



**Онлайн-сервіси для створення
інтерактивних навчальних
матеріалів у роботі сучасного
вчителя НУШ**

Онлайн-сервіси для створення інтерактивних навчальних матеріалів у роботі сучасного вчителя НУШ – Рудневе, 2025.

Підготував: Михайло Биков, вчитель англійської мови та інформатики

Використання інтерактивних навчальних матеріалів у НУШ впливає на ефективність освітнього процесу. Такі матеріали допомагають формувати та розвивати низку компетентностей у здобувачів освіти. Різноманітні сучасні онлайн-сервіси забезпечують можливість для педагогів створювати власні різноманітні інтерактивні матеріали, які допоможуть легше і швидше сприймати та засвоювати навчальний матеріал.

Збірник містить покликання на інструменти, які допоможуть у створенні таких навчальних матеріалів.

1. ІНТЕРАКТИВНІ МЕТОДИ НАВЧАННЯ

1.1. Поняття «інтерактивний»

Сучасні технології дозволяють робити багато речей інтерактивними, тобто такими, в яких користувач може приймати певний участь. Інтерактивним може бути дисплей комп'ютера, виставка в музеї, відеофільм, шкільний урок, театральний спектакль або навіть книга. Способи досягнення інтерактивності можуть бути абсолютно різними. Так, якщо в відеофільм досить включити елемент комп'ютерної гри, то у випадку з паперовою книгою читачеві можуть запропонувати перейти до тієї чи іншої сторінці, залежно від його побажання або відповіді на будь-яке питання.

Термін «інтерактивний» походить від англійських слів «inter» — «взаємний» та «act» — «діяти», і означає «знаходитись у постійному діалозі, бути активним учасником».

Інтерактивні навчальні матеріали – це інформація, з якою здобувач освіти може взаємодіяти через комп'ютер, смартфон чи планшет.

Інтерактивне навчання - це навчання, побудоване на активній взаємодії викладача та учнів.

Інтерактивний урок - форма співпраці, в якій учитель і учні є рівноправними суб'єктами освітнього процесу. Використання інтерактивних вправ сприяє посиленню інтересу учнів до здобування знань, виробленню пізнавальної самостійності учнів, кращому засвоєнню навчального матеріалу, розвитку творчих здібностей.

Інтерактивні методи навчання — нетрадиційна форма навчальної діяльності. Цей термін виник у теорії проблемного навчання — складника особистісно орієнтованої концепції навчання.

У методичному полі часто зустрічається ототожнення термінів «інтерактивні методи навчання» та «активні методи навчання». Проте ці поняття не тотожні.

Активні методи та форми навчання — зорієнтовані активізувати пізнавальну діяльність учасників шляхом постановки та розв'язання проблемних ситуацій та завдань. Це може бути проблемна лекція чи інша форма роботи.

Інтерактивні методи навчання, окрім того, що активізують, спрямовані ще й на активну міжособистісну взаємодію учасників. Головна їхня характеристика

— міжособистісна взаємодія, якої досягають територіальним розміщенням учасників заняття і організацією їх спільної діяльності в малих групах.

1.2. Принципи інтерактивного навчання

Принцип активності	Долучайте усіх учасників до активного спілкування, обговорення і вирішення задач
Принцип зворотного зв'язку	Заохочуйте обговорювати висловлені аргументи чи заперечення
Принцип експерименту	Спонукайте шукати нові шляхи вирішення поставлених задач
Принцип довіри	Розвінчайте стереотип суворого вчителя та пасивного учня, який сприймає готову інформацію
Принцип рівності поглядів	Не нав'язуйте власну позицію, а лише висловлюйте свою думку нарівні з іншими учасниками навчального процесу

1.3. Мета інтерактивного навчання

- розвивати комунікативні навички
- створювати комфортні умови та сприятливе емоційне середовище для всіх учасників заняття
- формувати навички роботи в команді та вміння висловлювати свої думки
- викликати інтерес до навчання та внутрішню мотивацію
- розкривати творчий потенціал.

1.4. Інтерактивні методи навчання в початковій школі

Працюючи з дітьми 1-4 класів, враховуйте їхні вікові особливості — потребу в динамічній зміні завдань, фізичній активності та наочності. Використовуйте різноманітні інтерактивні ігри для дітей молодшого шкільного віку та інші рухливі форми роботи.

Приклади використання інтерактивних методів навчання в початковій школі

Метод «Конвеєр». Закріпіть на дошці малюнок Мудрої сови, а навколо неї — приклади для усної лічби. Зробіть це таким чином, щоб відповідь першого прикладу стала початком наступного.

Ефективно виконувати це завдання в малих групах. Аркуш із прикладами передається у групі по колу, а кожен її учасник розв'язує одне із завдань. Перемагає та команда, яка перша дійде до останнього прикладу.

Метод «Броунівський рух». Цей метод можна використати, наприклад, на уроці природознавства, вивчаючи тему «Природні зони України».

У різних частинах класу розкладіть картки з описом природних зон. На кожній окремій картці вкажіть конкретну характеристику, не зазначаючи зони. Діти повинні, вільно пересуваючись приміщенням, зібрати лише ті картки, в яких вказані особливості саме «їхньої» природної зони. Використовуйте цей та інші інтерактивні методи навчання на уроках природознавства для закріплення та узагальнення знань.

1.5. Інтерактивні методи навчання в базовій та старшій школі

Працюючи з учнями 5-11-х класів, використовуйте складніші форми роботи на уроці. Методи інтерактивного навчання ефективні на уроках з кожного навчального предмета.

- Запропонуйте учням об'єднатися в групи для наступних вправ: «Два — чотири — усі разом», «Карусель», «Акваріум», «Діалог», «Синтез думок», «Коло ідей» тощо. Це популярні інтерактивні методи навчання на уроках української та світової літератури, географії та інших природничих дисциплін. З їх допомогою ви розвиватимете навички спілкування, вміння учнів висловлюватися, критично мислити, переконувати, вести дискусію.
- Щоб навчити дітей долати стереотипи, аналізувати матеріал, порівнювати та переконувати, використовуйте технології «Броунівський рух», «Мозковий штурм», «Аналіз ситуацій», «Мозаїка», «Дерево рішень», «Мікрофон». Зокрема доцільно використати ці інтерактивні методи навчання на уроках історії.
- Щоб забезпечити максимальну свободу інтелектуальної діяльності та формувати навички співпраці, застосовуйте технології ситуативного моделювання: конференції, рольові ігри та інсценізації, драматичні замальовки.
- Використовуючи «Дебати», «Незакінчений ланцюжок», «Займи позицію», «Зміни позицію», «Метод ПРЕС», ви сприятимете розвитку критичного мислення учнів та формуватимете навички публічного виступу і дискутування.
- «Літературна вікторина», «Літературне лото», «Істинне і хибне» — вдалі форми на уроках літератури.
- Гра як інтерактивна форма навчання є одним із найбільш дієвих способів залучити учнів до роботи, розвиваючи їхні пізнавальну й емоційно-особистісну сфери. Ігри на уроці активізують учнів, адже вони розпочинають швидше розв'язувати завдання, інтенсивніше співпрацюють між собою.
- Вчителі-мовники активно використовують гру як метод. Використання інтерактивних технологій на уроках англійської мови сприяє розвитку

мовлення, прагненню самостійно знайти відповіді на сформульовані запитання.

Вибір методу для певної навчальної дисципліни залежить від тематики конкретного уроку, його завдань, готовності учнів тощо. Лише вчитель вирішує, що на часі запропонувати учням.

Розглянемо деякі методи навчання на уроках детальніше.

«Акваріум» нагадує гру «Що? Де? Коли?». Учні об'єднуються у декілька груп, кожна з яких отримує конкретне завдання. По черзі учасники кожної групи сідають на стільці в центрі класу й обговорюють отримане завдання впродовж 3-5 хв, відтак група ухвалює рішення. Решта учнів класу лише стежать, чи дискусія відбувається за встановленими правилами, в обговорення не втручаються. Після закінчення відведеного часу вони висловлюють думки щодо почутого, дають відповіді на запитання:

- Чи ви погоджуєтеся з рішенням групи?
- Чи було це рішення достатньо аргументованим?
- Який з аргументів ви вважаєте найпереконливішим?

Після цього обговорює своє завдання інша група і т. д.

«Незакінчений ланцюжок» дає змогу виявити думки учнів щодо певних питань, проаналізувати, наскільки їх зацікавила тема уроку тощо. Для проведення вправи за цією технологією заздалегідь сформулюйте перелік із початками речень і запропонуйте учням завершити їх. Наприклад:

«На уроці мене зацікавила інформація про...»;
«З отриманої інформації я зробив (зробила) висновок, що...».

«Літературне лото»: учні працюють у парах. Суть гри полягає в поєднанні елементів в одне ціле або встановленні відповідності між ними, як-от:

- літературні поняття та їх визначення
- назви творів та імена авторів
- імена героїв та їхні репліки
- частини прислів'їв, приказок тощо.

Наприклад, на підсумковому уроці з української літератури в 11-му класі під учням запропонували встановити відповідність між літературним напрямом і його ознакою:

«Романтика вітаїзму»	Прагнення до об'єктивності та достовірності зображення дійсності
Авангардизм	Відтворення особистих вражень, спостережень, відчуттів від об'єктивної реальності

Імпресіонізм	Пафос оптимізму, активна дія вираження сильних почуттів
Реалізм	Поєднання символістських, імпресіоністичних, неоромантичних, барокових елементів із фольклором
Кларнетизм	Підвищена емоційність у вираженні почуттів, переживань, психологічного напруження
Експресіонізм	Руйнування традиційних художніх законів, форм
	«Мозковий штурм» — спільне розв'язання проблеми завдяки використанню особливих прийомів обговорення.
	Він передбачає такі етапи, як:
	<ul style="list-style-type: none"> • генерація ідей усіма учасниками • вибір найліпшої ідеї • аналізування найліпшої ідеї.



2. ІНТЕРАКТИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ

Інтерактивні технології навчання роблять освітній процес більш цікавим та ефективним у закладі освіти.

Згідно з навчальною пірамідою, яку у 1980-х розробив Національний тренінговий центр (штат Меріленд, США), ми запам'ятовуємо із того, що чуємо, лише 5%, в той час, як 90 % інформації фіксуємо, коли навчаємо інших. Тож організуйте освітній процес таким чином, щоб учні могли засвоїти якомога більше матеріалу, відчуваючи себе максимально комфортно.

Інтерактивні технології навчання:

- сприяють розвитку творчого мислення, впевненості в собі
- викликають бажання висловлювати думки та допитливість
- розвивають уяву та фантазію
- зміцнюють інтелект
- розвивають особистісні якості — сміливість, вміння доводити думку та шукати аргументи.

2.1. Інтерактивні ігри

Рольові та ділові ігри є інтерактивними по суті і за формою проведення.

Рольова гра — це інтерактивна форма навчання, яка імітує виникнення проблеми. Учасникам представляють завдання (описують проблему) та розподіляють ролі для його виконання. Наприклад, за допомогою рольової гри можна зімітувати батьківські збори в групі закладу дошкільної освіти.

Зазвичай рольова гра проходить в кілька етапів, коли відбуваються:

- взаємодія учасників — кожен відповідно до своєї ролі може погоджуватися чи не погоджуватися з думкою інших, висловлювати свою думку
- корегування — ведучий повідомляє у процесі гри нові умови, деякі відомості, що впливають на спосіб виконання завдання, змінюють русло обговорення
- оцінювання результатів обговорення та підбиття підсумків.

Рольові та ділові ігри ефективні у базовій та старшій школі, а також у методичній роботі з педагогами.

2.2. Інтерактивні вправи

Інтерактивні вправи — найпростіші і найпоширеніші в навчальній діяльності. Це інтерактивні вправи для знайомства, визначення очікувань, об'єднання учасників у групи, проведення рефлексії, вправи-криголами. Їх використовуйте як конструктор на різних етапах заняття чи уроку. Варіюйте інтерактивні вправи з огляду на тему і мету заходу — і матимете цікаві авторські розробки, що максимально відповідають потребам ваших вихованців, учнів чи колег.

Як організувати інтерактивну роботу на уроці

- залучіть до роботи усіх без винятку учнів, давши завдання залежно від індивідуальних особливостей кожного
- подбайте про психологічну готовність учнів
- створіть комфортне середовище шляхом доброзичливого спілкування
- заздалегідь підготуйте приміщення для вільного пересування учасників
- виявляйте терпимість та толерантність до будь-якої думки
- вислухайте всіх учасників, поважаючи їх погляди
- будьте уважними до побажань учнів під час формування груп
- не застосовуйте на одному занятті більше трьох інтерактивних вправ
- пам'ятайте, що інтерактивні уроки оптимально проводити при невеликій кількості учасників.

Перед застосуванням інтерактивних методів навчання озвучте або сформулюйте спільно з учасником правила поведінки на занятті. Наприклад, такі:

- кожна озвучена думка — важлива
- неправильних думок не існує
- не бійтеся висловлюватись
- ми всі — рівні партнери
- обговорюємо думки, а не людей
- висловлюємося чітко, лаконічно, предметно
- слухаємо одне одного
- озвучуємо лише обґрунтовані докази.

2.3. Структура уроку з використанням інтерактивних технологій навчання

Для ефективного проведення уроку, на якому застосовуєте інтерактивні методи навчання, не пропускайте важливих етапів роботи.

Мотивація	Зацікавте учнів темою уроку під час розповіді чи бесіди з ними, продемонструйте наочність
Оголошення теми, мети та завдань	Спонукайте учнів розуміти зміст їхньої навчальної діяльності
Викладення навчального матеріалу	Надайте учням необхідну інформацію за темою, щоб на її основі вони могли виконати вправи

Виконання інтерактивних вправ	Сприяйте засвоєнню учнями навчального матеріалу шляхом інтерактивної діяльності з презентацією її результатів
Рефлексія	Спонукайте учнів до усвідомлення набутого ними досвіду під час уроку
Підбиття підсумків	Поясніть зміст здійсненої роботи, наголошуючи на тому, що учні можуть постійно вдосконалювати отримані знання



3. СЕРВІСИ ДЛЯ СТВОРЕННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ НАВЧАЛЬНИХ МАТЕРІАЛІВ

Сучасні онлайн-платформи та сервіси для організації дистанційного навчання відіграють важливу роль у забезпеченні ефективного та доступного освітнього процесу. Вони надають можливість вчителям створювати інтерактивні уроки, завдання та тести, спілкуватися з учнями в реальному часі, ділитися матеріалами та організовувати групові проекти. Ці платформи також забезпечують зручні інструменти для відео- та аудіо-комунікацій, сприяючи активній взаємодії між учнями та вчителями, навіть на віддаленій відстані. Важливою перевагою таких сервісів є їх гнучкість, оскільки вони дають змогу доступу до навчального контенту у будь-який час та з будь-якого пристрою з підключенням до Інтернету, що робить навчання більш доступним та зручним для учасників.

Конструктори інтерактивних карток:

- **Boom Cards** (<https://wow.boomlearning.com>) – інструмент, який дозволяє вчителю створювати інтерактивні картки, а учням – грати з ними та запам'ятовувати матеріал з будь-якого пристрою.
- **Quizlet** (<https://quizlet.com/uk>) – платформа, що надає можливість легко створювати свої картки, вивчати картки однокласників або знаходити потрібні серед мільйонів карток інших учнів. Має мобільний застосунок та можливість використання різних видів запам'ятовування.
- **Wizer** <https://app.wizer.me/> – інструмент для створення онлайн-робочих аркушів.
- **Mozabook** <https://www.mozaweb.com/uk/mozaBook> - 3D-симуляції та інтерактивні відео, цифрові підручники і вбудовані додатки, призначені для розвитку навичок проведення дослідів та ілюстрування.
- **CartoDB** <https://carto.com/> - інструмент для створення динамічних карт. З його допомогою можна нанести на карту будь-які дані, представивши у будь-якому стилі.
- **Mindmeister** <https://www.mindmeister.com/ru> - інструмент, який дозволяє візуально оформляти ментальні карти та ділитися ними (є український інтерфейс).

Конструктори інтерактивних ігор:

- **Baamboozle** (<https://www.baamboozle.com>) – надає змогу створити завдання в інтерактивній формі та залучити учнів до виконання завдань у формі вікторини чи змагання, що, безумовно, мотивує та значно покращує засвоєння матеріалу.
- **LearningApps** (<https://learningapps.org>) – онлайн конструктор, що дозволяє створювати інтерактивні завдання (тести, кросворди, вікторини та багато іншого). Також на сайті наявна бібліотека готових завдань, створених користувачами.
- **HP5** (<https://h5p.org>) – онлайн-сервіс, за допомогою якого можна створювати різноманітні інтерактивні вправи. Містить 42 шаблони завдань, що дає змогу учителю організувати як індивідуальну, так і командну роботу на різних етапах уроку.
- **Studystack** <https://www.studystack.com/> – сервіс для створення інтерактивних ігор.

Конструктори історій для сторітелінгу:

- **Storybird** – <https://storybird.com>.
- **My storybook** (<https://www.mystorybook.com>) – онлайн-сервіс для створення цифрових історій-оповідань за допомогою персонажів, картинок, тексту.

Конструктори тестів та інтерактивних вправ:

- **Blooket** (<https://www.blooket.com>) – ігрова платформа, де можна створювати тести, які перетворюються перетворюється на погоню, захист замку або інші пригоди.
- **Kahoot** (<https://kahoot.com/>) – платформа, яка не лише дозволяє створювати тести для синхронної та асинхронної роботи, але й є маркетплейсом для педагогів, які можуть продавати на ній свої розробки.
- **Wordwall** (<https://wordwall.net/uk>) – платформа, яку можна використовувати для створення інтерактивних вправ і матеріалів для друку.
- **Classtime** (<https://www.classtime.com/uk>) – платформа, що містить не лише конструктор тестів, але й банк запитань та завдань, розроблених іншими педагогами. Є можливість проведення командних ігор.
- **Rebus** <http://rebus1.com/ua/> – генератор ребусів.

Інструменти для створення скрайбінгу

Скрайбінг – це процес пояснення сенсу за допомогою простих малюнків, при якому промальовування елементів відбувається безпосередньо в процесі розповіді. Скрайбінг-презентації допомагають доступно пояснити складні теми, оскільки залучають обидві півкулі головного мозку, дозволяють довго тримати увагу аудиторії, сприяють запам'ятовуванню ключових моментів.

- [Метод «Скрайбінг»: яскраве подання навчального матеріалу.](#)
- [Як вчителю намалювати свою розповідь.](#)
- <https://www.sparkol.com/en/> – потужний інструмент для створення відеоскрайбінгу.
- <https://www.powtoon.com> – інструмент для створення скрайбінг-презентацій.

QR-коди

QR-коди дозволяють залучити учнів до навчання, організувати ігрову та дослідницьку діяльність учнів, організувати QR-квести та багато іншого!

Корисні лінки:

- <http://www.qr-code.com.ua> (інструкція).
- <http://ua.qr-code-generator.com> (інструкція).

Інструменти для опитування та тестування

Ці сервіси набувають своєї популярності, оскільки вони допомагають зекономити свій час, об'єктивно оцінити рівень знань учнів, візуалізувати результати опитування та багато іншого.

- <https://kahoot.com/> – один із найбільш захоплюючих для учнів сервісів.
- <https://www.plickers.com/> – онлайнвий сервіс, що не вимагає використання учнями телефоні чи комп'ютера.
- <https://quizizz.com/> – зручний інструмент для створення вікторин.

Сервіси зі створення презентацій

- [Canva](#) має чимало готових шаблонів та можна створювати свої.
- [Prezi](#) Можна створювати відеопрезентації.
- [Beautiful.ai](#) Сервіс для створення презентацій, що самостійно адаптує контент на слайдах під обраний формат, допомагає додати анімацію графіків і переходів, а також рекомендує відповідні шаблони.
- [Slidesmania](#) , [Slidescarnival](#) Безкоштовні шаблони презентацій на різну тематику.



4. ДЖЕРЕЛА

1. Вебінар На Урок «Онлайн-сервіси для створення інтерактивних навчальних матеріалів у роботі сучасного вчителя НУШ» <https://www.youtube.com/watch?v=87wNLefeK1g>
2. Сервіси для інтерактивних дистанційних уроків <https://teach-hub.com/servisy-dlia-interaktyvnykh-dystantsiynykh-urokiv/>
3. Інтерактивні методи навчання <https://oplatforma.com.ua/article/2316-interaktyvni-metody>
4. Сім сучасних цифрових інструментів для вчителів <https://teach-hub.com/sim-suchasnyh-tsyfrovyyh-instrumentiv-dlya-vchyteliv-yaki-varto-opanuvaty-vzhe-tsoho-lita/>