

*Інтерактивні вправи як засіб розвитку
пізнавальних інтересів на уроках
інформатики*

I. ВСТУП

Реформи у галузі освіти України вимагають педагога нової формації, який самостійно й творчо знаходить інформацію, вміє трансформувати методи, прийоми і технології навчання залежно від запитів та потреб сьогодення.

Сучасна освітня діяльність ґрунтується на принципі дитиноцентризму, коли дитина знаходиться в центрі освітнього процесу, коли враховуються її індивідуальні здібності та особливості. Важливу роль тут відіграє практичне спрямування процесу навчання та особистий розвиток дитини, що тісно пов'язаний з її практичним досвідом. Здобувачі освіти повинні не тільки засвоїти певний об'єм знань, а й навчитися порівнювати, спостерігати.

Метою інформатичної освітньої галузі є формування інформаційно-комунікаційної компетентності та інших ключових компетентностей, здатності до розв'язання проблем з використанням цифрових пристроїв, інформаційно-комунікаційних технологій та критичного мислення для розвитку, творчого самовираження, власного та суспільного добробуту, навичок безпечної та етичної діяльності в інформаційному суспільстві. Здобувач освіти повинен навчитися подавати, перетворювати, аналізувати, узагальнювати та систематизувати дані, критично оцінювати інформацію для розв'язання життєвих проблем.

Сучасний вчитель повинен весь час шукати нові шляхи зацікавлення учнів матеріалом уроку, бути готовим застосовувати новітні технології та засоби навчання.

З огляду на це, я як вчитель інформатики ставлю перед собою за мету розвивати пізнавальні інтереси, творчі здібності, формувати ключові компетентності учнів, обирати сучасні сервіси, що допоможуть швидше і якісніше засвоювати матеріал уроку.

Щодня здобувачам освіти доводиться сприймати та запам'ятовувати великі об'єми різноманітної інформації. Не всі учні здатні одразу

сконцентрувати увагу на новому матеріалі. Досвід моєї роботи показав, що використання інтерактивних мультимедійних вправ на різних етапах уроку дає можливість підвищити ефективність самостійної роботи, здійснити вплив на емоційну сферу здобувачів освіти, що сприяє підвищенню пізнавальної активності, розвинути комунікативні уміння й рефлексію, ефективніше опрацьовувати інформацію, систематизувати та узагальнювати її.

Використання інтерактивних вправ дає змогу вчителю врахувати особливості учнів, полегшує сприймання навчального матеріалу дітьми, які потребують візуалізації інформації (візуали сприймають зовнішній світ через образи, фантазію, уяву).

Найбільш ефективному розв'язанню таких задач, на мою думку, сприяє онлайн-сервіс [LearningApps.org](https://www.learningapps.org/).

II. ОСОБЛИВОСТІ СЕРВІСУ LearningApps.org.

Сучасний вчитель завжди шукає методи зробити освітній процес цікавішим, яскравішим. Усі ці вимоги задовільняє [LearningApps.org](https://www.learningapps.org/). – онлайн сервіс, який дозволяє створювати інтерактивні мультимедійні вправи. Він був розроблений як науково-дослідний проєкт Центру Педагогічного коледжу інформатики освіти РН Берн у співпраці з університетом м. Майнц та Університетом міста Циттау / Герліц (Німеччина). Це свого роду конструктор для розробки різноманітних завдань з різних предметних галузей, у тому числі і інформатики у початковій школі.

Learningapps призначений для розробки, зберігання інтерактивних завдань, за допомогою яких здобувачі освіти можуть перевірити і закріпити свої знання в ігровій формі на будь-якому етапі уроку, що сприяє формуванню їх пізнавального інтересу.

Також Learningapps дає можливість розмістити створені вправи на сторінки сайту вчителя чи учня, що особливо зручно в умовах навчання з використанням дистанційних технологій.

Для початку роботи на сайті необхідно зареєструватись, створити свій акаунт (Рис.1).

Створити новий обліковий запис

Логін:

Пароль:


Повторити пароль:

Електронна скринька:

Не обов'язково:

Ім'я:

Прізвище:

Код безпеки: 

 Створити обліковий запис

Надсилаючи форму Ви погоджуєтесь із [регламентом](#) LearningApps.org.

Рис.1

Користувач може із запропонованих обрати потрібну категорію, обрати та переглянути уже створену інтерактивну вправу. (Рис. 2).

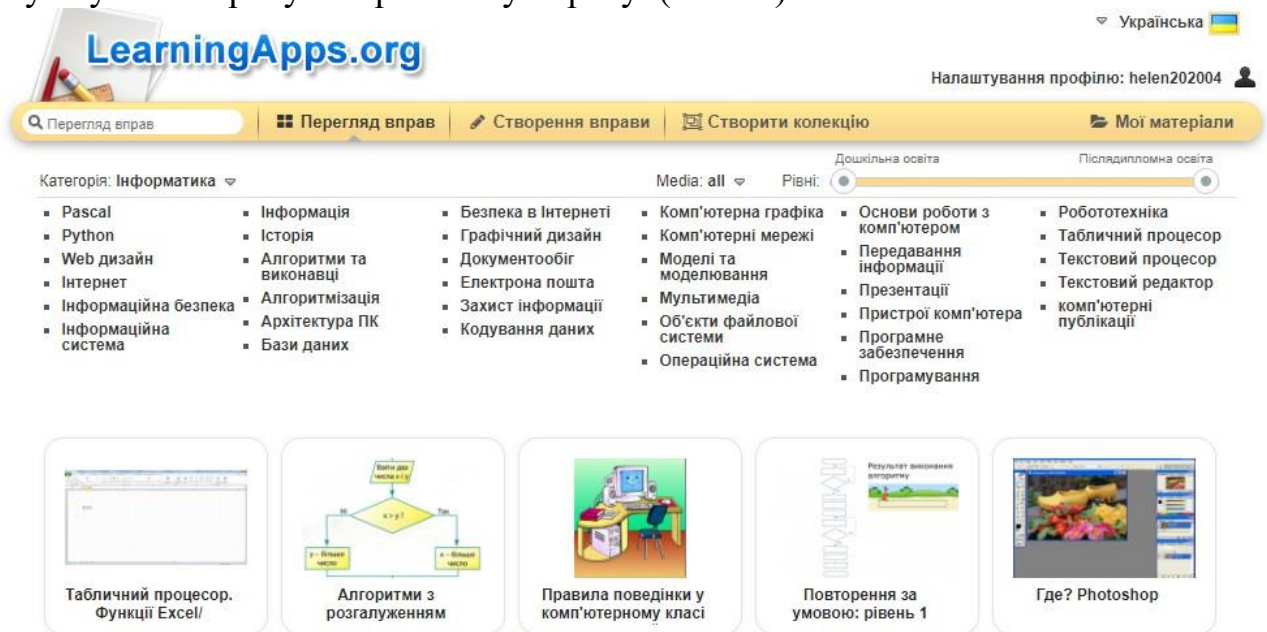


Рис. 2

Пошук потрібної вправи можна звузити за допомогою визначення рівня - від дошкільної освіти до післядипломної освіти за допомогою переміщення бігунка:



У вправах можна додавати текст, зображення, звук, відео (мультимедійні дані).

Вибравши інтерактивне завдання, що зацікавило, можна створити аналогічне, натиснувши на кнопку:



Але сервіс надає можливість створити власну вправу, використовуючи шаблони (Знайти пару, Класифікація, Просте упорядкування, Вікторина, Пазл, Перший мільйон та інші), що є досить зручним (Рис.3).



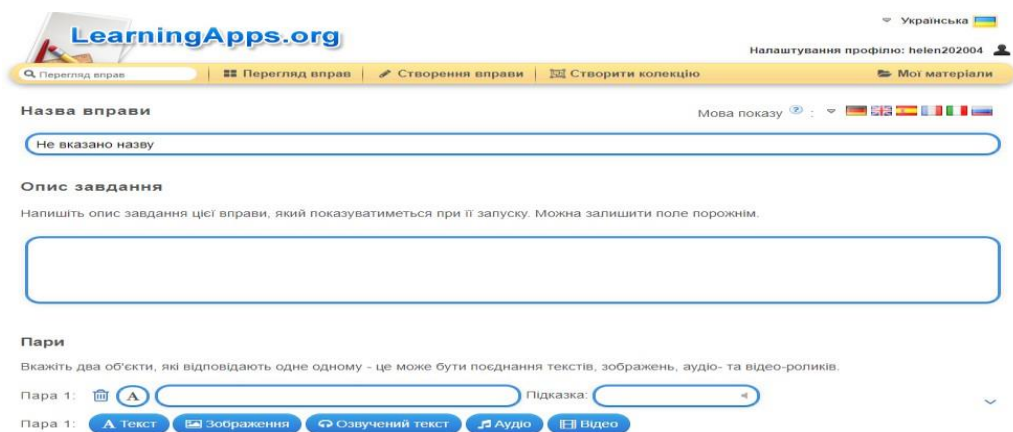
Рис.3

Створені завдання цікаві, яскраві і легко запам'ятовуються. Автор має можливість редагувати вправу.

Дуже важливо, що користуватися створеними продуктами може кожний вчитель, який шукає щось цікаве для свого уроку. На сервісі є галерея загальнодоступних інтерактивних завдань, яка щодня поповнюється новими матеріалами. Є можливість співпрацювати з колегами не тільки свого освітнього закладу, але і всього світу.

Після обрання шаблону потрібно заповнити форму, обираючи потрібні елементи (Рис. 4).

Рис.4



Коли вправа створена, то сервіс надає можливість поширити її за допомогою посилання чи згенерованого QR-коду (рис.5).

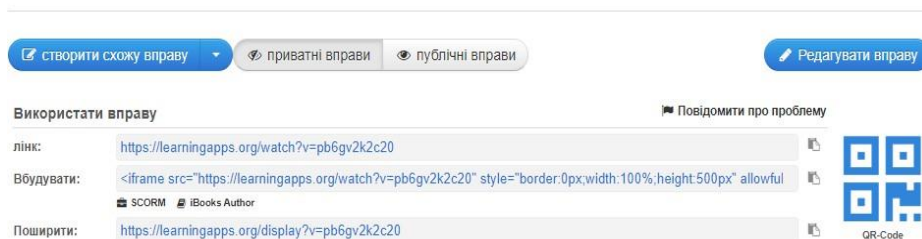
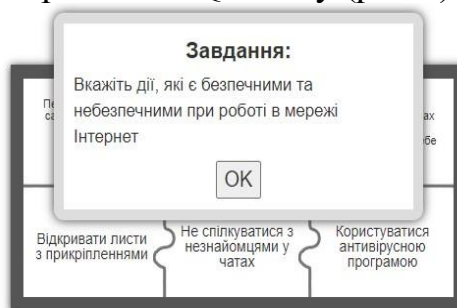


Рис.5

Кожне завдання на сервісі LearningApps подається окремо, що дає можливість не відволікатися. Вчитель має можливість передбачити, які саме труднощі можуть виникнути в учнів, та створити підказки, що допоможуть у розв'язанні вправ.

Використання QR-коду дає можливість швидко приступити до виконання вправи за допомогою смартфона, що значно економить час.

III. ПРИКЛАДИ ІНТЕРАКТИВНИХ ВПРАВ

Інтерактивна вправа 1. <http://surl.li/bhych>

The screenshot shows a LearningApps.org interface for an interactive exercise titled "Правила поведінки у комп'ютерному класі" (Rules of behavior in a computer classroom). The interface includes a search bar, navigation buttons, and a user profile. The main content area displays several rules, each with a corresponding icon and a red prohibition sign. A central dialog box with the text "Завдання: З'єднайте зображення з відповідним правилом" (Task: Connect the image with the corresponding rule) and an "OK" button is overlaid on the screen. A hand cursor is pointing at the icon of a hand holding a power button.

LearningApps.org

Налаштування профілю: helen202004

Перегляд вправ | Перегляд вправ | Створення вправи | Створити колекцію | Мої матеріали

Правила поведінки у комп'ютерному класі 2022-02-03 (2022-02-01)

Не торкатися дротів, задніх стінок системного блоку

Руки повинні бути чистими та сухими

Завдання:
З'єднайте зображення з відповідним правилом

До комп'ютерного класу заходьте спокійно, не шуміть

Не вмикати та не вимикати комп'ютер без дозволу вчителя

Не намагатися самостійно ремонтувати пристрої

OK

Інтерактивна вправа 2. <http://surl.li/blppm>



The screenshot shows a LearningApps.org interface for an interactive exercise titled "Якою буває інформація" (How information can be). The interface includes a search bar, navigation buttons, and a user profile. The main content area is divided into three vertical columns: "ПУБЛІЧНА" (Public) in green, "ОСОБИСТА" (Personal) in orange, and a central yellow column. A central dialog box with the text "Завдання: З'ясуйте яка інформація належить до публічної, приватної, особистої" (Task: Determine which information belongs to public, private, or personal) and an "OK" button is overlaid on the screen. A hand cursor is pointing at the "ОСОБИСТА" column.

LearningApps.org

Українська

Налаштування профілю: helen202004

Перегляд вправ | Перегляд вправ | Створення вправи | Створити колекцію | Мої матеріали

Якою буває інформація 2022-02-26

ПУБЛІЧНА

ОСОБИСТА

Завдання:
З'ясуйте яка інформація належить до публічної, приватної, особистої

OK

Інтерактивна вправа 3. <http://surl.li/blpqj>



The screenshot displays the LearningApps.org website interface. At the top left is the logo "LearningApps.org" with a small graphic of a notepad and pens. To the right of the logo, the language is set to "Українська" with a Ukrainian flag icon. Below the logo, there is a navigation bar with several buttons: "Перегляд вправ" (with a magnifying glass icon), "Перегляд вправ" (with a grid icon), "Створення вправи" (with a pencil icon), "Створити колекцію" (with a folder icon), and "Мої матеріали" (with a folder icon). Below the navigation bar, the page title is "Правила безпечної роботи у мережі" and the date "2022-02-27" is shown in the top right corner. The main content area features a large background image with a green left half and an orange right half. A central white dialog box with a grey border contains the text: "Завдання: Обери правильні і неправильні твердження" (Task: Choose correct and incorrect statements). Below this text is an "OK" button. The background text "Правильні твердження" is partially visible on the green side, and "нє правильні твердження" is partially visible on the orange side.

Інтерактивна вправа 4.

<https://learningapps.org/display?v=pgj1ce7n322>



The screenshot shows the LearningApps.org website interface. At the top, there is a navigation bar with the logo 'LearningApps.org' on the left and 'Налаштування профілю: helen202004' on the right. Below the navigation bar, there are several menu items: 'Перегляд вправ', 'Перегляд вправ', 'Створення вправи', 'Створити колекцію', and 'Мої матеріали'. The main content area is titled 'Судження' and has a date '2022-03-09 (2022-03-08)'. The background of the exercise is split into two vertical panels: a green one on the left labeled 'Факти' and an orange one on the right labeled 'Судження'. A hand cursor is pointing at the orange panel. A white dialog box with a grey border is centered on the screen, containing the text 'Завдання: Що є фактом, а що судженням?' and an 'OK' button. In the bottom right corner, there is a blue circular button with a white checkmark icon.

IV. СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Learningapps.org URL: <https://learningapps.org> (дата звернення: 08.02.2025)
2. Сервіси створення інтерактивних вправ. URL: <http://surl.li/aiwfw> (дата звернення: 08.02.2022)
3. Інтернет-сервіси в освітньому просторі. URL: <http://internet-servisi.blogspot.com/p/learning-apps.html> (дата звернення: 08.02.2025)
4. Волошина, О.В. Використання активних методів навчання при викладанні дисциплін педагогічного циклу. Наукові записки Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського. Серія: Педагогіка і психологія, 2016. Вип. 48. С. 13–16.