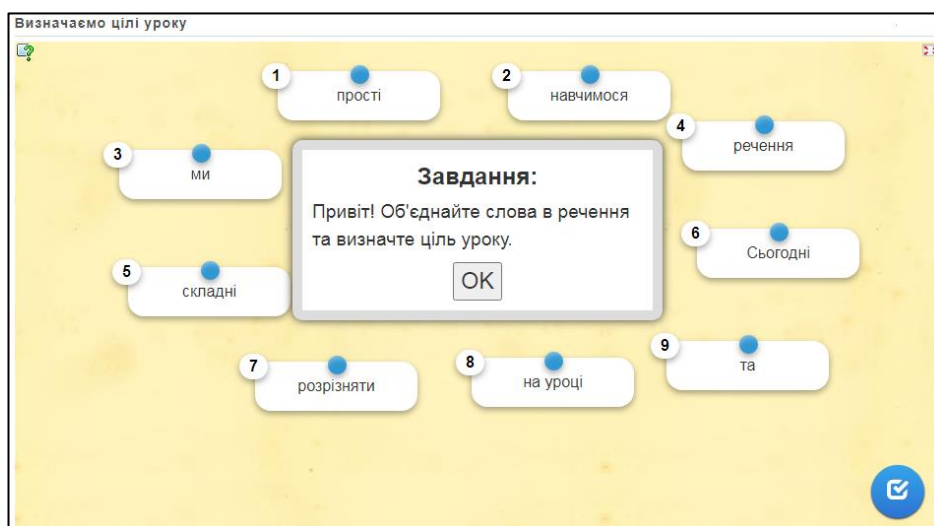
Відповідь присутніх учнів або тих, хто виконали завдання, буде позначена відповідним прізвищем у зеленому квадратику, а хто відсутній чи не виконав – його позначка буде виділена червоним кольором.



Якщо використовувати фото учнів, таку вправу потрібно залишити в налаштуваннях приватною.

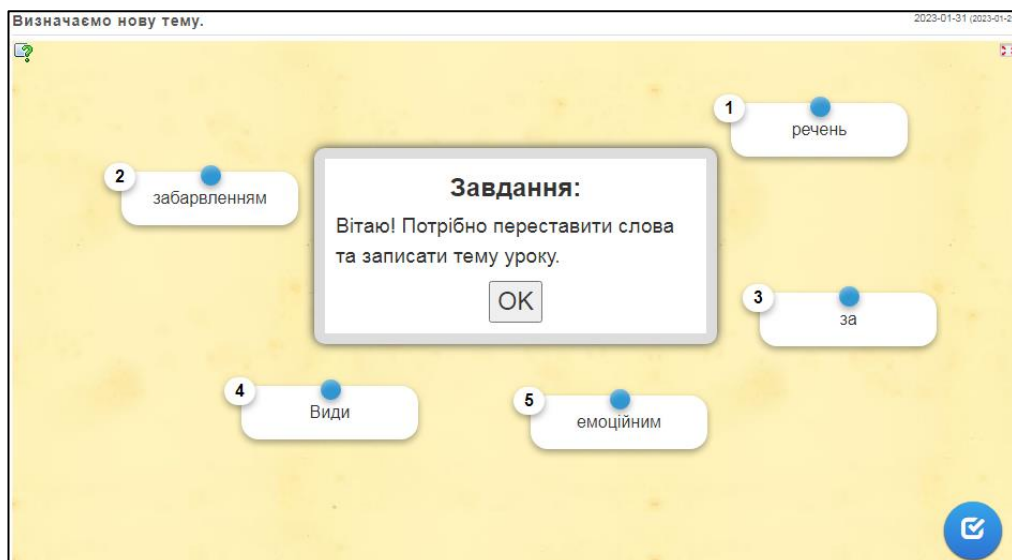
На етапі повідомлення теми, цілей, очікуваних результатів, завдань уроку, мотивації діяльності учнів цікавим буде використання вправи «Просте упорядкування». Наприклад, вивчаючи розділ «Відомості з синтаксису й пунктуації» на уроках української мови в 5 класі, перед оголошенням теми «Складне речення» пропонуємо дітям скласти зі слів ціль уроку, розставивши за порядком слова. Потім пригадати з учнями про речення, його граматичну основу тощо.

Перегляд вправи за покликанням: <https://learningapps.org/view28736835>



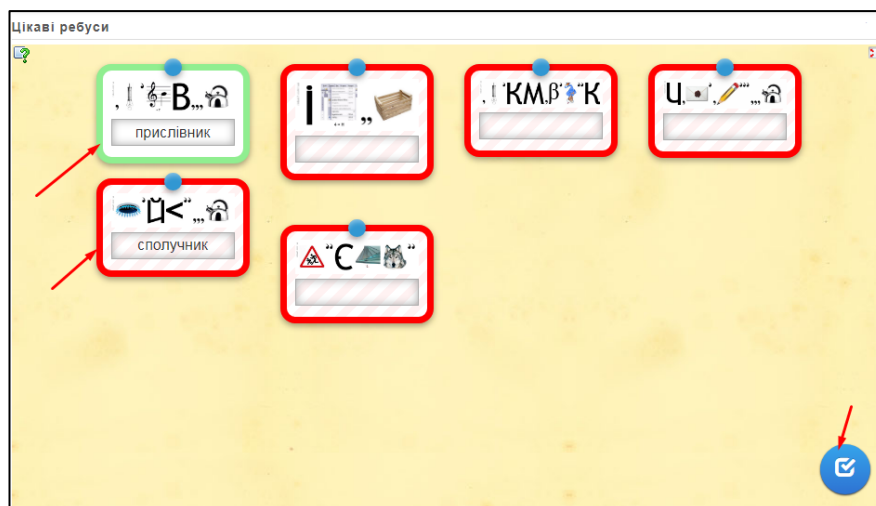
Також у цьому шаблоні можна запропонувати інше завдання. Наприклад, не оголошувати нової теми, а дати можливість учням самостійно визначити, таким чином мотивувавши їх.

Зразок вправи за покликанням: <https://learningapps.org/view28736835>

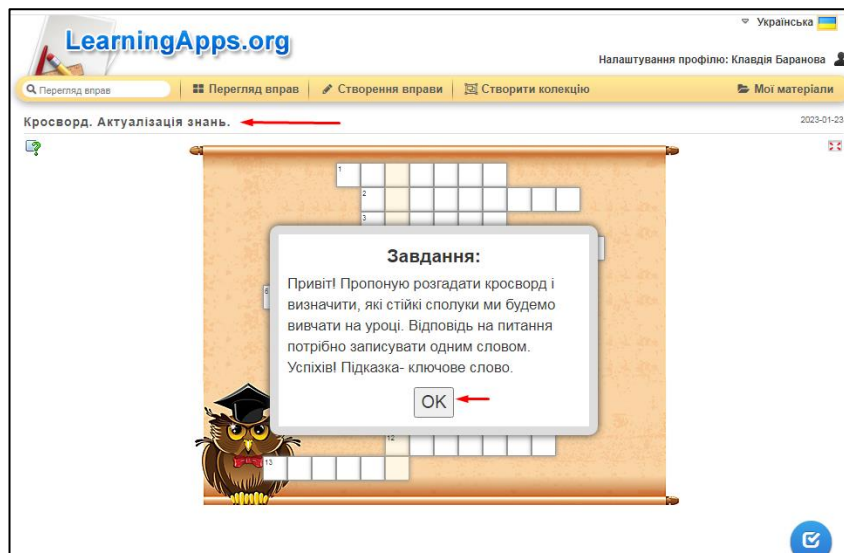


З метою активізації та мотивації учнів на початку вивчення теми «Самостійні частини мови» можна використати іншу модель вправи – «Вільна текстова відповідь». Після натискання для перевірки на позначку внизу сторінки правильні відповіді будуть позначені зеленим кольором, а помилкові – червоним.

Зразок вправи: <https://learningapps.org/watch?v=p9oviucck23>

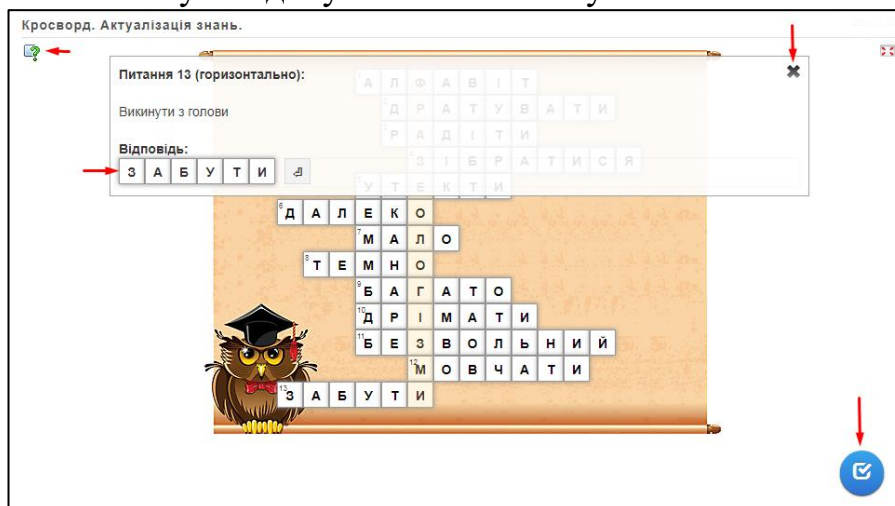


На етапі актуалізації знань, а також повторення чи закріплення пропонуємо вправу «Кросворд». Учні пригадають раніше опрацьовані терміни, налаштуються на поглиблення знань. Наприклад, вивчення теми «Фразеологізми». Правильно вписані відповіді дадуть можливість визначити ключове слово. На початку обов'язково прописуємо завдання та потрібну інформацію. Уважно прочитавши, діти натискають позначку «Ок» та виконують її. Покликання на вправу: <https://learningapps.org/view28629410>



Після того, як усі відповіді будуть правильно вписані, на кросворді має скластися ключове слово. Воно буде виділене рожевим кольором.

Створюючи завдання за шаблоном «Кросворд», педагог враховує вікові особливості учнів, наповнює зміст пізнавальним мовним матеріалом, надає можливість звернення до додаткових джерел, вводить в урок елементи змагання й налаштовує здобувачів освіти на успішне виконання вправи.



Вправа «Кросворд» також доречна після вивчення тем з «Лексикології», під час виконання якої діти зможуть не тільки повторити поняття, а й визначити, наприклад, назву наступного розділу.

Завдання можна переглянути або створити схоже за покликанням: <https://learningapps.org/view28621802>

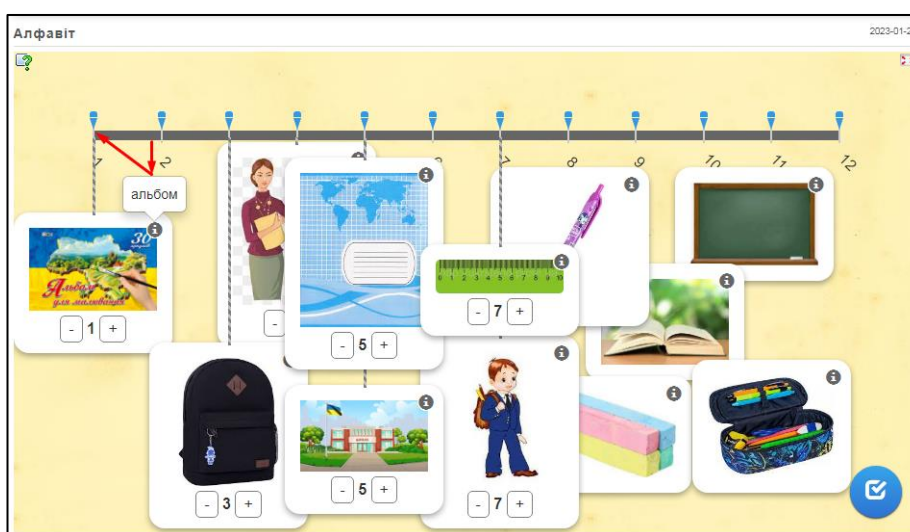


Виконання таких завдань у формі інтерактивної вправи дозволяє залучити до роботи всіх учнів.

Узагальнення, систематизація та закріплення нового матеріалу. На цьому етапі уроку можна використати більш широкий спектр шаблонів сервісу LearningApps. Найактуальнішими є вправи «Порахувати», «Класифікація», «Знайти пару», Перший мільйон», «Вгадай слово», «Пазл», «Числова пряма».

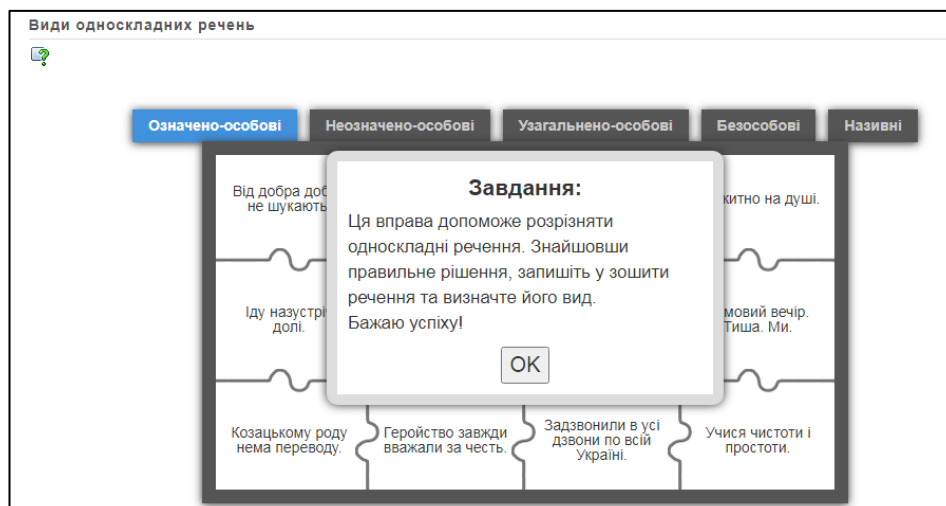
Так, наприклад, у 5 класі під час поглибленого повторення й актуалізації вивченого з фонетики в 1-4 класах, можна запропонувати учням шаблон «Числова пряма». Дане завдання покликане удосконалити уміння розташовувати слова в алфавітному порядку. За потреби до зображень можна додати слова-підказки.

Покликання на вправу: <https://learningapps.org/view28672497>



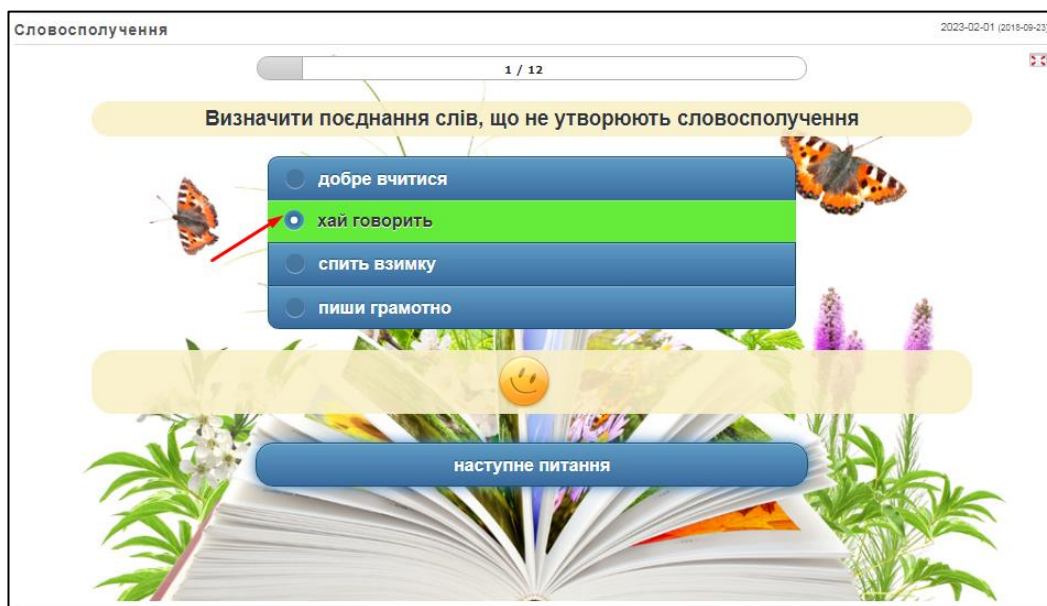
Приклад використання вправи «Пазл» на етапі закріплення вивченого з теми «Односкладні речення». Таке завдання допоможе учням практично перевірити вміння визначати види односкладних речень. У таких вправах можна задавати й додаткове (творче) завдання.

Покликання: <https://learningapps.org/view28782648>

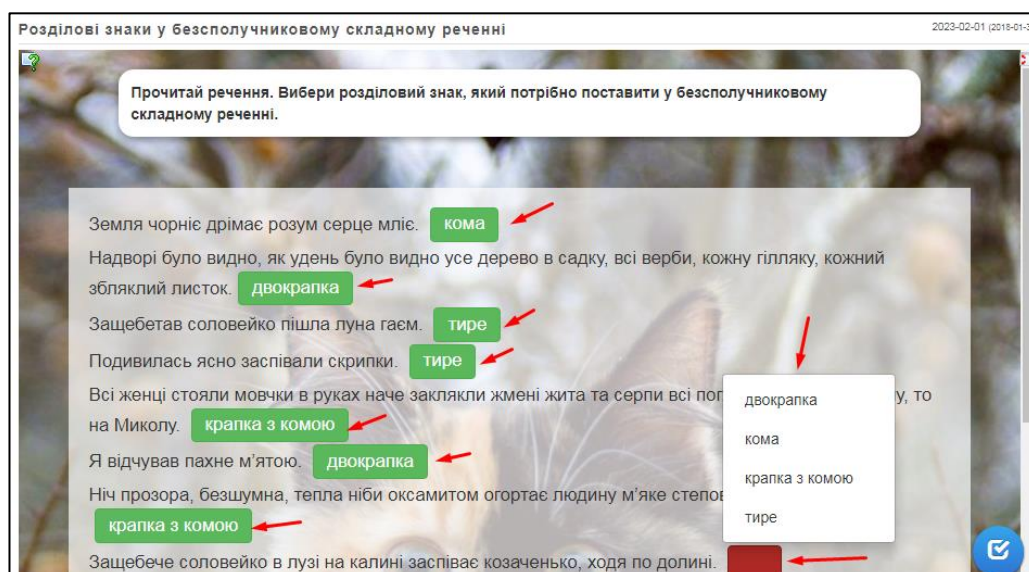


Використання на уроках шаблону «Вікторина» дає можливість не тільки перевірити знання, уміння, а й виставити бали. Зразок вправи до теми «Словосполучення» за покликанням: <https://learningapps.org/view5566824>

Виконуючи її, учень відразу бачить результат, адже кожне завдання миттєво перевіряється. Правильна відповідь позначена зеленим кольором. До речі, такий колір вдало обраний розробниками програми, так як символізує життя, гармонію, розвиток, зростання. У кінці буде виставлено загальний бал за кількість правильних відповідей.



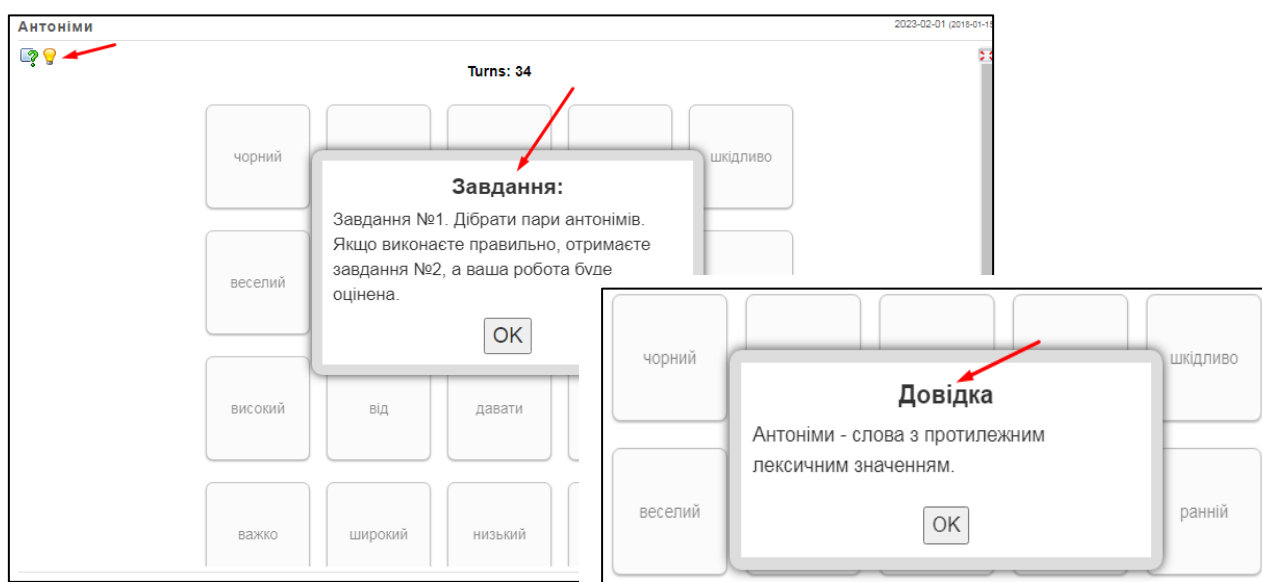
Шаблон вправи «Заповни пропуски» варто застосовувати на етапі діагностики засвоєння нового матеріалу. Наприклад, після кількох уроків, що відведені на вивчення теми «Розділові знаки у безсполучниковому складному реченні», доцільним буде наступне завдання: <https://learningapps.org/view4511450>



Методика виконання вправ такого типу проста. Наприклад, у наведеному зразку учням потрібно із запропонованих розділових знаків, що вживаються у такого виду реченнях, обрати потрібний. Перевірити правильність виконання та отримати відповідну кількість балів.

Інтерактивну вправу доцільно проводити після вивчення тем про вживання розділових знаків у безсполучниковому складному реченні. Це дасть можливість учням визначити рівень засвоєння ними навчального матеріалу. Адже ці теми розглядаються на кількох уроках окремо. Завдання покликане систематизувати набуті знання, виявити помилки, яких допускаються учні та спланувати шляхи їх подолання.

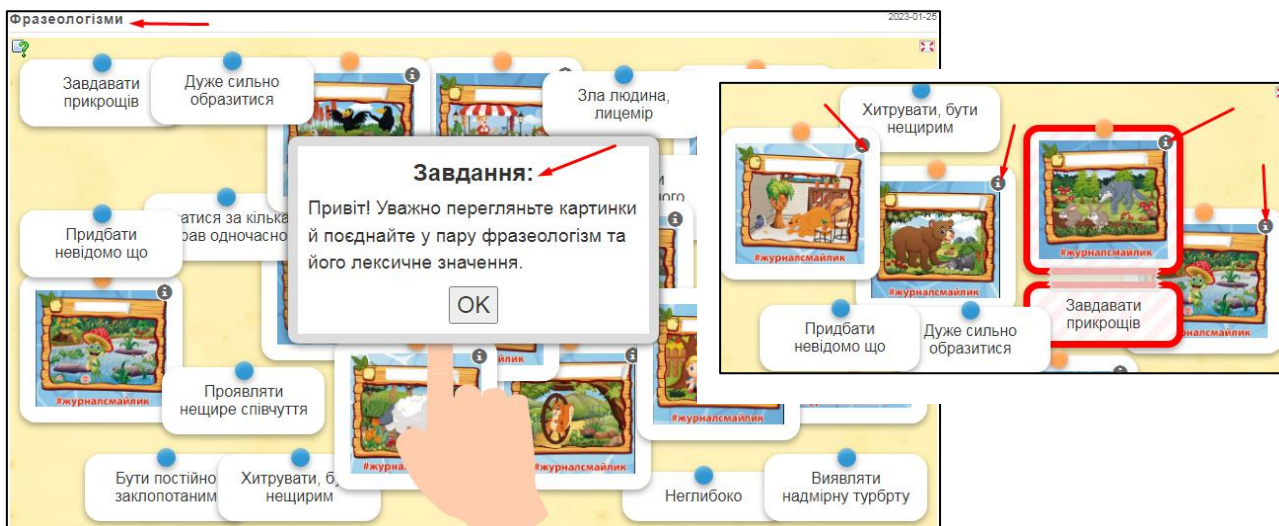
До вподоби учням і вправи на знаходження відповідних пар. Такі завдання легко адаптувати майже до кожної теми. Наприклад, вивчаючи види слів за лексичним значенням – антоніми. До вправи, якщо її виконують учні на уроці опрацювання нової теми й ще не зовсім її засвоїли, можна додавати пояснення – позначка жовта лампочка.



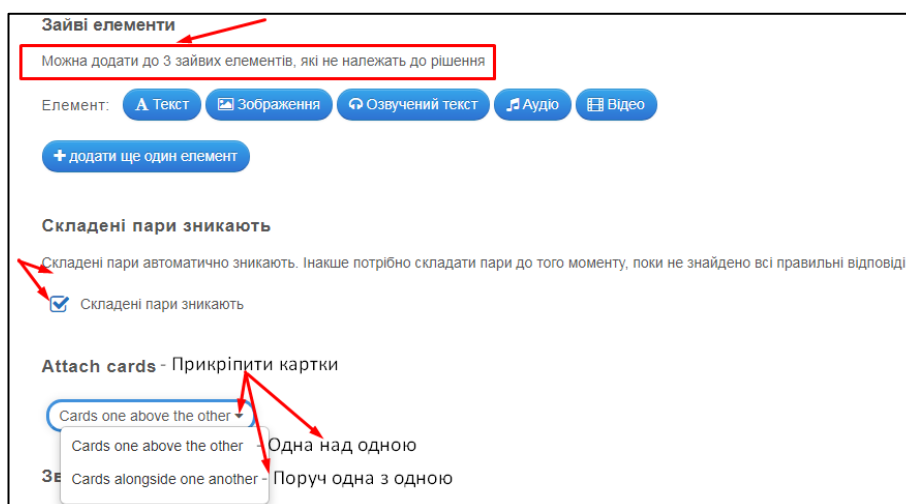
Подібною, але з іншою формою роботи, є вправа «Знайти пару». Завдяки такому шаблону можна створити цікаве завдання. Здебільшого сучасні учні є візуалами, які сприймають основну інформацію через органи зору. Тому в такій вправі є чудова можливість додавати зображення

Наприклад, вивчаючи непросту для 5 класу тему про фразеологізми, пропоную цю вправу. Такий вид роботи можна використати і як домашнє завдання, і як перевірку мовної теми. До зображень діти повинні дібрати лексичне значення. Для кращого перегляду катринку можна збільшити, навівши на неї мишкою, а також отримати довідкову інформацію. Якщо знайти пару вдалося, вона буде позначена зеленим кольором і зникне, а неправильна – стане червоного. Невідповідні пари потрібно виправити, ро'єднавши їх натисканням миші.

Покликання на вправу: <https://learningapps.org/view28676006>



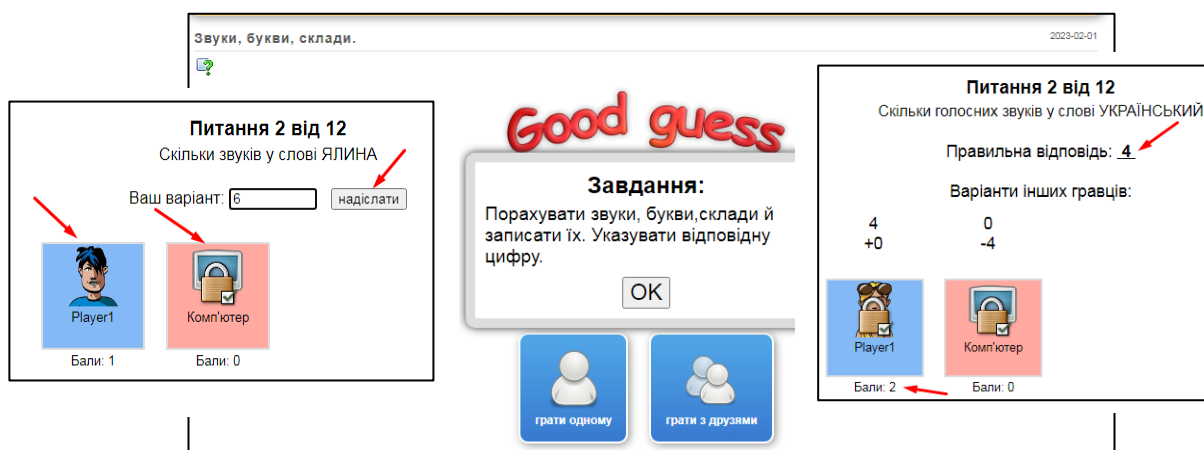
У налаштуваннях шаблону є можливість залишати на головній сторінці усі дібрані пари, знявши прапорець. Тоді діти зможуть виконати творче завдання. Наприклад, скласти речення з фразеологізмами, поширити текст фразеологізмами або розіграти діалог, використовуючи самостійно обрані стійкі сполучення слів та ін. Учитель, створюючи такі вправи, сам вирішує, як запрограмувати її. Також можна ускладнити завдання, додавши зайві картинки або підписи у кількості до трьох елементів. Урізноманітнити вправу є можливість завдяки вибору способів прикріплення карток: одна над одною або поруч. Такі, здавалося б на перший погляд, дрібнички виступають гарними мотиваторами для учнів. Адже ми знаємо, що гра для дітей – їхнє звичне середовище.



Інший варіант шаблону, який варто використовувати на цих етапах уроку – «Порахувати». Звичайно, його зручніше застосовувати на уроках математики та з інших предметів, де є розрахунки. Але цікаві вправи можна створити й до уроків мови, наприклад, під час вивчення тем з фонетики.

Учні повинні виконати підрахунки до певних завдань. Коли працюємо з темою «Звуки й букви», говоримо про класифікацію звуків, співвідношення

між звуками й буквами, вчимося правильно наголошувати слова та ділити їх на склади. Така вправа дає можливість практичного застосування теоретичних знань. Крім того, виконувати завдання учень може один або з іншими однокласниками. Кожна відповідь окремо надсилається на перевірку й дитина отримує результат та бачить правильну відповідь, що дає змогу відразу проаналізувати її. У кінці – загальний результат, який можна оцінити в балах. Зразок такого завдання пропоную переглянути за покликанням: <https://learningapps.org/view28794737>



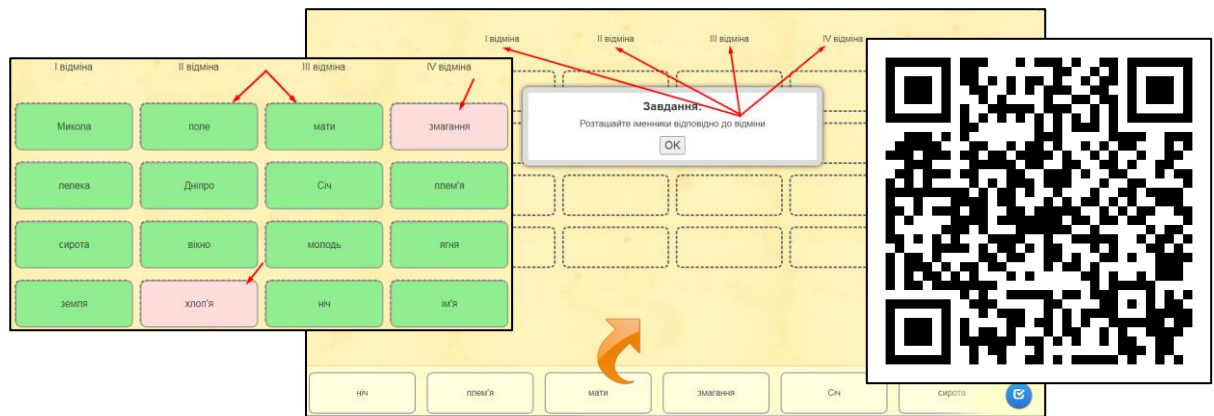
Для повного та гармонійного розвитку особистості важливим є формування в учнів уміння самоспостереження, тобто рефлексії. Тому значна увага має приділятися на рівні із зовнішньою оцінкою з боку вчителя також самоконтролю. Це дозволяє формувати об'єктивну самооцінку. Сервіс LearningApps має таку можливість. Адже при виконанні окремих вправ учні мають зворотний зв'язок. Вони можуть відразу перевірити правильність виконаного завдання, оцінити свої можливості, щоб у подальшому визначити свої проблеми та способи їх вирішення. Саме тому важливими для внутрішньої мотивації навчання є умови, коли дитина бачитиме результати своєї праці. Необхідно звернути увагу на зміни в підходах до оцінювання результатів навчання. Формувальне оцінювання вважають оцінюванням для поліпшення навчання.

Для досягненні цієї мети LearningApps є одним із найцікавіших та найсучасніших сервісів, налаштування вправ у якому дозволяє здійснювати формувальне оцінювання.

Наприклад, вивчаючи тему «Відміни іменників» доцільно використати формат вправи «Таблиця відповідностей». Завдання: розподілити іменники за відмінами. У налаштуваннях є функція перевірки.

За необхідності учитель може в налаштуваннях шаблону додати інформацію, щоб учні мали змогу повторити або ж виправити помилки самостійно. Така діяльність допоможе їм проаналізувати власний рівень знань та визначити, що потрібно для удосконалення вміння визначати відміни іменників.

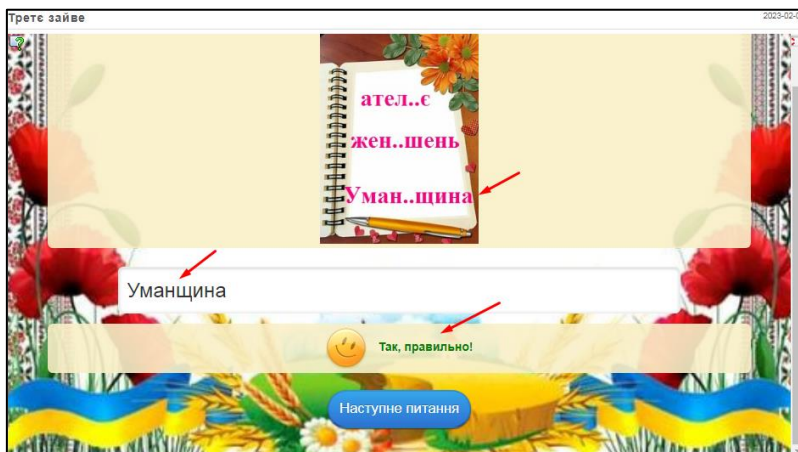
Переглянути та створити схожу вправу можна за QR-кодом чи покликанням: <https://learningapps.org/view28821822>

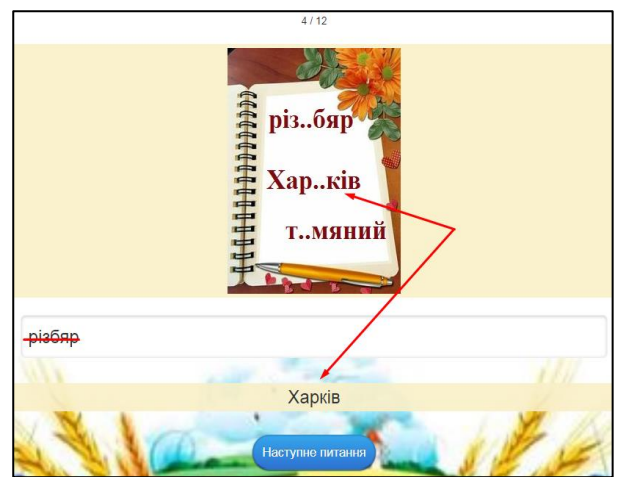
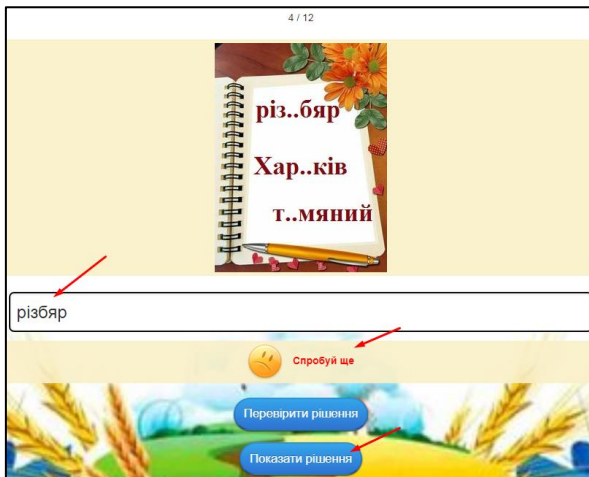


Інший шаблон – «Вікторина з друкуванням», наприклад, пропонуємо під час вивчення теми з орфографії «Правопис апострофа та м'якого знака». У такій вправі в налаштуваннях, крім перевірки, є можливість використати дане завдання у двох форматах. Перший – без опції показу правильного варіанту відповіді. У другому форматі, коли ця функція буде обрана, учень зможе відразу бачити, в чому була його помилка й проаналізувати її. Таке завдання інтерактивно вирішує питання формувального оцінювання та створює можливість учителю відслідковувати процес просування дитини до навчальних цілей, вчасно вносити корективи. Для учня ж є рекомендацією до дії, а не вироком.

Завдання вправи «Третє зайве» за таким шаблоном має на меті відстеження в учнів рівня орфографічних умінь з теми, адже потрібно практично використати правила вживання апострофа та м'якого знака й визначити «зайве» слово.

QR-код та покликання на вправу: <https://learningapps.org/view28839080>
 Покликання: <https://learningapps.org/watch?v=p8o1rh34c23> (варіант вправи із правильними відповідями).





Виконуючи таку вправу, учень особисто відслідковує й усвідомлює власний рівень знань, для досягнення подальшого успіху корегує його з допомогою вчителя. Педагог зможе використати інформацію для визначення необхідних кроків планування та забезпечення правильного виконання учнями завдання. Систематичне залучення дітей до такого виду перевірки даних про власні результати навчання допомагає ставати їм відповідальними та самостійними.

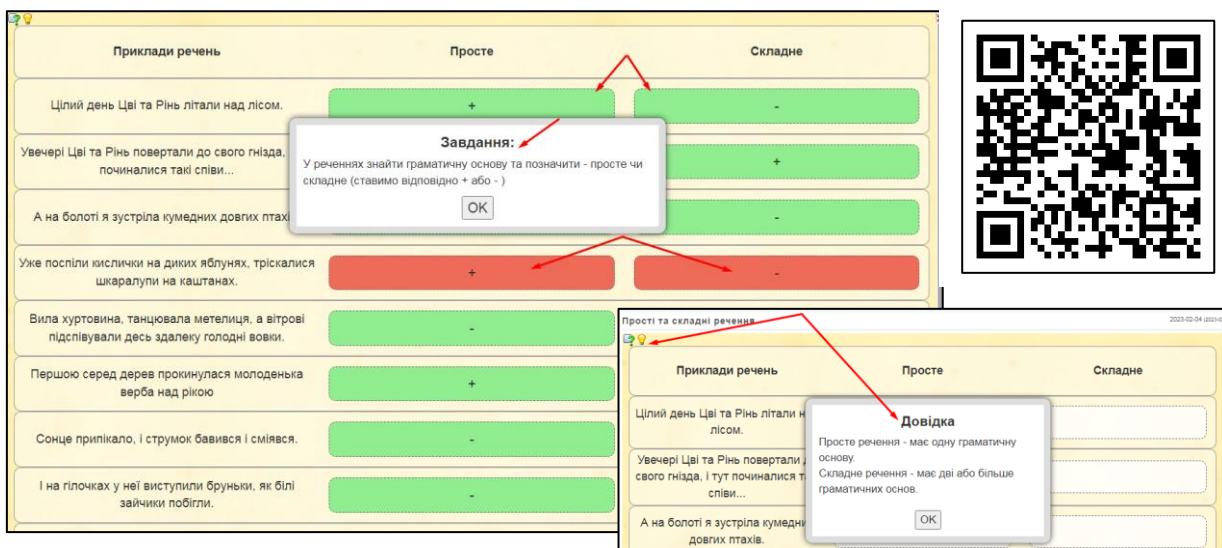
Надзвичайно цікавим є шаблон «Заповнити таблицю», де учні мають вписати або відповідно позначити правильну відповідь. Наприклад, вивчаючи теми «Речення з одним головним членом» та «Складне речення» серед очікуваних результатів учнів важливими є вміння порівнювати, зіставляти та розрізняти односкладні/двоскладні, прості/складні речення.

Зразок вправи на визначення виду речення за будовою за QR-кодом та покликанням: <https://learningapps.org/view28818257>

Важливо чітко прописати завдання, щоб учні правильно могли давати відповідь. У перших завданнях такого типу для формування потрібних навичок можна запропонувати також довідку: яке речення є простим, а яке складним (за рішенням учителя).

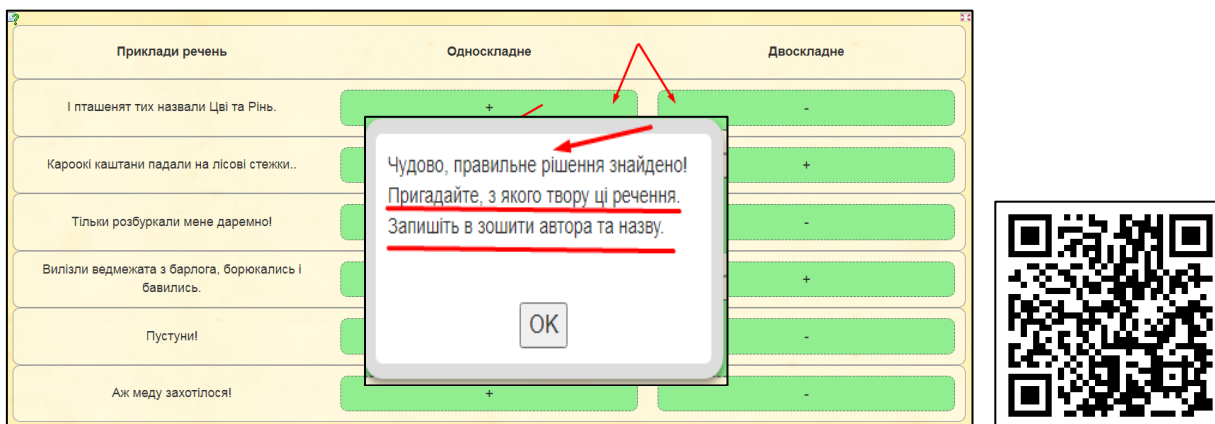
Також педагог може запропонувати учням створити подібне завдання. Наприклад, дібрати із творів, які вони вивчають на уроках української літератури, приклади простих і складних речень. Така робота мотивуватиме здобувачів освіти, адже вони зрозуміють практичне застосування вивчених синтаксичних конструкцій для створення текстів.

Зразок такого шаблону інтерактивних вправ можна використати й під час вивчення інших мовних тем. Учитель має змогу швидко вносити зміни у вже створене власне завдання.



Приклад вправи на визначення виду речення за складом граматичної основи: <https://learningapps.org/view28815528>

Правильна відповідь буде позначена зеленим кольором, а неправильна – червоним. Учителю варто написати текст зворотного зв'язку, який з'явиться, коли правильне рішення буде знайдено. Також учням можна запропонувати завдання на визначення назви твору й автора, з якого використано речення (у вправах – казка О. Іваненко «Цвітарінь», яку вивчали на уроках літератури).



Таким чином, інтерактивні вправи, створені на веб-сервісі LearningApps формують в учнів уміння виділяти головну та другорядну інформацію, використовувати знання на практиці, представляти власні ідеї, відстежувати свій рівень засвоєння навчального матеріалу, робити висновки та не боятися допускати помилки, щоб у подальшому визначити власну траєкторію поступу вперед.

2.3. Застосування сервісу LearningApps за умов дистанційного навчання

Складні умови сьогодення ставлять перед педагогом ряд непростих задач, однією з яких є ефективна організація дистанційного навчання, що в свою чергу вимагає від сучасного вчителя знань й умінь використання ІКТ. Адже недостатньо просто відправляти учням покликання на матеріали для самостійного їх опрацювання. Дистанційний формат передбачає ті ж самі етапи уроку, що й в очному.

Необхідно вирішити питання мотивації учнів даної форми навчання, їх зацікавлення, організації дієвого онлайн-уроку, вибору зрозумілого й легкого в користуванні вебсервісу для створення електронного дидактичного матеріалу, методів здійснення перевірки та контролю навчальних досягнень здобувачів освіти тощо.

Важливим у підготовці такого уроку є відбір та розробка завдань. Звичайно, на першому місці має бути мотивація учнів. Педагог має зацікавити на початковому етапі уроку та втримати їхню увагу аж до кінцевого (завершального). Тому необхідно, щоб такі вправи були інтерактивними, доступними, зрозумілими у виконанні, містили елементи гри.

Серед значної кількості різноманітних програм, онлайн-інструментів, платформ, які вчитель може використовувати для успішного вирішення вище перелічених завдань, вважаю вебсервіс LearningApps найбільш простим і зручним у цьому плані. Значна перевага його для такого формату навчання полягає в можливості створення електронного дидактичного матеріалу з усіх навчальних предметів, що сприятиме в свою чергу полегшенню виконання учнями завдань. Адже сервіс не потребує реєстрації для дітей, мова налаштування українська, має широкий асортимент інтерактивних вправ. Тож впровадження LearningApps в освітній процес не викликає труднощів, є мотивуючим.

Усі шаблони вправ, проаналізовані в попередньому розділі, адаптовані для застосування під час дистанційної форми навчання у синхронному (онлайн-урок у режимі реального часу) та асинхронному (перегляд запису уроку) форматах, а також змішаному.

Однією із можливостей вебсервісу є залучення учнів до роботи в парах або групах, які під час такої форми організації освітнього процесу можуть оцінювати власну діяльність, проводити рефлексію, використовувати комунікативні навички. Вправи, створені в певних шаблонах, доступні для виконання від двох до шести учнів одночасно. Також є можливість дозволити комп'ютеру роль одного з гравців (відповіді надаються випадковим чином). Це такі форми вправ, як «Скачки» (до 6 учнів), «Де це?» та «Порахувати» (від 2 до 4 учасників). Їх доречно використовувати на різних етапах компетентісно орієнтованого уроку.

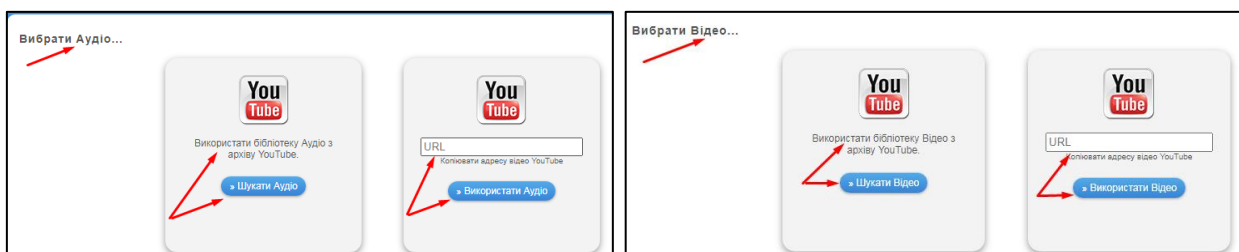
Наприклад, виконання завдання в шаблоні «Скачки» відбувається у вигляді змагання між учнем та комп'ютером (за вибором дитини) або між кількома учасниками. При цьому враховується не тільки правильність

виконання, а й швидкість наданої відповіді. Вправа має вигляд забігу кількох вершників на іподромі. Це сприяє ігровому сприйняттю завдання з певної теми та підвищенню мотивації, зацікавлення учнів.

Зразок вправи з теми «Лексикологія» можна переглянути за QR- кодом та покликанням: <https://learningapps.org/view28884070>



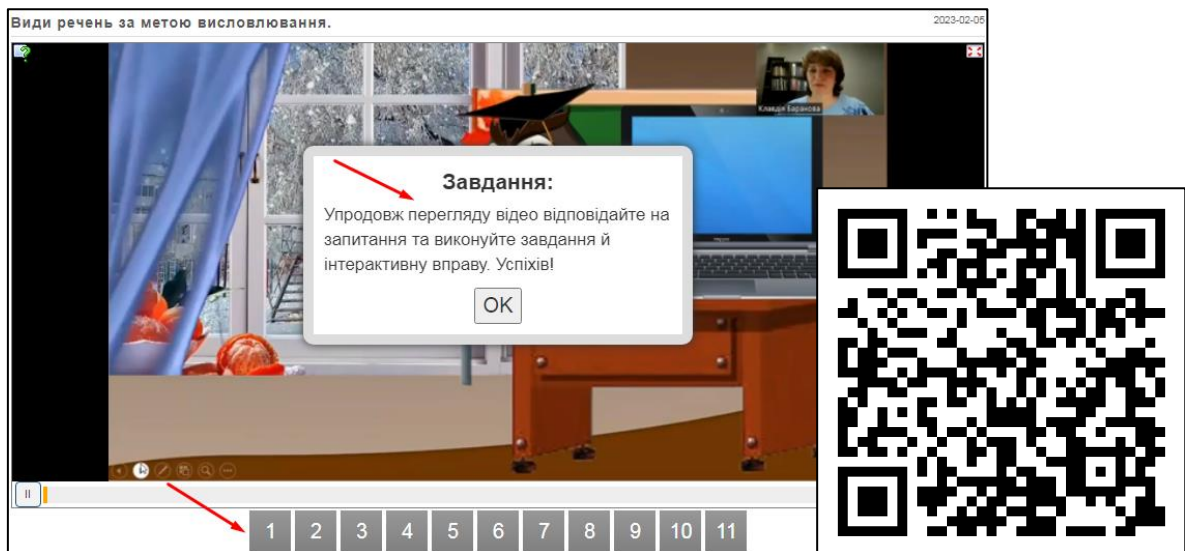
Для асинхронного режиму дистанційного навчання цінним є шаблон «Аудіо- та відео-контент», у який можна додавати інформаційні повідомлення до аудіо- та відеоролика двома способами – використати бібліотеку Аудіо/Відео з архіву YouTube або копіювати URL-адресу в YouTube.



Обравши за основу мультимедійний ролик, учитель робить до нього певні нотатки, які безпосередньо стосуються теми уроку.

Педагогу варто чітко прописати й пояснити учням правила виконання такого завдання.

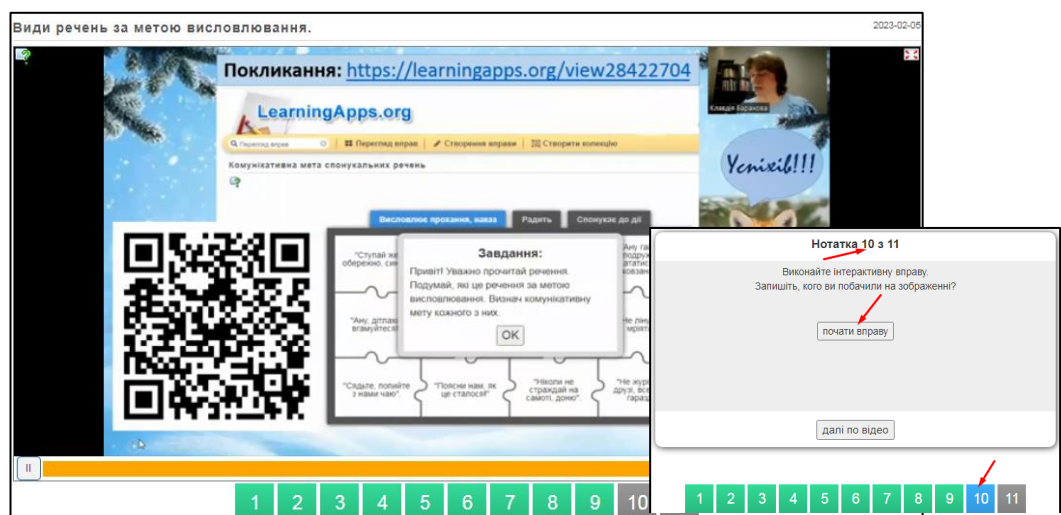
Переглянути або створити схожу вправу можна за QR-кодом та покликанням: <https://learningapps.org/view28857295>



До конкретного епізоду відеоматеріалу вчителем сплановано нотатку – усне чи письмове запитання, завдання. Під час перегляду учні повинні виконати їх по черзі.



Також можна додати інші шаблони вправ із сервісу, після виконання яких буде доступний перегляд відеоматеріалу далі.



Надзвичайно практичним під час проведення онлайн-уроку є використання шаблону «Колекції вправ». Завдання об'єднані однією темою для диференційованої роботи або роботи в парах чи група. Таким чином можна реалізувати діяльнісно-компетентнісний підхід до навчання. Виконання вправ у такому форматі на онлайн-уроці сприяє ініціюванню спілкування українською мовою для виконання запропонованих завдань, розумінню ролі комунікативних здібностей та їхньому розвитку, взаємодії між учнями. Заняття в групах дає змогу дітям набути навичок, необхідних для спілкування та співпраці.

На платформах для дистанційного навчання є можливість поділу учнів на групи. Наприклад, в ZOOM – це сесійні зали, в яких учні за відведений вчителем час виконують певні інтерактивні завдання, створені в такому форматі.

Зразок колекції вправ до теми «Просте односкладне речення» можна переглянути за покликанням: <https://learningapps.org/watch?v=pqfqnz9b523>



У цих умовах відбувається зміна видів діяльності освітнього процесу, адже за такого формату роботи можна обговорити тему, яка вивчається. При цьому в учнів формуються вміння працювати в команді, комунікабельність, активність, розвивається аналітичне й критичне мислення.

Інтерактивні вправи формують у дітей уміння працювати самостійно, у парах, групах, сприяють розвитку інтересу до навчання, виховують відповідальність за результати власної і командної роботи.

Отже, LearningApps – це один із багатьох сервісів, який зручний і простий у використанні для створення інтерактивних дидактичних матеріалів онлайн під час організації різних форм навчання, в тому числі й дистанційної.

ВИСНОВКИ

Сьогодення ставить перед учителем нові вимоги у виборі методів та прийомів роботи з учасниками освітнього процесу. Сучасне покоління школярів використовує Інтернет на іншому рівні – як простір, в якому вони живуть. Діти звикли бути постійно в мережі, вільно працюють на гаджетах з відеоматеріалами та безліччю джерел інформації одночасно.

Застосування на уроках української мови сервісу LearningApps сприяє формуванню в здобувачів освіти ряду компетентностей мовно-літературної освітньої галузі, дозволяє створювати вправи як для індивідуальної, так і групової роботи, для використання з інтерактивною дошкою, персональними комп'ютерами, планшетами, смартфонами. Вагомою перевагою сервісу є можливість інтеграції завдань у систему дистанційного навчання. Вправи, створені за шаблонами програми стимулюють до активної мовної та мисленнєвої діяльності.

Нагальною вимогою часу є формування в учнів внутрішньої мотивації до вивчення української мови. Визначальним моментом у вирішенні цього питання є використання вправ даного електронного ресурсу. Вони забезпечують позитивну мотивацію навчання учнів, надають можливість педагогу проводити уроки на високому естетичному й емоційному рівні. Завдяки використанню таких вправ значно зростає обсяг виконаної роботи, що дозволяє раціонально організувати освітній процес як під час навчання в школі, так і за умов дистанційного та змішаного форматів.

Вправи можна вбудовувати в блог чи сайт за допомогою HTML-коду, або за активним посиланням (наприклад, в Google Classroom).

Використовуючи вправи, розроблені за різними шаблонами цього сервісу, учитель сприяє створенню на уроках ситуації успіху. Перевагами використання електронного ресурсу є активізація навчальної діяльності, адже спонукає учнів до повторення, узагальнення, систематизації знань, формування в них стійких умінь і навичок вирішувати різні проблеми й долати труднощі. Крім того, можливість відразу перевірити правильність виконання вправ і завдань спонукає до рефлексії. Інтерактивні вправи, створені в LearningApps, можна застосовувати на різних етапах сучасного уроку.

Отже, серед переваг веб-сервісу можна виокремити наступні:

- повністю безкоштовний з великою базою вправ та шаблонів;
- простий і доступний інтерфейс та українська мова налаштування;
- швидкість та простота створення інтерактивних вправ;
- можливість додавання зображення, аудіо-, відеоконтенту;
- можливість обміну завданнями на сайті;
- автоматичне генерування покликання та коду;
- можливість вбудовування у сайт, блог та інші платформи.

Тривалий термін роботи з веб-сервісом LearningApps довів про доцільність його використання в освітньому процесі на уроках української мови.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Брончук Ю.В. Методика використання сервісу LearningApps для створення інтерактивних навчальних додатків. *Методичний вісник. Інформаційно-методичний збірник*. Рівне, 2017. №1. С.40-46.
2. Волкова Н.П. Педагогіка: навчальний посібник. 2-е вид., перероб., допов. Київ: Академвидав, 2007. 616 с.
3. Канюк С.С. Психологія мотивації: навчальний посібник. Київ: Либідь, 202. С. 223 – 248.
4. Макаревич О. Мотивація як підґрунтя дій особистості. *Соціальна психологія*. 2006. №2(16). С. 134 – 141.
5. Український тлумачний словник: Близько 250 000слівукл та гол. ред. В'ячеслав Бусел. Київ; Ірпінь: Перун, 2016. 1692 с.
6. Як і для чого використовувати візуалізацію даних. URL: <http://eidos.org.ua/novyny/yak-i-dlya-choho-vykorystovuvaty-vizualizatsiyu-danyh/> (дата звернення: 25. 01. 2023).
7. Інтернет-сервіс LearningApps. <https://learningapps.org>.