

ДИДАКТИЧНІ МОЖЛИВОСТІ РЕСУРСІВ WORDWALL, LEARNING APPS, MATIFIC В ОРГАНІЗАЦІЇ НАВЧАННЯ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ

Олена Компаній¹, Наталія Поторій²

*Херсонський державний університет,
вул. Шевченка, 57, Івано-Франківськ;
вул. Університетська, 27, Херсон
¹okompaniy@gmail.com;
²nataliapotori@ukr.net*

Відповідно до Концепції Нової української школи початкова освіта покликана забезпечити розвиток інтелектуальної, творчої, успішної особистості, яка здатна творчо мислити, розв'язувати проблеми, мати свою позицію, адаптуватися до різних умов життя. Через це освітній процес потребує інновацій, що передбачають застосування різних технологій, зокрема інтерактивних. Спостереження за педагогічним процесом початкової школи засвідчує, що реалізація інтерактивного навчання відбувається шляхом використання різних форм організації навчальної діяльності учнів. Водночас вимоги сьогодення передбачають удосконалення інтерактивного навчання за допомогою онлайн-сервісів. У цьому вимірі метою статті є аналіз можливостей організації навчання молодших школярів такими сучасними інтерактивними засобами, як онлайн-сервісів Wordwall, LearningApps, Matific.

Розглянуто історію виникнення інтерактивного навчання; обґрунтовано сутність поняття “інтерактивне навчання” як діалогічне навчання, під час якого взаємодіють усі учасники освітнього процесу, створюються комфортні умови навчання, де кожен учень відчуває свою успішність та інтелектуальну спроможність; зосереджено увагу на сучасних інтерактивних навчальних платформах Wordwall, LearningApps, Matific, що передбачають як створення власних інтерактивних завдань, так і використання готових дидактичних матеріалів з певних предметів, зокрема, з української, англійської мов, математики та “Я досліджую світ”; наголошено на перевагах та недоліках кожного ресурсу; покроково описано систему роботи, що допоможе вчителю швидко орієнтуватися на платформі та створити свою вправу чи знайти готову. Проаналізовано безкоштовні шаблони, які можна використовувати для формування тієї чи іншої компетентності (мовної, математичної, природничої).

Ключові слова: інтерактивне навчання, сучасні інтерактивні онлайн-сервіси, Wordwall, LearningApps, Matific, молодші школярі.

Постановка проблеми. Сучасне суспільство потребує оновлення освітнього процесу та впровадження новітніх технологій та підходів

навчання для формування й розвитку особистості. Реалізація цього завдання в умовах інформаційного прогресу передбачає застосування інтерактивних методик з інформаційно-комунікаційними засобами, що виконують перехід від монологічного до діалогу навчання між учителем та учнями, активізують пізнавальну діяльність і творчість тих, хто навчається.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблема інтерактивного навчання є предметом численних досліджень. Окремі її аспекти відображаються у працях Ш. Амонашвілі, В. Давидова, В. Сухомлинського. Специфіку інтерактивного навчання в освіті України розглядали І. Дичківська, О. Єльнікова, О. Комар, О. Пошетун, Л. Пироженко та інших, які обґрунтували доцільність застосування інтерактиву для посилення ефективності процесу навчання. Водночас спостереження свідчать, що в шкільній практиці використовують далеко не всі можливості інформаційно-комунікативних технологій. Перевагу надають традиційним формам роботи з мультимедійною презентацією. Це пояснюють недостатньою обізнаністю з цифровими технологіями. Сьогодні в освіті з'являються нові фахівці, які вже мають значно більшу цифрову проінформованість.

Мета статті – проаналізувати можливості організації навчання молодших школярів засобами онлайн-сервісів Wordwall, LearningApps, Matific.

Викладення основного матеріалу дослідження. Проблема інтерактивного навчання не є новою. Її ідеї проходять крізь усю історію педагогічної освіти. Вона мала різні назви, змінювала свої методи і форми залежно від епохи. Витоки інтерактивного навчання відображаються у філософській школі Аристотеля під час прогулянки з учнями, читання лекцій та їх обговорення. У 20-х роках ХХ ст. виникають пропозиції проводити навчання в групах у вигляді лабораторних і бригадних робіт. У кінці 70-х років у школах впроваджуються активні методи навчання, рольові та сюжетні ігри. Німецький дослідник Ганс Фріц пропонує таке навчання називати інтерактивним. Наприкінці ХХ ст. в Україні розробляють сучасні теорію і практику застосування інтерактивних технологій у різних навчальних дисциплінах.

Аналіз наукових робіт (Н. Волкової, О. Горошкіної, Л. Кратасюк, О. Пошетун та ін.) дає підстави стверджувати, що існують різні підходи до визначення інтерактивного навчання. Прихильники першого підходу виокремлюють його як діалогічне навчання, сутність якого полягає в діалогічній взаємодії всіх учасників навчального процесу [1, с. 13], де “всі навчають кожного і кожен навчає всіх” [4, с. 80]. Освітній процес реалізується за умови постійної, активної взаємодії школярів, які здатні мислити, вести діалог, обговорювати проблемні питання, аналізувати, висувати ідеї, обґрунтовувати, ділитися здобутками, власним досвідом,

співпрацювати, самостійно розробляти навчальні матеріали, планувати і контролювати власне навчання, що сприяє підвищенню мотивації та розумінню цінностей здобутих знань і вмінь. На уроці панує атмосфера доброзичливості та взаємної підтримки. Вчитель не надає “готових знань”, він тільки досвідчено керує навчальним процесом, спонукаючи школярів до самостійного пошуку вирішення тієї чи іншої освітньої проблеми. Учні та педагог є рівноправними, рівнозначними суб'єктами навчання [7].

З появою всесвітньої мережі Інтернет поняття “інтерактивне навчання” використовують разом з інформаційними технологіями у навчанні. Відповідно, прихильники другого підходу вважають, що комп'ютерні телекомунікації дають змогу учасникам вступати в “живий” (інтерактивний) діалог (письмовий або усний) з реальним партнером, а також уможливають активний обмін повідомленнями між користувачем та інформаційною системою в режимі реального часу [7, с. 36].

Отже, інтерактивне навчання – це, насамперед, діалогічне навчання, під час якого взаємодіють усі учасники освітнього процесу, створюються комфортні умови навчання, де кожен учень відчуває свою успішність та інтелектуальну спроможність.

Спостереження за педагогічним процесом початкової школи засвідчує, що реалізація інтерактивного навчання відбувається шляхом використання групових, фронтальних, кооперативних форм організації навчальної діяльності учнів. Зазвичай молодші школярі працюють у парах (2 учні); у мікрогрупах (3–4 учні); у малих групах (5–6 учнів) разом з учителем. Найпопулярнішими є такі інтерактивні технології, як “Мозковий штурм”, “Мікрофон”, “Асоціативний куш”, “Займи позицію”, “Незакінчене речення”, “Коло ідей”, “Акваріум”, “Навчаючи – учусь”; “2–4 – всі разом”; “Коло ідей”, “Шкала думок”; “Прес”; “Дерево рішень”, рольові ігри тощо [5, с. 45]. У початковій ланці освіти, на думку Н. Руденко, не всі інтерактивні технології можна використовувати одночасно. Потрібно взяти до уваги вікові психологічні особливості учнів, принцип послідовності та “поступово переходити від простих до складних технологій” [6, с. 27], тему уроку і його дидактичну мету.

Водночас вимоги сьогодення передбачають удосконалення інтерактивного навчання за допомогою онлайн-сервісів, що дають змогу “адаптувати уроки під школяра та зробити більш захоплюючими; підвищити мотивацію учнів; розвивати логічне мислення і спонукати до самоосвіти та самоконтролю” [3, с. 29]. Їх використання може стати цінним помічником майже на всіх структурних етапах уроків будь-якого циклу (мовного, математичного та природничого), а саме: під час мотивації навчальної діяльності, перевірки домашнього завдання, узагальнення та систематизації знань, рефлексії. Сервіси містять як повністю заготовлені інтерактивні

матеріали з певних навчальних предметів, так надають можливість учителям створювати завдання, онлайн-ігри, тести, схеми, таблиці самостійно.

Також перевагами використання онлайн-сервісів є: 1) безперервність – взаємодія учасників віртуального спілкування протягом усього освітнього процесу; 2) доступність і відкритість – у мережі є велика кількість матеріалів, що використовуються з метою навчання, отримання нових знань; 3) гнучкість – поєднання групових та індивідуальних видів робіт, які сприяють кращому засвоєнню матеріалів; 4) модифікованість – самостійний або колективний процес виконання вправ; 5) інноваційність – упровадження різних педагогічних технологій, перевірених роками та новостворених; 8) критичне мислення – занурення в середовище дискусій, висловлення власних думок, порівнянь та аналізу.

Погоджуємося з думкою О. Кутняк, що, крім переваг онлайн-сервісів, є недоліки: можливість застосування інтерактивних платформ залежить від матеріально-технічного оснащення освітнього закладу; від оволодіння учителем навиками роботи з відповідними онлайн-додатками; деякі освітні платформи, що містять розроблені вправи, вікторини, тести та ігрові навчальні елементи, є платними; незгода деяких батьків надавати особисті дані школяра для створення його особистого профілю [3, с. 29].

Проаналізувавши різні онлайн-сервіси, зазначимо, що більшість із них є додатком Web 2.0 для організації та підтримки освітніх процесів усіх ланок освіти (дошкільної, початкової, середньої і старшої). Існує величезна кількість безкоштовних і платних платформ, що передбачають застосування на уроках інтерактивних вправ, які сприяють розвитку ключових компетентностей, наскрізних умінь, творчих і пізнавальних здібностей. Зупинимося на деяких онлайн-сервісах, які, на нашу думку, доцільно застосовувати на уроках у початковій школі.

WORDWALL (<https://wordwall.net/uk>) – відкритий освітній ресурс, спрямований як на створення власних інтерактивних завдань, так на використання готових матеріалів для оволодіння, закріплення та вдосконалення здобутих умінь з певних предметів, зокрема, з української, англійської мов, математики та “Я досліджую світ”. Сервіс пропонує різноманітні шаблони для створення онлайн-завдань. Їх кількість залежить від тарифного плану підписки (від 18 до 33). Безкоштовними є вісімнадцять шаблонів.

Перевагою платформи Wordwall є доступність у створенні інтерактивних завдань. Для цього організатору (вчителю) потрібно зареєструється на сервісі, вибрати шаблон, заповнити його, налаштувати тему, шрифт, таймер, маркування, порядок елементів та демонстрацію відповідей. Також учитель має можливість переключати інтерактивну гру з одного шаблону на інший без зміни змісту (зміною буде лише форма),

зробити вправу відкритою усім користувачам (за допомогою команди “Опублікувати”), організувати зворотній зв’язок для перевірки результатів виконання завдання учнями. У пункті “Мої результати” вчитель може проаналізувати інформацію щодо кількості учнів, які взяли участь у грі, їх середній і найвищий бал, список переможців (імена і набрані бали), кількість правильних та неправильних відповідей тощо.

Ретельний аналіз безкоштовних шаблонів платформи Wordwall дав змогу виокремити ті, які, на нашу думку, сприяють формуванню тієї чи іншої компетентності. Так, сформувані і закріплені мовні вміння та навички допомагають такі шаблони, як: “Відповідні пари”, “Пошук слів”, “Вікторини”, “Кросворди”, “Випадкове колесо”, “Відсутнє слово”, “Номер по порядку” “Анаграма”, “Кросворд”, “Вдарити крота”, “Зіставлення”, “Діаграма з мітками”, “Випадкові карти”, “Розплутати” (розташування речень у правильному порядку), “Лабіринт”, “Літак” тощо. Працювати над математичними здібностями можна на основі шаблонів “Літак”, “Вікторина”, “Погоня в лабіринті”, “Повітряні кулі”, “Полювання на кротів”, “Випадкове колесо”, “Відповідники”, “Діаграма з мітками”. Для удосконалення природничого матеріалу краще застосувати шаблони “Діаграма з мітками”, “Вікторина”, “Літак”, “Сортування за групами”, “Пошук слів”, “Відповідники”, “Анаграма”.

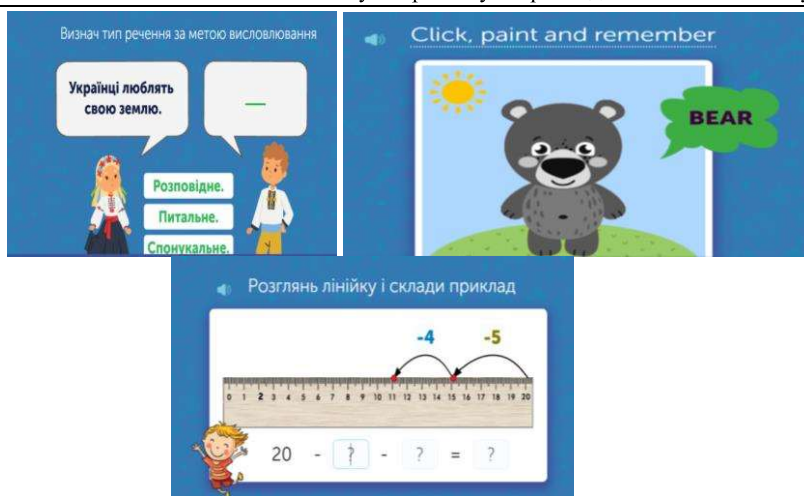
Наведемо приклади з власного педагогічного досвіду. Шаблон “Діаграма з мітками” дав можливість створити інтерактивну вправу на повторення теми “Дробі”; шаблон “Відповідники” – опрацювати дієслова, протилежні за значенням; шаблон “Літак” – удосконалити знання з теми “Океани”.



Серед усього різноманіття онлайн-сервісів варто виокремити **LEARNING**, представлений на двох сервісах Learning.ua та LearningApps.org.

Відповідно до діючого стандарту початкової освіти, автори платформи розробили інтерактивні завдання, що дають змогу весело вивчати математику, українську та англійську мови, аналітики створили сторінку, яка відображає досягнення учня та їх слабкі місця.

Продемонструємо вправи наочно.



Платформа **LearningApps** є конструктором, який містить не тільки готові інтерактивні завдання, а й передбачає самостійне створення нових інтерактивних вправ з різних дисциплін. Сам онлайн-сервіс розміщений за адресою learningapps.org. На сторінці сайту в рядку меню є пошук, що дає можливість знайти готові інтерактивні вправи за ключовим словом, а також вкладка “Всі вправи”, яка дає змогу проаналізувати вправи за різними предметами та класами, вкладка “Нові вправи” передбачає створення власних вправ та вкладка “Вхід” – для входу в систему на сервісі зареєстрованим користувачам.

LearningApps має двадцять два безкоштовні шаблони, які класифікуються за структурними та функціональними ознаками: знайти пару; класифікація; хронологічна послідовність; простий порядок; уведення тексту; сортування зображень; вікторина з вибором правильної відповіді; заповнення пропусків.

Уважаємо, що шаблони також умовно можна поділити на навчальні та ігрові. Навчальні шаблони спрямовані на вибір правильної відповіді, утворення слів та їх написання, з’єднання слів за значенням чи вираз з правильною відповіддю, розподіл компонентів (слів, малюнків, звуків) на дві, три або чотири групи, обчислення на числовому промені, хронологічний порядок розташування слів, речень, додавання в текст потрібної інформації тощо (“Вікторина з вибором правильної відповіді”, “Класифікація”, “Сортування малюнків”, “Числова пряма”, “Заповни пропуски”, “Знайди пару”, “Введення тексту”, “Хронологічна послідовність”, “Заповни таблицю”, “Пазл”). Ігрові шаблони передбачають змагання між учнем-комп’ютером чи учнем-учнем (“Вгадай”, “Кросворд”, “Слова з букв”, “Перегони”, “Хто хоче стати мільонером?”, “Вгадай слово” та ін.).

декілька разів для підвищення результату. Вони відрізняються рівнем складності. До того ж сервіс дозволяє відстежувати успіхи всіх учнів через звіти в реальному часі (для цього потрібно заповнити форму).

На думку творців проєкту, означені особливості допомагають здолати страх перед виконанням завдання, організувати зворотний зв'язок для виявлення помилок, спонукати повертатися до завдання та досягати своїх цілей у навчанні.



Отже, сервіси Wordwall, LearningApps та Matific дають можливість організувати навчання учнів у нестандартному форматі, реалізувати дидактичні цілі і завдання відповідно до освітнього стандарту.

Варто звернути увагу, що кожна інтерактивна вправа, застосована на уроці, потребує певної послідовності та регламенту: 1) інструктування – вчитель повинен за 2–3 хв розповісти про мету вправи, правила, послідовність дій і кількість часу на її виконання; 2) виконання завдання за 3–4 хв, причому вчитель є організатором, помічником, ведучим дискусії, намагаючись надати максимум можливостей для самостійної роботи і навчання співпраці один з одним; 3) презентація результатів виконання вправи за 3–4 хв; 4) рефлексія результатів учнями: усвідомлення отриманих результатів, що досягається шляхом їх спеціального колективного обговорення або за допомогою інших прийомів – 5–8 хв.

Висновки. Комп'ютерна підтримка уроків у початковій школі є потужним інструментом у руках педагога, оскільки дає можливість зробити урок більш наочним, креативним, цікавим та інформативним, що, своєю чергою, забезпечує формування ключових компетентностей молодшого школяра і розвитку пізнавальної активності. Деякі проаналізовані онлайн-сервіси Wordwall, Learning та Matific містять заготовлений інтерактивний дидактичний матеріал із певних навчальних предметів, інші надають можливість учителеві створювати завдання самостійно з урахуванням педагогічної доцільності. Інтерактивні освітні платформи передбачають роботу у формі діалогу та реагують на дії учнів, які у такому випадку стають активними учасниками навчального процесу.

Перспективи подальших досліджень. Перспективи подальших розвідок убачаємо в удосконаленні різних компетентностей на основі онлайн-

сервісів, у аналізі сучасного стану застосування онлайн-інструментів інтерактивного навчання в початковій школі, розроблення рекомендацій щодо їх ефективного використання.

1. Волкова Н. П. Інтерактивні технології навчання у вищій школі : навч.-метод. посібник. Дніпро : Ун-т ім. Альфреда Нобеля, 2018. 360 с.

2. Гладун М., Сабліна М. Сучасні онлайн інструменти інтерактивного навчання як технологія співробітництва. Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету. 2018. № 4. DOI: 10.28925/2414-0325.2018.4.3343.

3. Кутняк О. Навчальні інтерактивні платформи у початковій школі. Молодь і ринок. 2019. № 11 (178). С. 27–30.

4. Плахотнюк Н. П. Структурно-функціональний аналіз інноваційної педагогічної діяльності як цілісної системи. Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка. 2008. № 42. С. 78–82.

5. Руденко Н. М. Інтерактивне навчання на уроках математики в початковій школі. Початкова школа. 2015. № 12. С. 45–49.

6. Руденко Н. М. Інтерактивність як спосіб ефективної взаємодії і навчання студентів. Нова педагогічна думка. 2014. № 1. С. 25–29.

7. Сисоєва С. О. Інтерактивні технології навчання дорослих : навч.-метод. посібник. Київ : ВД “ЕКМО”, 2011. 324 с.

References

1. Volkova, N. P. (2018). Interactive learning technologies in higher education: educational and methodological guide. Dnipro: Alfred Nobel University.

2. Gladun, M., Sablina, M. (2018). Modern online tools of interactive learning as a technology of cooperation. *Open the educational e-environment of a modern university*, 4, DOI: 10.28925/2414-0325.2018.4.3343.

3. Kutnyak, O. (2019). Educational interactive platforms in elementary school. *Youth and the market*, 11 (178), 27–30.

4. Plahotniuk, N. P. (2008). Structural and functional analysis of innovative pedagogical activity as a cellular system. *Bulletin of Zhytomyr Ivan Franko State University*, 42, 78–82.

5. Rudenko, N. M. (2015). Interactive learning in mathematics lessons in elementary school. *Elementary School*, 12, 45–49.

6. Rudenko, N. M. (2014). Interactivity as a way of effective interaction and training of students. *A new pedagogical thought*, 1, 25–29.

7. Sysoeva, S. O. (2011). Interactive technologies for teaching adults: educational and methodological guide. Kyiv: VD “EKMO”.

Стаття: надійшла до редколегії 24.09.2024
доопрацьована 03.10.2024
прийнята до друку 14.10.2024

DIDACTIC POSSIBILITIES OF WORDWALL, LEARNINGAPPS, MATIFIC RESOURCES IN TEACHING PRIMARY SCHOOL PUPILS

Olena Kompanii¹, Nataliia Potorii²

*Kherson State University,
Shevchenko Str., 57, Ivano-Frankivsk, Ukraine, UA-76018;
Universitetska Str., 27, Kherson, Ukraine, UA-73000*

¹okompaniy@gmail.com;

²nataliapotori@ukr.net

According to the Concept of the New Ukrainian School, primary education is designed to ensure the development of an intellectual, creative, successful personality who is able to think creatively, solve problems, have his/her own standpoint, and adapt to different living conditions. Therefore, the educational process needs innovations involving the use of various technologies, including interactive ones. The implementation of interactive learning in educational institutions is carried out using various forms of organization of students' academic activities. At the same time, current requirements provide for the improvement of interactive learning through online services. In this context, the purpose of the article is to analyze the possibilities of organizing the education of primary school students with such modern interactive tools as online services Wordwall, LearningApps, Matific.

In the article, the authors examine the origin of interactive learning; substantiate the essence of the concept of "interactive learning" as dialogical learning, during which the interaction of all participants in the educational process is carried out, creating comfortable learning conditions, where each student feels his/her success and intellectual ability. The authors focus attention on modern interactive educational platforms Wordwall, LearningApps, Matific, which involve both creating own interactive tasks and using ready-made didactic materials in certain subjects, in particular in the Ukrainian language, English, mathematics and "I Explore the World". The authors emphasize the advantages and disadvantages of each resource; describe the system of work step by step, which will help teachers quickly navigate the platform and create their own exercise or find a ready-made one. The authors also analyze free templates that can be used to develop a particular competence (in language, mathematics, science).

Keywords: interactive learning, modern interactive online services, Wordwall, LearningApps, Matific, primary school pupils.