

РЕЦЕНЗІЯ
на практичний посібник
вчителя української мови та літератури
Овруцького ліцею № 1 Овруцької міської ради
Гуз Тетяни Євгенівни

У практичному посібнику Гуз Тетяни Євгенівни порушена така актуальна проблема як «Використання онлайн-сервісу learningapps.org для створення інтерактивних мультимедійних вправ для уроків української мови та літератури в умовах дистанційного та змішаного навчання»

Спираючись на Державний стандарт базової і повної загальної середньої освіти та відповідно до оновлених програм, вчителем розроблені та використовуються на практиці творчі різнорівневі інтерактивні вправи з української мови та літератури на онлайн-сервісі learningapps.org.

Усвідомлюючи обшири знань у цій царині, учитель обґрунтовано подає використання нестандартних форм, методів, прийомів як шлях до розв'язання означеної проблеми.

Можна простежити систематичність роботи вчителя. Опис технології підтверджений прикладами із власної педагогічної діяльності.

Розроблені Гуз Т.Є. методичні матеріали, подані в додатках, унаочнюють досвід педагога, демонструють його знахідки, педагогічну майстерність в умовах дистанційного та змішаного навчання. Ці матеріали розроблено ґрунтовно, на сучасному рівні педагогічного мислення, з урахуванням оновлених завдань освітньої практики.

Виклад матеріалу послідовний, з дотриманням вимог Положення.

Посібник цінний для вчителів, студентів-практикантів, і може бути використаний на уроках української мови та літератури.

РЕЦЕНЗЕНТ:

Учитель української мови та літератури,
спеціаліст вищої кваліфікаційної категорії,
вчитель-методист,
заслужений учитель України



Сергій КОВАЛЬЧУК

**Овруцький ліцей № 1 Овруцької міської ради
Педагогічна виставка
«Сучасна освіта Житомирщини – 2022»**

*«Використання
онлайн-сервісу learningapps.org
для створення інтерактивних вправ
для уроків української мови та літератури
в умовах дистанційного та змішаного
навчання»*

Практичний посібник



Гуз Тетяна Євгенівна,
вчитель української мови та літератури
Овруцького ліцею № 1
Овруцької міської ради
Житомирської області,
спеціаліст вищої кваліфікаційної категорії

Овруч – 2022

Гуз Т.Є. Використання онлайнового сервісу learningapps.org для створення інтерактивних вправ для уроків української мови та літератури в умовах дистанційного та змішаного навчання. Практичний посібник. – Овруч, Овруцький ліцей № 1 Овруцької міської ради. 2022. – 41 с.

Призначення посібника – навчити вчителів-словесників створювати та використовувати на уроках інтерактивні вправи за допомогою сервісу LearningApps, які можна застосовувати на різних етапах сучасного компетентісно орієнтованого уроку.

Посібник містить теоретико-практичний матеріал, де у доступній для засвоєння формі викладено необхідні пояснення, а потім запропоновано інтерактивні вправи. У третьому розділі розроблено систему вправ для використання на уроках української мови у 6-му класі. Кожна вправа автоматично має посилання, можливість інтерактивного вбудовування в інший освітній ресурс та QR-код. Тому подібні завдання можна переносити закодованими на паперові носії.

Матеріали посібника актуальні в контексті вимог сучасної школи, відповідають чинним програмам з української мови та літератури для закладів загальної середньої освіти та новій редакції «Українського правопису» (2019), апробовані на практиці та можуть бути корисними колегам та учням 10 - 11 класів під час вивчення відповідних тем, виконання яких дасть можливість набути практичних умінь і навичок.

Рецензент:

Сергій КОВАЛЬЧУК,

учитель української мови та літератури,
спеціаліст вищої кваліфікаційної категорії,
вчитель - методист, заслужений учитель України.

Схвалено на засіданні методичної ради
Овруцького ліцею № 1
Овруцької міської ради Житомирської області
Протокол № 2 від 29.11.2021 р.

ЗМІСТ

ВСТУП	5
РОЗДІЛ 1 ПРО АКТУАЛЬНІСТЬ ХМАРНИХ ІНТЕРНЕТ-ТЕХНОЛОГІЙ, ЗОКРЕМА СЕРВІСУ LearningApps	7
1.1. Переваги та недоліки інтерактивного сервісу LearningApps.....	7
1.2. Роль сервісу LearningApps в інтенсифікації освітнього процесу на уроках української мови і літератури.....	8
РОЗДІЛ 2 ОСОБЛИВОСТІ ЗАСТОСУВАННЯ ОНЛАЙНОВИХ ВПРАВ З УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ ТА ЛІТЕРАТУРИ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ЗА ДОПОМОГОЮ СЕРВІСУ LearningApps	10
2.1. Робота з шаблонами інтерактивних вправ	12
2.1.1. Категорія «Вибір». Шаблон «Вікторина»	12
2.1.2. Категорія «Вибір». Шаблон «Знайти слово»	13
2.1.3. Категорія «Розподіл». Шаблон «Поділ на групи».....	14
2.1.4. Категорія «Розподіл». Шаблон «Знайди пару»	14
2.1.5. Категорія «Розподіл». Шаблон «Класифікація».....	15
2.1.6. Категорія «Розподіл». Шаблон «Пазл».....	16
2.1.7. Категорія «Розподіл». Шаблон «Сітки відповідності».....	16
2.1.8. Категорія «Розподіл». Шаблон «Кросворд».....	17
2.1.9. Категорія «Послідовність». Шаблон « Просте упорядкування».....	17
2.1.10. Категорія «Заповнення». Шаблон «Вільна текстова відповідь»...18	
2.1.11. Категорія «Заповнення». Шаблон «Заповни пропуски».....	18
2.1.12. Категорія «Онлайнові ігри». Гра «Скачки».....	19
2.1.13. Шаблон «Колекція вправ».....	20
2.2. Система оцінювання вправ у сервісі LearningApps.org.....	20
РОЗДІЛ 3 СТВОРЕННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ВПРАВ ДЛЯ УРОКІВ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ У 6-му КЛАСІ НА І СЕМЕСТР ЗА ДОПОМОГОЮ СЕРВІСУ LearningApps	21
ВИСНОВКИ	30
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	31
ДОДАТКИ	32

ВСТУП

Технологічний прогрес повністю змінив світ, нас і наше сприйняття світу. Якщо раніше ми дивилися на світ з розкритими очима, то сьогодні все сприйняття йде через гаджети.

Завдяки технологіям світ став ще ближче. Ми можемо відправитися на Мальдіви, не встаючи з дивана (наприклад, через Google Earth). Або можемо вчити польську мову, а нашим викладачем буде якийсь Мішель з Мадрида (дякую, Skype). Ми вже не пам'ятаємо, коли востаннє дивилися фільм і чекали рекламу, щоб піти на кухню за новою порцією попкорна. Зараз кнопка «пауза» і перемотування вирішують все.

Нам вже не зрозуміти, як звітувати на папері, якщо є хороші програми для обробки фінансової звітності. А співробітникам нема чого звітувати про виконану роботу – вся статистика збирається у фоновому режимі.

Але для вчителів технології – це не тільки невідома частина побуту, це інструмент, який допомагає зацікавити здобувача освіти, навчити та узагальнити вивчений матеріал [17].

XXI століття – час переходу до високотехнологічного інформаційного суспільства, у якому якість людського потенціалу, рівень освіченості й культури всього населення набувають вирішального значення. Що більше використовуються комп'ютери у процесі вивчення різних предметів, зокрема української мови та літератури, то раніше здобувачі освіти починають працювати з комп'ютером, то ефективнішими є результати навчання.

Згідно з Державним стандартом базової і повної загальної середньої освіти обов'язковими результатами навчання української мови є:

- самостійний добір графічних засобів передавання інформації, створення типових схем, таблиць, коміксів;
- створення елементів власного медіатексту на основі прочитаного (кадри фільму, сцени вистави, блог тощо);
- експериментування з текстом/ медіатекстом самостійно за визначеним напрямом (переказ тексту в іншому культурно-історичному контексті, створення фанфіків, буктрейлерів тощо);
- створення власного медіатексту на основі прочитаного (статтю у Вікіпедії тощо);
- взаємодія з іншими через власний продукт творчості, зокрема текст/ медіатекст (наприклад, постер, відеоролик тощо) [2].

Ураховуючи викладене вище, наголошуємо, що проблема створення віртуального освітнього простору є актуальною. Адже **одне із головних завдань навчання** – допомогти здобувачам освіти адаптуватися до соціальних змін, бути психологічно стійкими, розвивати здатність до самоорганізації. А це, в свою чергу, мотивує освітян до пошуку більш ефективних форм організації навчально-виховного процесу. Таким чином, тема використання сервісу LearningApps є актуальною та мало дослідженою, тому потребує більш детального розгляду.

Вище зазначений сервіс вивчали та використовували у своїй практиці вчителі та методисти Т. Парадовська, Н. Базильська, Н. Михайлова, Ю.Брончук, А.Берковська, О.Левковець, І.Гончар, Т.Медведева, О.Волкова, Ю.Машкаринець, О.Лукіша, І.Захарчук та інші.

Сучасні технічні технології дають змогу організувати освітній процес дистанційно, опосередковано. Таким засобом є онлайнві уроки, коли учень добирає зручний для себе час та спосіб. У свою чергу, тьютор організовує за допомогою повідомлень освітній простір.

Отже, метою педагогічного досвіду є розкриття можливостей навчального ресурсу LearningApps в освітньому процесі закладів загальної середньої освіти.

Відповідно до мети роботи визначено такі завдання:

- вивчення психолого-педагогічної та науково-методичної літератури щодо використання LearningApps;
- роль сервісу LearningApps в інтенсифікації освітнього процесу на уроках української мови і літератури;
- особливості застосування онлайнвих вправ з української мови і літератури в освітньому процесі за допомогою сервісу LearningApps в умовах дистанційного та змішаного навчання.

РОЗДІЛ 1

ПРО АКТУАЛЬНІСТЬ ХМАРНИХ ІНТЕРНЕТ-ТЕХНОЛОГІЙ, ЗОКРЕМА SERVICU LearningApps

Розвиток сучасної освіти нерозривно пов'язаний з інформатизацією суспільства, а інформаційно-комунікаційна компетентність розглядається як пріоритетна. Кожен учитель у своїй роботі шукає такі засоби навчання, які дозволяють найбільш ефективно сформувати пізнавальний інтерес учнів, активізувати їх пізнавальну діяльність, розкрити інтелектуальний потенціал кожного здобувача освіти. Людина, яка вільно орієнтується в мережі Інтернет, має суттєву перевагу над інформаційно ізольованими.

Із метою інтенсифікації освітнього процесу за допомогою інтерактивних вправ на уроках використовуються платформи <https://uk.padlet.com>, <http://learningApps.org>, <https://learning.ua/> і подібні. Подібні технології також називають хмарними внаслідок віддаленої обробки та зберігання даних. Усе, що потрібно для роботи з «хмарами» - це Інтернет, комп'ютер або гаджет, браузер, компанія, яка надає послуги хмарних технологій та навички роботи з Інтернет та вебзастосунками. Хочу звернути увагу на одну із вище зазначених платформ.

1.1. Недоліки та переваги сервісу LearningApps

LearningApps.org – це «сервіс для підтримки процесів навчання та викладання за допомогою невеликих інтерактивних модулів, які можуть використовуватися як навчальні ресурси або для самостійної роботи. Метою роботи є створити загальнодоступну бібліотеку незалежних блоків, придатних для повторного використання та змін» [7].

Сервіс працює на декількох мовах, зараз українську мову додано до переліку мов інтерфейсу сервісу: перекладені загальні текстові рядки та рядки, що стосуються різноманітних вправ. Завдання можна запозичити з будь-якого мовного середовища і переробити під український варіант або ж використовувати мовою оригіналу.

Серед переваг та недоліків інтерактивного сервісу можна виділити наступні:

<i>Переваги</i>	<i>Недоліки</i>
Доступ незареєстрованим користувачам.	Відсутність української клавіатури у деяких вправах.
Можливість особистого та загального використання вправ.	Використання відео ЛИШЕ з платформи YouTube.
Великий вибір типів завдань та їх наповнюваності.	Можлива складність сприйняття друкованої інформації на моніторі.
Підказки під час розробки та виконання завдань.	Можливі неполадки внаслідок роботи мережі.
Можливість використання	Відсутність прямого контролю

інтерактивної дошки.	викладача під час виконання завдання здобувачем освіти.
Мобільність та простота у використанні.	
Збереження природних ресурсів – для виконання вправи не потрібно використовувати папір.	
Здобувачі освіти перевіряють виконання вправи самостійно, що підвищує їх пізнавальний інтерес та здатність працювати самостійно.	
Кожна вправа автоматично має посилання, можливість інтерактивного вбудовування в інший освітній ресурс та QR-код. Тому подібні завдання можна переносити закодованими на паперові носії.	

1. 2. Роль сервісу LearningApps в інтенсифікації освітнього процесу на уроках української мови і літератури

Сучасний інформаційний простір переповнений різними видами інформації, зокрема й неперевіреними джерелами. Важлива увага освітніх програм надається розвитку вмінь висловлювати власні думки та ідеї від здобутих знань. Відходить у небуття контролююча функція учителя. Він має стати лідером, можливо тренером, партнером, але ж ніяк не «цербером»: заохотити до процесу вирішення проблем, ділитися з учнями своїми міркуваннями, інформацією, яка спонукатиме до творчої діяльності, розвиватиме вміння і навички вирішення проблем, конфліктних ситуацій, забезпечити взаємодію та накопичення здобутих знань.

Базовий компонент серед інших виділяє інформаційно-комунікаційну компетентність, що передбачає впевнене, критичне й відповідальне використання цифрових технологій для розвитку і спілкування, здатність безпечного та етичного використання засобів інформаційно-комунікаційної компетентності у навчанні та інших життєвих ситуаціях. Призначення інформаційно-комунікативних технологій – стимулювати інтерес здобувачів освіти до певних проблем, що передбачають володіння певною сумою знань, і через проєктну діяльність показати практичне застосування здобутих знань.

Вимоги сучасного суспільства до мобільності кваліфікації персоналу, індивідуальності траєкторії підвищення професійної компетенції і високої адаптивності особистості до умов середовища, що змінюється, змушують учасників освітніх послуг формулювати замовлення на таку форму освіти, яка б урахувала здатності кожної особи, уміла створити умови, у яких здобувач освіти міг швидше знайти себе, розвивати власні здібності. Завдання

підвищення доступності й мобільності освіти є одним із домінуючих трендів ХХІ століття.

Останнім часом набуває популярності дистанційне навчання, коли здобувач освіти отримує завдання опосередковано через технічні засоби.

Дистанційне навчання – саме той шлях, який дасть змогу різним категоріям осіб (зокрема з обмеженими фізичними можливостями здоров'я) здобути необхідну освіту й не почуватися «іншими». Тому створення шкільної системи дистанційного навчання є одним із найактуальніших завдань на сучасному етапі. Звичайно, не в кожній освітній організації нині потрібно створювати повнофункціональну систему дистанційного навчання, що забезпечує реалізацію освітніх програм лише засобами дистанційних курсів у віртуальних групах.

Що спричинило популярність інтерактивних вправ у сучасному суспільстві?

- Для навчання не потрібно залишати своє місце проживання, будинок, родину, друзів, роботу, а також оплачувати пов'язані з цим грошові витрати на дорогу, на проживання та інше.
- Ця форма навчання унікальна для віддалених від центральних районів міст, де інші можливості навчання практично відсутні.
- Яскраво виражена практичність навчання. Вона досягається завдяки тому, що учням надається більше вибору в послідовності вивчення предметів, гнучкому темпі навчання, прямому спілкуванню з конкретним викладачем, якому можна задавати питання саме про те, що цікавить найбільше самого учня.
- Висока мобільність. Світовий досвід показує, що дистанційне навчання менш консервативно по відношенню до оплати напрямками діяльності людини, ніж очне.

Таким чином, сучасний освітній процес організується з метою створення ситуації успіху та з використанням інформаційно-комунікативних засобів. Подібна новизна стає запорукою інтересу та позитивного налаштування здобувачів освіти. На сайті LearningApps створено безліч вправ, що розвивають різноманітні компетенції та створюють ситуацію успіху.

РОЗДІЛ 2

ОСОБЛИВОСТІ ЗАСТОСУВАННЯ ОНЛАЙНОВИХ ВПРАВ З УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ ТА ЛІТЕРАТУРИ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ЗА ДОПОМОГОЮ SERVICE LearningApps

Як свідчить практика, розвитку пізнавальної активності, зокрема формуванню мотивів навчальної діяльності та інтересу до предмета, розвитку логічного мислення ефективно сприяє використання інформаційно-комунікативних технологій.

У використанні ІКТ на уроках української мови і літератури надається перевага використанню уроків, зокрема, з мультимедійним супроводом та інтерактивними завданнями, адже мультимедіа – це сучасна комп'ютерна інформаційна технологія, що дозволяє об'єднувати в одній програмно-технічній системі текст, звук, відео зображення, графічне зображення та анімацію (мультиплікацію). Кожен із інформаційних компонентів має власні виражальні засоби та дидактичні можливості, що спрямовані на забезпечення оптимізації процесу навчання. Отож, коли найдоцільніше користуватися гаджетами під час навчального процесу?

Учитель А.Гірник розрізняє наступні моделі використання інформаційно-комунікаційних технологій на уроках української мови і літератури:

- демонстрування комп'ютерної програми;
- під час виконання вправ навчального характеру - складання схем, плану тексту, характеристики героя;
- відпрацювання набутих умінь і навичок;
- тестування;
- під час перевірки фронтальних самостійних робіт – швидкий контроль;
- під час вивчення нового матеріалу – ілюстрації, мотивація введення нового поняття.

На мою думку, використання ІКТ імовірне та актуальне під час будь-якого етапу навчальної діяльності. Так, здобувачі освіти, для прикладу, можуть отримати домашнє завдання – розробити власну роботу на відомій Інтернет платформі, будь то вправа, буктрейлер, комікс, відео і подібне.

Однією із платформ, що полягають у розробці інтерактивних вправ, як зазначалося раніше, є LearningApps. Отож, вважаю за потрібне детальніше описати особливості даного сервісу.

На головній сторінці сервісу є розділ «Категорії» та «Приклади». Після реєстрації на даному сайті є можливість створити власну вправу.

Тетяна Гуз 

<https://learningapps.org/user/guz13>

Логін:	guz13
Ім'я:	Тетяна
Прізвище:	Гуз
Школа / Організація:	ОЗО "Овруцький ЗЗСО І-ІІІ ст. 1"
Веб-сайт:	http://
Електронна скринька:	tk.tanya_13@ukr.net (не буде показано)
Сповіщення:	Ви отримаєте сповіщення електронною поштою або особистим повідомленням.
Зв'язок із іншими:	Ви не можете отримувати повідомлення від інших користувачів

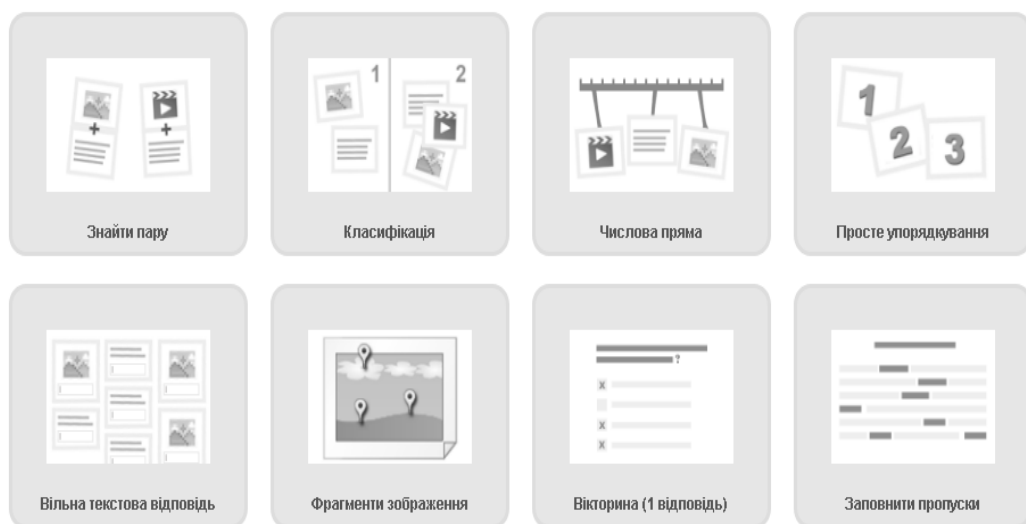
Усі вправи сервісу умовно можна поділити на п'ять груп.

I. Вибір – група додатків, побудовані на виборі правильних відповідей з переліку альтернативних варіантів. До неї належать такі шаблони.

1. Два шаблони вікторин: із можливістю задавати кілька правильних відповідей і тільки однієї правильної відповіді.
2. Виділити слова. Слова треба виділити мишею в тексті.
3. Хто хоче стати мільйонером? Додаток на основі популярного у багатьох країнах телешоу.
4. Слова з букв – навчальна гра, суть якої полягає у складанні слова з букв, розташованих в сітці поруч один з одним.

II. Розподіл – шаблони завдань на призначення відповідності, віднесення до тієї чи іншої групи.

1. Відповідність у сітці. Завдання виконуваних робіт – перетягувати мишкою об'єктів з однієї частини поля в іншу, поєднавши їх відповідними об'єктами.
2. Таблиця відповідності дозволяє будувати ряди відповідей відразу за різними ознаками (категоріями).
3. Гра «Парочки», завдання якої – установити відповідність пари табличок.
4. Класифікація – можна створити від двох до чотирьох груп, з якими співвідносять інші предмети.
5. Знайти на карті. Шаблон дозволяє використовувати карти Google, ввівши назву центру карти, вибравши тип карти і масштаб.
6. Пазл «Відгадай-но!». Сорткування картинок дозволяє маркувати певні елементи зображень точками. Чудово підходить для роботи з ілюстраціями, схемами, картами, діаграмами.



III. Послідовність – додатки на визначення правильної послідовності. У цій категорії додатків всього два шаблони:

1. Розставити по порядку – потрібно розташувати таблички у правильному порядку, перетягуючи їх мишею.

2. Хронологічна лінійка. У цьому шаблоні послідовність доповнена можливістю установки дат для співвіднесення з ними тих чи інших історичних епох, подій, етапів розвитку.

IV. Заповнення. У цій групі завдання спрямовані на заповнення певних форм шляхом вибору готових варіантів або введення букв з клавіатури. Проте недоліком є відсутність української клавіатури. Тому в цій праці назву лише їх найменування:

1. Вікторина з заповненням тексту.
2. Заповнити пропуски.
3. Заповнити таблицю.
4. Кросворд.

V. Онлайн-ігри – остання група навчальних програм LearningApps. Цікавим є те, що виконання вправ організовано як змагання учня з комп'ютером чи іншими користувачами. Враховується не тільки правильність, а й швидкість виконання.

Серед недоліків роботи з такими вправами є неспроможність учителя перевірити правильність виконаних завдань. Проте подібні вправи можливі для дистанційного здобування освіти.

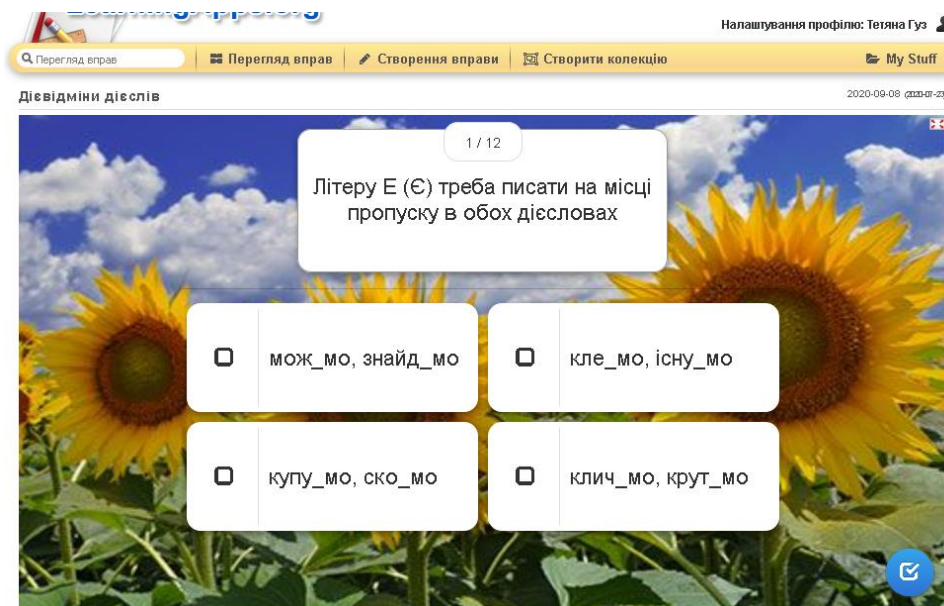
Перелік шаблонів навчальних онлайн-ігор.

1. Де знаходиться? На зображенні (карті, схемі, ілюстрації, кресленні) маркуються елементи. Гра полягає у тому, щоб правильно і швидко знайти потрібні елементи.
2. Вікторина для кількох гравців. Цей шаблон дозволяє гравцям обирати для відповіді питання з різних категорій і рівня складності. Питання можуть бути сортовані за складністю, тому правильна відповідь дає змогу отримати більшу кількість очок.
3. Скачки. Хід гри зображується у вигляді вершників, що беруть участь у перегонах (кожному гравцеві відповідає один вершник). Після кожної відповіді рух кожного гравця на моніторі змінюється залежно від правильності і швидкості відповіді.
4. Оцініть. Завдання полягає також у тому, щоб дати правильну оцінку чогось: розміру, маси, відстані, віку тощо.

2.1. Робота з шаблонами інтерактивних вправ

2.1.1. Категорія «Вибір». Шаблон «Вікторина»

<https://learningapps.org/watch?v=pi38ty7in21>

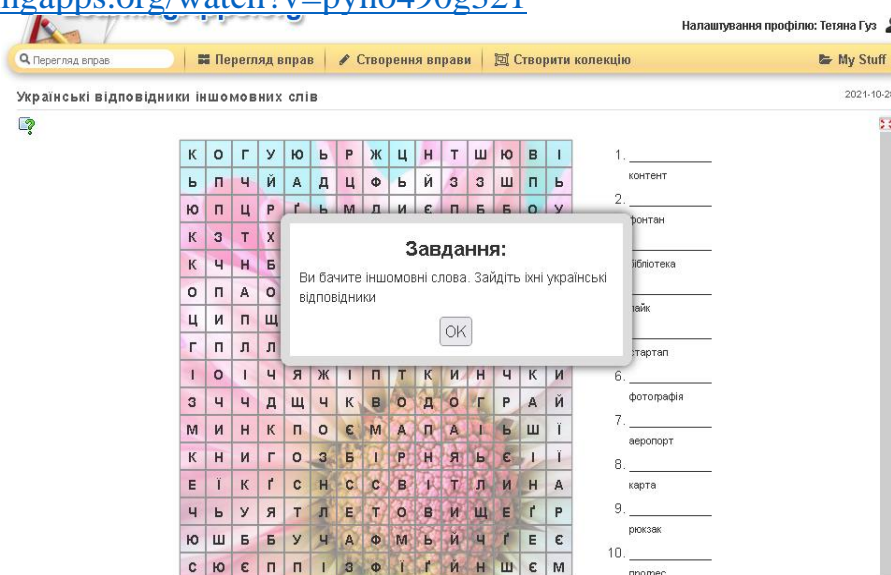


У сервісі **LearningApps.org** пропонується використати шаблони для створення вікторин з однією правильною відповіддю та з множинним вибором відповіді. У шаблоні є опція вставки зображення, аудіоконтенту та відео матеріалів.

Учитель, пропонуючи здобувачу освіти виконати вправу за шаблоном «Вікторина», формує наступні компетентності: уміння спілкуватися державною мовою (здатність засобами рідної мови успішно співпрацювати, розв’язуючи мовний матеріал), компетентність в інформаційних технологіях, математичну компетентність (уміння працювати з числовою інформацією) (Додаток 1).

2. 1.2. Категорія «Вибір». Шаблон «Знайти слова»

<https://learningapps.org/watch?v=pyno490g321>



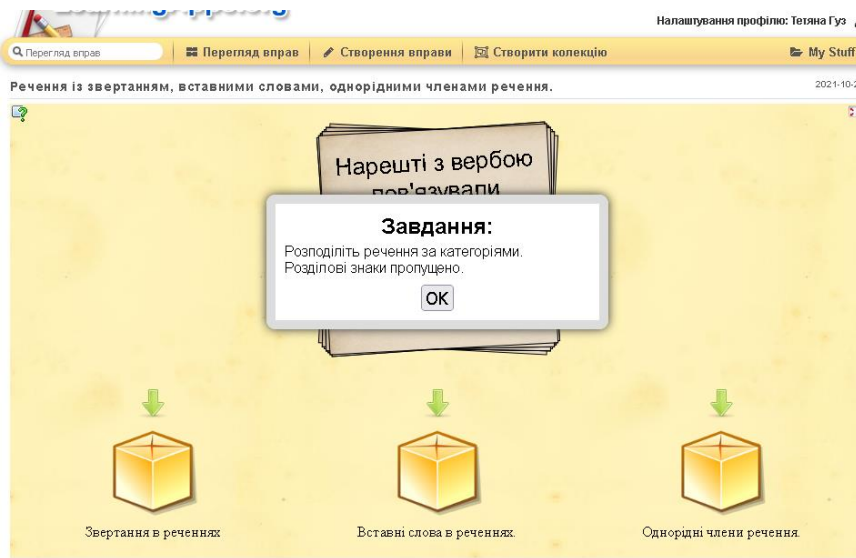
Інтерактивна гра, яка передбачає, що відповідь (виділяється кольором) на запитання учень повинен знайти в сітці букв. Слова-відповіді можуть бути розташовані як по вертикалі і горизонталі, так і по діагоналі. Створюючи

вправу, педагог у вигляді підказки може відразу вказати слова-відповіді, а може описати поняття, які учень повинен знайти в таблиці.

Вправи, створені за шаблоном «Знайти слова», формують у здобувачів наступні компетентності: спілкування державною мовою (стимулюють до активної мовної та мисленнєвої діяльності), соціальну компетентність (робота в команді), інформаційно-комунікаційну компетентність (уміння діяти за алгоритмом) (Додаток 1).

2.1.3. Категорія «Розподіл». Шаблон «Поділ на групи»

<https://learningapps.org/watch?v=prjqtq56321>

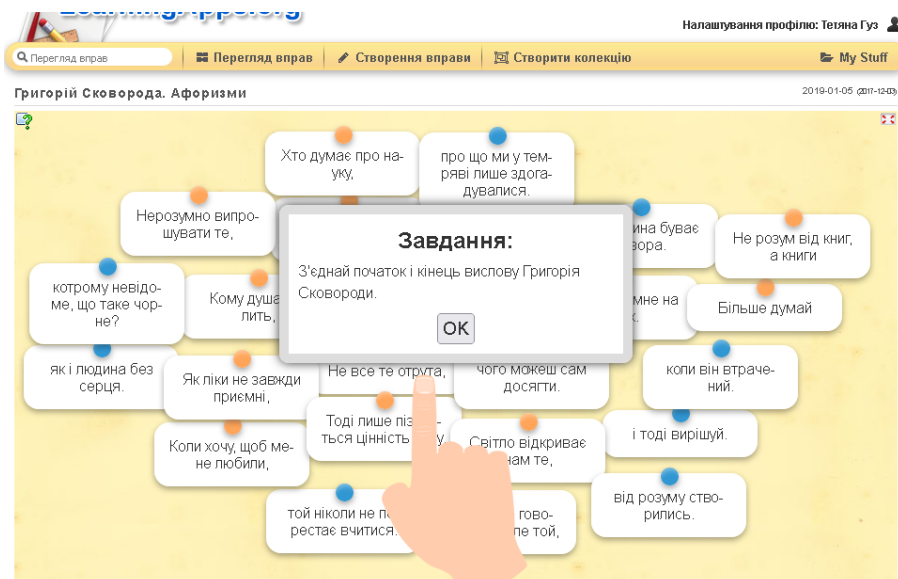


Мультимедійна вправа даного зразка передбачає розподіл запропонованого матеріалу за групами. Якщо відповідь правильна, учень бачить уподобайку, а неправильна позначається червоним кольором.

Виконуючи вправу, створену за вказаним зразком, учні критично осмислюють та використовують інформацію, здобуту з друкованих джерел, моделюють навчальну ситуацію, застосовуючи математичний апарат, долають труднощі, мотивуючи себе на досягнення успіху (Додаток 1).

2.1.4. Категорія «Розподіл». Шаблон «Знайди пару»

<https://learningapps.org/watch?v=pbz04y79n21>



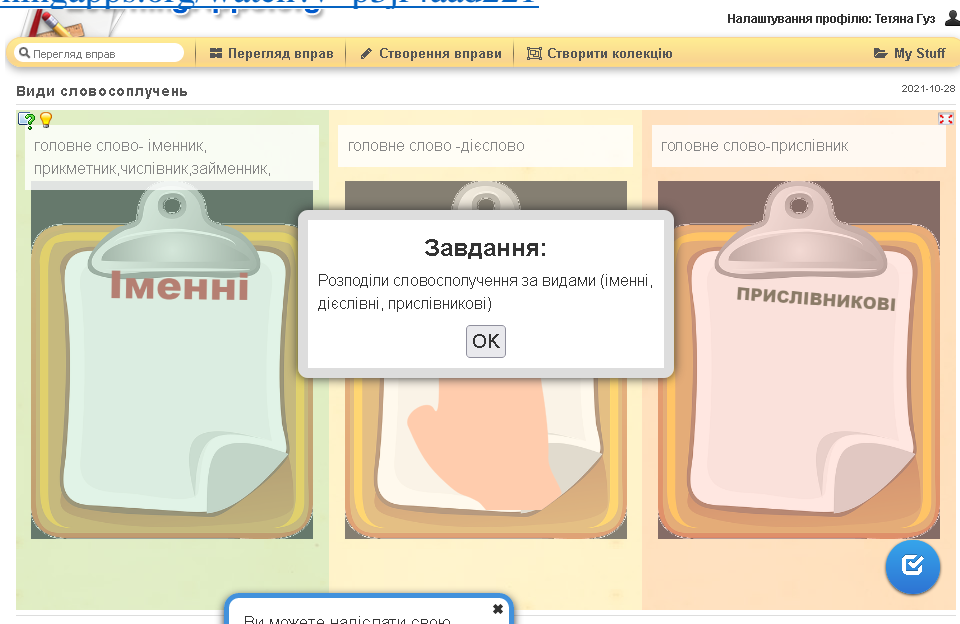
Завдання передбачає поєднання відповідних визначень та їх опису звичайним перетягуванням. Педагог може визначати режими виконання вправи: при правильній відповіді пари або отримують зелене обрамлення, або зникають. Неправильні варіанти поєднань підсвічуються червоним кольором.

У разі помилкового вибору фрагменти завдання можна роз'єднати, якщо клікнути мишею на межі їхнього з'єднання.

Учитель, пропонуючи здобувачам освіти виконати інтерактивне завдання за цим шаблоном, створює на уроці ситуацію успіху, умови для набуття особистого навчального досвіду, формує в учнів уміння розв'язувати проблеми й долати труднощі (Додаток 1).

2.1.5. Категорія «Розподіл». Шаблон «Класифікація»

<https://learningapps.org/watch?y=p3jr4aad221>



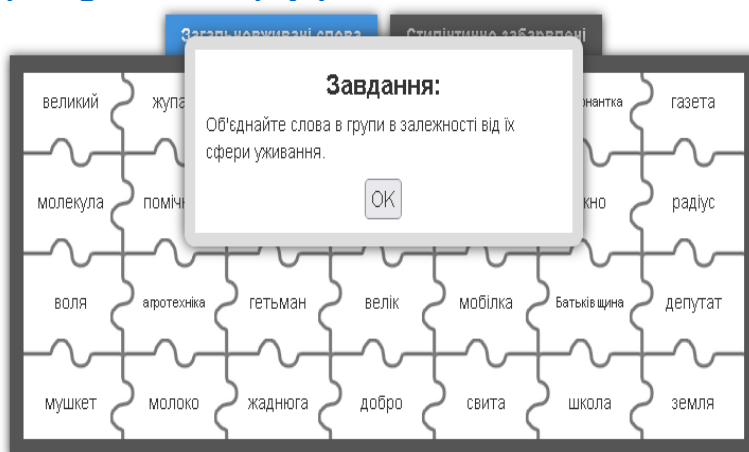
Тло вправи в цьому шаблоні поділене на 2-4 групи, в які потрібно розмістити тексти зображення, що поступово з'являються на екрані. Після

завершення відбувається перевірка правильності виконання, і тоді неправильні відповіді мають червоне обрамлення, а правильні – зелене.

Вправу, на мою думку, варто використовувати на етапі організації виконання плану діяльності, коли учням надається можливість вибору завдань при закріпленні теоретичних знань. Завдяки вправі реалізується інноваційна компетентність: здатність мотивувати себе й розвивати в собі впевненість для досягнення успіху (Додаток 1).

2.1.6. Категорія «Розподіл». Шаблон «Пазл»

<https://learningapps.org/watch?v=pzyqfrzf321>

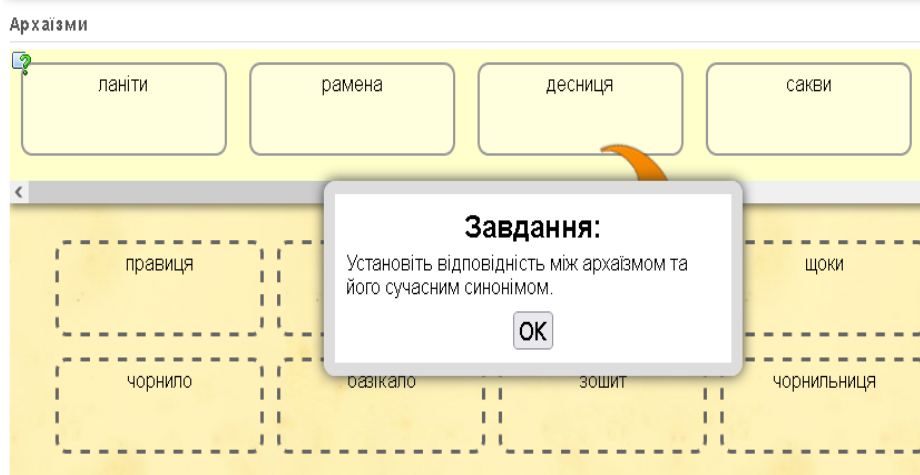


Мультимедійна вправа, на верхніх вкладках якої обирається потрібна категорія й розкриваються ті пазли, що їй відповідають. Під пазлами можна розмістити фон у вигляді зображення, вислову, ключового слова. Кількість вкладок і пазлів можна визначити при створенні вправи.

Учитель, пропонуючи виконати здобувачам знань інтерактивну вправу, створену за даним шаблоном, може обирати фоном ілюстрацію, або ключове слово, або прислів'я відповідного змісту, що створює умови для формування культурної компетентності, яка передбачає формування стійкого інтересу до опанування культурних набутків українців та інших народів (Додаток 1).

2.1.7. Категорія «Розподіл». Шаблон «Сітки відповідності»

<https://learningapps.org/watch?v=pgu9k6d5a21>

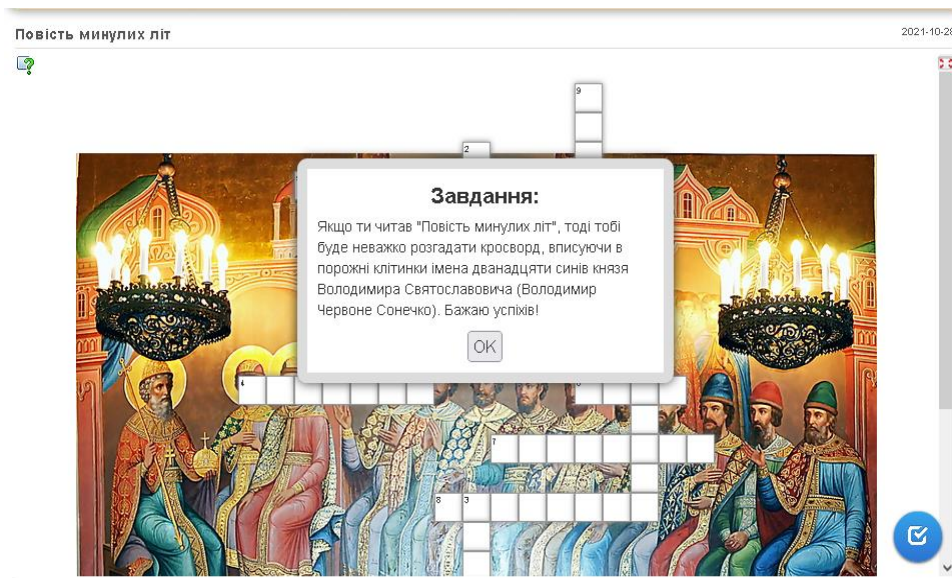


Інтерактивне завдання передбачає позначення двох об'єктів, які відповідають одне одному. Це може бути поєднання тексту, зображень, аудіоконтенту та відеоматеріалів. Правильно розставлені картки підсвічуються зеленим кольором.

Виконуючи інтерактивну вправу, створену за вказаним шаблоном, здобувачі освіти комунікують в усній формі на основі знання ресурсів української мови (лексики, граматики), а також використовують інформаційні цифрові технології для власного розвитку в практичній діяльності (Додаток 1).

2.1.8. Категорія «Розподіл». Шаблон «Кросворд»

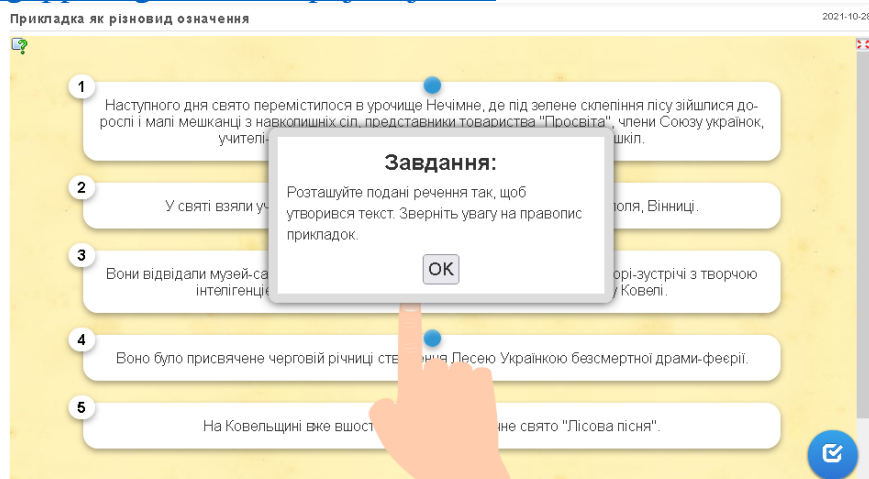
<https://learningapps.org/watch?v=p3o9hb8a321>



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.

2.1.9. Категорія «Послідовності». Шаблон «Просте упорядкування»

<https://learningapps.org/watch?v=p5jkcvcj7321>

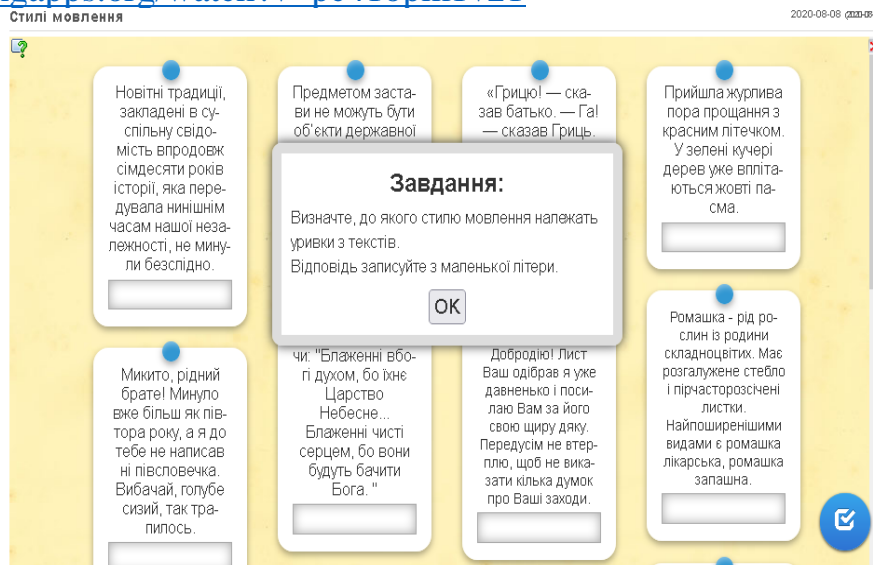


Виконуючи дану інтерактивну вправу, учні повинні розташувати в певному порядку запропоновані елементи. При їхньому переміщенні нумерація у верхньому лівому куті автоматично змінюється.

Пропонуючи здобувачу освіти виконати вправу за шаблоном «Просте упорядкування», учитель формує в учня уміння виділяти головну та другорядну інформацію, представляти власні ідеї, використовувати зміст художніх текстів, які демонструють, що людина - частина природи.

2.1.10. Категорія «Заповнення». Шаблон «Вільна текстова відповідь»

<https://learningapps.org/watch?v=pc41opm1v21>

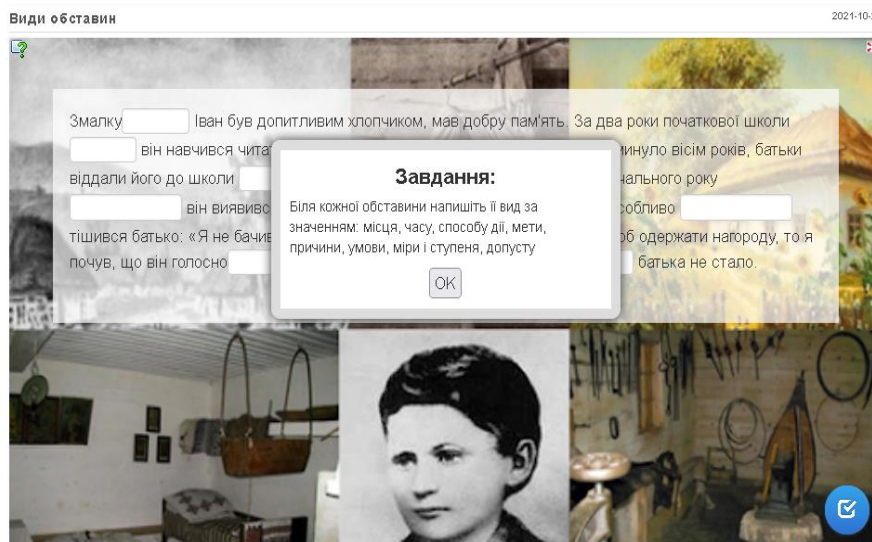


Шаблон даного завдання дає можливість працювати з різним контентом: текстом, зображенням, медіатекстом. Відповідь учні записують у відповідне поле або вибирають її з переліку.

Учитель, створюючи завдання за шаблоном «Вільна текстова відповідь», створює умови для формування в учнів таких компетентностей: вільне володіння державною мовою (дотримання культури писемного мовлення), здатність спілкуватися рідною мовою (аналізувати й оцінювати інформацію), інформаційно-комунікативну компетентність (використання художніх текстів та медіатекстів), культурну компетентність (добір інформативних змістовних текстів) (Додаток 1).

2.1.11. Категорія «Заповнення». Шаблон «Заповнити пропуски»

<https://learningapps.org/watch?v=pd98ryddn21>

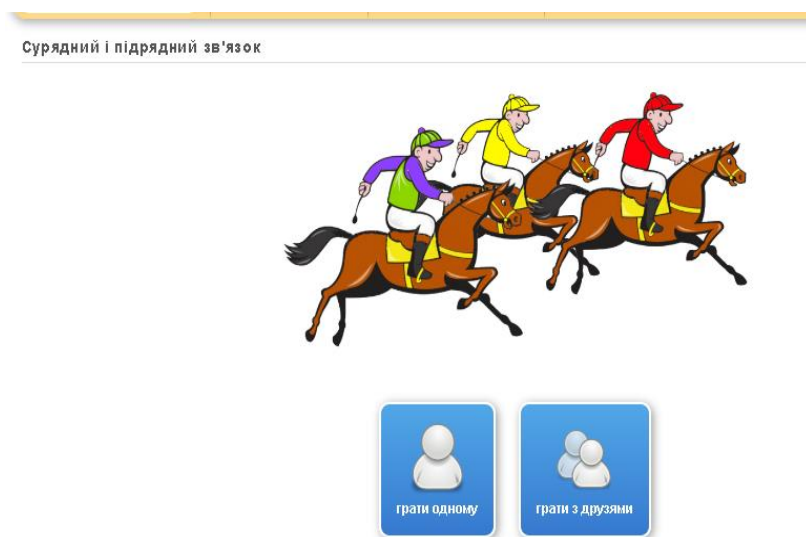


Мета інтерактивної вправи - заповнити всі пропуски відповідними визначеннями або даними з випадного списку.

Пропонуючи виконати інтерактивне завдання за шаблоном «Заповнити пропуски», учитель створює умови для формування вміння використовувати мовні засоби для досягнення кінцевої цілі, творчого самовираження кожного учня, вміння встановлювати причинно-наслідкові зв'язки, грамотно презентувати власне бачення проблеми (Додаток 1).

2.1.12. Категорія «Онлайнові ігри». Гра «Скачки»

<https://learningapps.org/watch?v=pjhyqbpj521>



Гра «Скачки» проходить як змагання між друзями або з комп'ютером у вигляді руху двох вершників, які просуваються вперед після відповіді на запитання. У грі враховуються і точність, і швидкість відповіді.

Інтерактивну гру, створену за шаблоном «Скачки», можна використовувати на будь-якому етапі компетентісно орієнтовного уроку. Завдяки їй реалізується компетентісно-діяльнісний підхід до навчання: учні

мають можливість оцінювати результати власної діяльності, рефлексію, використовувати навички для роботи в парах, групах (Додаток 1).

2.1.13. Категорія «Колекція вправ»

<https://learningapps.org/watch?v=ppqd9j2ej21>



Це вправи, об'єднані однією темою, згруповані вчителем для диференційованої або групової форми роботи учнів на уроці.

Пропонуючи виконати вправи, створені за шаблоном «Колекція вправ», учитель реалізує діяльнісно-компетентнісний підхід до навчання: на уроці створюються умови для ініціювання онлайн-взаємодії українською мовою для розв'язування завдань, передбачених вправою, розуміння ролі комунікативних умінь, особистісних відмінностей співрозмовників (Додаток 1).

2.2. Система оцінювання вправ у сервісі LearningApps.org

О. І. Гулай виділяє три моделі оцінювання ефективності освіти [3]:

- підхід з огляду на зміст (головним є навчальний план учителя та набір знань здобувачів освіти, які будуть реалізовані в навчальній діяльності);
- підхід з огляду на процес навчання (аналізуються явища, що відбуваються у навчальному процесі при здійсненні пізнавальної діяльності);
- підхід з огляду на результати (спрямований на аналіз компетентностей, які здобули учні).

Система оцінювання вправ, створених в онлайн-сервісі **LearningApps.org**, спрямована на аналіз компетентностей, які здобули учні в процесі виконання завдань. Лише вправи, створені за шаблонами «Вікторина», «Поділ на групи» передбачають автоматичне оцінювання після закінчення їхнього виконання. Вправи, створені за іншими шаблонами, надають можливість здобувачам освіти здійснювати самооцінку результатів діяльності, рефлексію, оцінювати й опрацьовувати інформацію з різних джерел, виправити неправильні відповіді, звернувшись за консультацією до однокласника, учителя.

РОЗДІЛ 3

СТВОРЕННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ВПРАВ ДЛЯ УРОКІВ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ У 6-МУ КЛАСІ НА І СЕМЕСТР ЗА ДОПОМОГОЮ СЕРВІСУ LearningApps

№п/ п	Тема уроку	Назва вправи та активне посилання	QR-Code
1.	Краса і багатство української мови.	Вправа «Прислів'я та приказки про мову» https://learningapps.org/watch?v=pf_a28s2pa21	
2.	Культура мовлення.	Вправа «Мовлення» https://learningapps.org/watch?v=p9jjdboy221	
3.	Словосполучення і речення.	Вправа «Словосполучення і речення» https://learningapps.org/watch?v=p4xy50xcc21	
4.	Головні члени речення. Просте речення. Розділові знаки в простому реченні.	Вправа-Тестування «Словосполучення і речення» https://learningapps.org/watch?v=p4okwjzt21	
5.	Звертання, вставні слова, однорідні члени речення.	Вправа «Речення із звертанням, вставними словами, однорідними членами речення» https://learningapps.org/watch?v=prjijtq56321	
6.	Складне речення. Розділові знаки.	Вправа «Речення прості та складні» https://learningapps.org/watch?v=px8ndvk6j21	
7.	Пряма мова. Розділові знаки при прямій мові і діалозі.	Вправа «Пряма мова» https://learningapps.org/watch?v=p4v93bzrt21	

8.	Розвиток мовлення. Складання і розігрування діалогів відповідно до серії малюнків.	Вправа «Види речень» https://learningapps.org/watch?v=pz0oa0mm321	
9.	Розвиток мовлення. Повторення вивченого про текст, його основні ознаки. Структура тексту. Тема й основна думка тексту.	Вправа «Текст, його ознаки» https://learningapps.org/watch?v=pzewsy9aa21	
		Вправа-Вікторина https://learningapps.org/watch?v=p4pfep1z321	
10.	Групи слів за їх походженням: власне українські й запозичені (іншомовного походження) слова.	Вправа «Групи слів за походженням» https://learningapps.org/watch?v=ph3dkgs4a21	
		Вправа «Знайди рідне слово» https://learningapps.org/watch?v=p5yndfodt21	
11.	Лексична помилка Редагування речень і текстів, у яких допущено лексичні помилки.	Вправа «Неправильно- правильно» https://learningapps.org/watch?v=pd9eccoan21	
12.	Написання слів, що увійшли в українську мову з інших мов (слова іншомовного походження): букви и, і.	Вправа «Правопис слів іншомовного походження» https://learningapps.org/watch?v=pjp17ksy321	
13.	Правопис знака м'якшення й апострофа в словах іншомовного походження.	Вправа «Правопис апострофа у словах іншомовного походження» https://learningapps.org/watch?v=p0tmwao7321	









14.	Подвоєння букв у загальних і власних назвах іншомовного походження.	В п р а в а « 2 ч и 1 » https://learningapps.org/watch?v=p0dh9huyc21	
		В п р а в а « Р о з п о д і л » https://learningapps.org/watch?v=pusdr9c4k21	
15.	Активна і пасивна лексика української мови: застарілі слова (архаїзми й історизми), н е о л о г і з м и .	Вправа «Архаїзми, історизми, н е о л о г і з м и » https://learningapps.org/watch?v=p2n4arsmn21	
		Вправа-Тест «Лексика за п о х о д ж е н н я м » https://learningapps.org/watch?v=pa0zay83k21	
16.	Розвиток мовлення. Переказ художнього тексту розповідного характеру з елементами опису приміщення. (зі збереженням використаних у ньому архаїзмів та історизмів).	В п р а в а « А р х а ї з м и » https://learningapps.org/watch?v=p4jsjo9tt21	
17.	Г р у п и с л і в за вживанням: загально-вживані та стилістично забарвлені слова.	Вправа «Групи лексики за сферою вживання» https://learningapps.org/watch?v=pb67wscn521	
18.	Діалектні слова. Вживання діалектних с л і в .	Вправа «Діалектні слова (ілюстрації)» https://learningapps.org/watch?v=p3gbvm4t521	
19.	Професійні слова і терміни, просторічні слова, жаргонізми.	Вправа «Просторічні слова» https://learningapps.org/watch?v=pmlh433nj21	



20.	Розвиток мовлення. Повідомлення на лінгвістичну тему в науковому стилі.	Вправа «Стилi мовлення» https://learningapps.org/watch?v=pw90oig4j21	
21.	Офіційно-ділова лексика.	Вправа «Групи лексики за сферою вживання» https://learningapps.org/watch?v=p36nie6da21	
22.	Розвиток мовлення. Стилi мовлення. Поняття про офіційно-діловий стиль. Мовні жанри офіц-діл. стилю: план роботи, оголошення.	Вправа «Ділові папери. Оголошення» https://learningapps.org/watch?v=pfvpyonrc21	
23.	Поняття про фразеологізм, його лексичне значення.	Вправа-Пазл «Фразеологізми» https://learningapps.org/watch?v=pxya64qyj21	
24.	Джерела українських фразеологізмів. Ознайомлення із фразеологічним словником.	Вправа «Походження фразеологізмів» https://learningapps.org/watch?v=pzga9btsa21	
		Вправа «Фразеологічні синоніми та антоніми» https://learningapps.org/watch?v=pmmambmca21	
25.	Прислів'я, приказки, крилаті вирази, афоризми як різновиди фразеологізмів.	Вправа «Барвисті та влучні вислови» https://learningapps.org/watch?v=p4utnwn21	
<u>Словотвір. Орфографія</u>			
26.	Змінювання і творення слів. Твірне слово - база для утворення іншого слова.	Вправа-гра «Збери плоди словотвору» https://learningapps.org/watch?v=pc2qzueu321	

27.	Основні способи словотворення. Словотвірний ланцюжок.	Вправа «Способи словотворення» https://learningapps.org/watch?v=pa4sx0obn21	
		Вправа «Словотвір» https://learningapps.org/watch?v=puzfxqg1v21	
28.	Зміни приголосних при творенні слів.	Вправа «Творення слів з додаванням суфікса -ськ-» https://learningapps.org/watch?v=pdifb5uhk21	
29.	Розвиток мовлення. Створення оповідання про віртуальну мандрівку Україною з використанням іменників, утворених від поданих прик-ів.	Вправа-практикум «Утворення прикметників за допомогою суфіксів -ськ-, -зьк-, цьк-» https://learningapps.org/watch?v=pmqh6pfv321	
30.	Складні слова. Сполучні о, е в складних словах.	Вправа «Складні слова. Сполучні голосні» https://learningapps.org/watch?v=pbe17nvtc21	
31.	Написання слів з пів-разом та окремо.	Вправа «Написання слів з пів-» /за новим правописом 2019/ https://learningapps.org/watch?v=pzctdtrvk21	
32.	Правопис складних слів разом і через дефіс.	Вправа «Творення й правопис складних слів» https://learningapps.org/watch?v=p862zqibn21	
		Вправа «Написання слів» https://learningapps.org/watch?v=p71nruhsa21	

33.	Творення і правопис складноскорочених слів.	Вправа «Кабінет редактора» https://learningapps.org/watch?v=pygpsm4t21	
34.	Розвиток мовлення. Письмовий твір-опис приміщення в науковому (і худ.) стилі на основі особистих вражень.	Вправа «Будова опису приміщення за текстом» https://learningapps.org/watch?v=p1i3qqwyc21	
35.	Загальна характеристика частин мови.	Вправа «Частини мови» https://learningapps.org/watch?v=pa910vxk321	
<u>Іменник</u>			
36.	Іменник як частина мови: заг. значення, морф. ознаки, синтаксична роль. Назви істот і неістот.	Гра «Назви істот та неістот» https://learningapps.org/watch?v=p3ra8kbua21	
37.	Іменники загальні й власні, конкретні та абстрактні (повторення й поглиблення).	Вправа «Конкретні та абстрактні іменники Збірні іменники» https://learningapps.org/watch?v=pvdp3ufz221	
		Вправа «Власні та загальні іменники» https://learningapps.org/watch?v=poasg1jqj21	
38.	Правопис власних назв	Вправа «Велика літера чи лапки???» https://learningapps.org/watch?v=p1pif95mj21	

39.	Рід іменників (повторення).	Вправа «Який рід даного іменника?» https://learningapps.org/watch?v=px5jbvg1c21	
		Вправа-кросворд «Іменники спільного роду» https://learningapps.org/watch?v=p8fcy5tua21	
40.	Число іменників (повторення).	Вправа «Число іменників» https://learningapps.org/watch?v=pgn4rwcft21	
41.	Відмінки іменників, їх значення.	Вправа «Ох ті ж відмінки іменників» https://learningapps.org/watch?v=pjhz40adn21	
42.	Відмінювання іменників. Поділ іменників на відміни.	Вправа «Визнач відміни іменників» https://learningapps.org/watch?v=ph43whv6c21	
43.	Відмінювання іменників I відміни.	Вправа «Яка відміна (I, II, III, IV)?» https://learningapps.org/watch?v=pvx6iv3da21	
44.	Відмінювання іменників II відміни.	Вправа «Закінчення іменників I і II відмін» https://learningapps.org/watch?v=pnvhx8axa21	
45.	Букви –а (-я), -у (-ю) в закінченнях іменників чоловічого роду другої відміни.	Вправа «Яке закінчення?» https://learningapps.org/watch?v=pmz89hzhn21	

46.	В і д м і н ю в а н н я і м е н н и к і в ІІІ—ІV в і д м і н .	Вправа «Правопис іменників в О.в.» https://learningapps.org/watch?v=pkcb1ttaa21	
47.	Н е з м і н ю в а н і і м е н н и к и .	Вправа «Рід НЕзмінюваних і м е н н и к і в » https://learningapps.org/watch?v=pcoj pzmn521	
48.	Н е з і м е н н и к а м и .	Вправа «Пишемо разом чи окремо н е з і м е н н и к а м и » https://learningapps.org/watch?v=pcv4 ofjoc21	
49.	Б у к в и е , и , і в суфіксах –ечок, -ечк, -ичок, -ичк, -інн (я), -ення (-я), -н (я), -инн (я), -ив (о), -ев (о).	Вправа «Букви е, и, і в суфіксах іменників» https://learningapps.org/watch?v=pxjv a0sw321	
		Вправа «Букви Е (Є), И, І в суфіксах іменників» https://learningapps.org/watch?v=p719 4nhzc21	
		Вправа «Суфікси -инн(я), -інн(я), -єнн(я), -єнн(я), -ив(о), -ев(о)» https://learningapps.org/watch?v=p0r8 m6gpj21	
50.	Н а п и с а н н я і в і д м і н ю в а н н я ч о л о в і ч и х і ж і н о ч и х і м е н п о б а т ь к о в і .	Вправа «Напиши правильно» https://learningapps.org/watch?v=pym wbur6t21	
51.	Особливості творення і м е н н и к і в .	Вправа «Який це спосіб?» https://learningapps.org/watch?v=pzhs fxxwt21	

52.	Повторення вивченого про іменник.	Вправа «Написання складних слів разом та через дефіс» https://learningapps.org/watch?v=p898mhr7321 (на повторення)	
53.	Урок-підсумок за I семестром.	Вправа «Відміни іменників. Пазл» (на повторення) https://learningapps.org/watch?v=p0kf2ci6j21	

ВИСНОВКИ

Переваги інтерактивних дидактичних матеріалів перед традиційними в їх наочності, доступності, креативності, в застосуванні гаджета замість підручника, у використанні різних типів файлів (аудіо, відео, зображення, власний запис), а також різних типів вправ, що сприяє розвитку інтересу, пізнавальної активності, ІКТ компетентності учнів. Однак під час використання інтерактивних завдань не слід забувати про мерехтіння екрану та як наслідок цього – швидку втоми очей. Тому обов'язковими є використання зорової гімнастики, хвилин відпочинку, руханок тощо.

Як виявляється, використання сервісів для використання інтерактивних вправ – обов'язкове завдання сучасного вчителя-словесника. Використання подібних завдань дозволяє навчатися дистанційно, самостійно перевіряти отримані знання. Здобувачі освіти також можуть створювати подібні вправи. Це може бути їх домашнім завданням.

Узагальнюючи тему досвіду, я дійшла висновку, що платформа для створення інтерактивних вправ LearningApps в умовах дистанційного та змішаного навчання має **наступні переваги**:

- доступ до завдань мають навіть незареєстровані користувачі;
- можливість використання інтерактивної дошки;
- великий вибір типів завдань та їх наповнюваності;
- мобільність та простота у використанні;
- кожна вправа автоматично має посилання, можливість інтерактивного вбудовування в інший освітній ресурс та QR-код. Тому подібні завдання можна переносити закодованими на паперові носії.
- перевірка виконання вправи самостійно здобувачами освіти, що сприятиме підвищенню пізнавального інтересу та здатності працювати самостійно.
- формування у здобувачів освіти умінь працювати самостійно, у парах, групах.
- відповідальність за результати власної і командної роботи.

Серед недоліків можна зазначити наступні:

- відсутність української клавіатури у деяких вправах.
- можлива складність сприйняття друкованої інформації на моніторі.
- імовірні неполадки внаслідок роботи мережі;
- відсутність прямого контролю під час виконання завдання здобувачем освіти.

Таким чином, LearningApps – загальнодоступна хмарна технологія, сервіс для створення та використання інтерактивних вправ на уроках української мови і літератури, а також інших навчальних предметів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Авраменко О. українська мова та література: Довідник. Завдання в тестовій формі: 1 ч./Олександр Авраменко, Марія Блажко. – К.: Грамота, 2021. – 496 с.
2. Брончук Ю. Методика використання сервісу LearningApps URL: <https://en.calameo.com/read/004576825767f104e36cf>
3. Гаджети в школі/В.Косик, С.Литвинова, О.Мельник [та ін.]; упоряд.Н.Харченко. – К.: «Вид. група «Шкільний світ», 2017. – 128 с. – (Бібліотека «Шкільного світу»).
4. Гайван В. Правопис складних прислівників/Вікторія Гайван//Дивослово. – 2018. – №5. – С.20-23.
5. Державний стандарт базової і повної загальної середньої освіти: Міністерство Освіти і Науки України URL: <https://mon.gov.ua/ua/news/ministerstvo-osviti-i-nauki-ukrayini-proponuye-dlya-gromadskogo-obgovorennya-proyekt-derzhavnogo-standartu-bazovoyi-serednoyi-osviti>
6. Інтернет-сервіс мультимедійних дидактичних вправ LearningApps. <http://internet-servisi.blogspot.com/p/learning-apps.html>
7. Криворотенко О. Сучасні підходи до організації навчальної діяльності на уроці літератури/Ольга Криворотенко// Дивослово. – 2019. – №5. – С.2-10.
8. Михайлова Н. Використання Інформаційних технологій на уроках української літератури: культурологічний вебпроект «Подорож козацькими скарбами»/ Наталія Михайлова// Інформатика та інформаційні технології в навчальних закладах. – 2015. - №2/3. – С.62-74.
9. Приходько О. Професіограма вчителя української мови й літератури в контексті нової української школи/Оксана Приходько//Дивослово. – 2019. – №2. – С.15-21.
10. Сервіс для запису та обробки відео <https://clipchamp.com/ru/>
11. Сервіс для підтримки процесів навчання та викладання за допомогою невеликих інтерактивних модулів. URL: <https://learningapps.org/>
12. Сервіс для створення хмар слів. URL: <https://wordcloud.pro/>
13. Ступа Я. Використання гаджетів у школах в Україні та за кордоном/Яна Ступа//Педагогічна майстерня. – 2018. – № 12. – С.26-28.
14. Українська література: 5-11 класи: навчальні програми, методичні рекомендації про викладання навчального предмета в закладах загальної середньої освіти у 2019/2020 навчальному році, вимоги до оцінювання / Укладач Ю.О.Котусенко. – Харків: Вид.-во «Ранок», 2019. – 192 с.
15. Українська мова. 5-11 класи: навчальні програми, методичні рекомендації про викладання навчального предмета у закладах загальної середньої освіти у 2021/2022 навчальному році, вимоги до оцінювання/ Укладач Ю.Котусенко. – Х.: Вид.-во «Ранок», 2021. – 192 с.
16. LearningApps.Org – тепер українською!: Дистанційне та змішане навчання інформатики. URL: <http://dystosvita.blogspot.com/2014/04/learningappsorg.html>
17. <https://bizua.org/317/20-cytat-vidomyx-lyudej-pro-technologii>

Компетентнісно-діяльнісна спрямованість інтерактивних вправ
servicy LeaningappsApps.org

Шаблон вправи	Предметні компетентності	Формування умінь, ставлення
«Вікторина»	спілкування державною мовою, інформаційно-комунікаційна компетентність, математична компетентність	здатність засобами рідної мови успішно співпрацювати, працюючи з мовним матеріалом, умінь працювати з числовою інформацією
«Знайти слова»	спілкування державною мовою, соціальна компетентність, інформаційно-комунікаційна компетентність	активна мовна та мисленнєва діяльність, умінь працювати в команді, умінь діяти за алгоритмом
«Поділ на групи»	математична компетентність, навчання впродовж життя, соціальна компетентність	умінь моделювати навчальну ситуацію, застосовуючи математичний апарат, подолання труднощів, критичне осмислення та використання інформації, здобутої з друкованих джерел
«Знайди пару»	соціальна компетентність, математична компетентність	умінь використовувати ефективні комунікативні стратегії для роботи в парах та групах, виділення важливої інформації
«Пазл»	культурна компетентність, інформаційно-комунікаційна компетентність	формування стійкого інтересу до опанування культурних набутоків українців та інших народів, використання цифрових технологій для розширення власного кругозору
«Сітки відповідності»	спілкування державною мовою, інформаційно-комунікаційна компетентність	комунікація в усній формі на основі знання ресурсів української мови (лексики, граматики), використання

		інформаційних цифрових технологій для власного розвитку в практичній діяльності
«Кросворд»	спілкування державною мовою, інформаційно-комунікаційна компетентність	перетворення, оцінювання, аналіз мовленнєвої інформації, використання цифрових технологій для розширення власного кругозору
«Просте упорядкування»	екологічна компетентність, навчання впродовж життя	використання змісту художніх текстів, які демонструють, що людина - частина природи, уміння представляти власні ідеї
«Вільна текстова відповідь»	вільне володіння державною мовою, здатність спілкуватися рідною мовою, інформаційно-комунікативна компетентність, культурна компетентність	вільне володіння державною мовою, уміння аналізувати й оцінювати інформацію, використання художніх та медіатекстів, добір інформативних текстів
«Заповнити пропуски»	вільне володіння державною мовою, інформаційно-комунікаційна компетентність, соціальна компетентність	вміння використовувати мовні засоби для досягнення кінцевої цілі, встановлення причинно-наслідкових зв'язків, уміння грамотно презентувати власне бачення проблеми
«Скачки»	підприємливість та фінансова грамотність, соціальна компетентність	уміння оцінювати результати власної діяльності, рефлексію, використовувати комунікативні навички для роботи в парах, групах
«Колекція вправ»	спілкування державною мовою, соціальна компетентність, інформаційно-комунікаційна компетентність, інноваційність	онлайн-взаємодія українською мовою для розв'язування завдань, передбачених вправою, розуміння ролі комунікативних умінь, особистісних відмінностей співрозмовників

Розробка уроку з української мови у 6-му класі з використання інтерактивних вправ за допомогою сервісу LeaningappsApps.org

Тема: Іменники загальні й власні, конкретні та абстрактні. Велика буква та лапки у власних назвах

Цілі уроку:

- ознайомитися з категорією конкретні/абстрактні назви;
- ознайомитися з категорією власні/загальні назви;
- сформувати вміння і навички правильно визначати названі категорії та здійснювати їх аналіз.

Методи і техніки: робота в групах, парах; інтелектуальна розминка; захист творчих робіт.

Обладнання: презентація; підручник, роздатковий матеріал на картках; хмари слів.

Тип уроку: урок формування практичних умінь і навичок; урок з використанням ІКТ.

Перебіг уроку

I. Організаційний момент. Налаштування учнів на урок.

1. «Психологічна настанова»

- Доброго дня, діти! Усміхніться одне одному, подумки побажайте успіхів на цілий день. А для того, щоб впоратися на уроці з усіма завданнями, будьте старанними та уважними.

2. Мовна розминка: «ТАК» АБО «НІ».

1. Частина мови поділяються на дві групи: самостійні, службові.
2. Іменник - це самостійна частина мови, яка означає предмет.
3. Іменник відповідає на питання що робити? що зробити?
4. Іменник виконує синтаксичну функцію як головних членів речення, так і другорядних.
5. Іменник має такі морфологічні ознаки: рід, число, відмінок.
6. Мова, родина, дім — це іменники.
7. Сьогодні у вас гарний настрій.
8. Ви готові працювати.

II. Повідомлення теми та мети уроку

III. Актуалізація опорних знань учнів

1. «Згоден? – Не згоден? – Обґрунтуй!»

Дерево, сонце, загін, натовп – *назви неістот???*

Домовик, Русалка, покійник, Тетяна – *назви істот???*

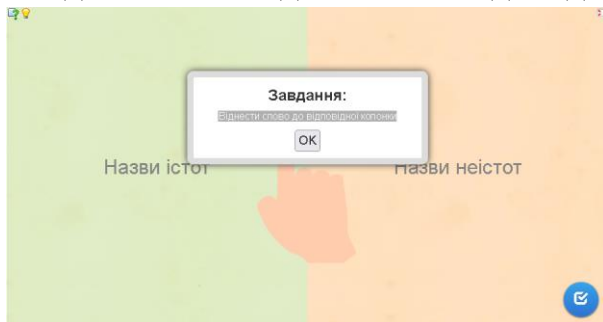
«Кобзар», Кобзар, поема «Іван Підкова», Іван Підкова – *написано правильно???*

Щоб правильно розв'язати проблемне завдання, нам спочатку треба опрацювати тему уроку.

2. Інтерактивна вправа «Іменник (назви істот/назви неістот)»

<https://learningapps.org/watch?v=pzfig6w4k21>

Завдання: Розподілити слова до відповідної колонки. (виконують два учні)



3. Слово вчителя

Діти, а кого із історичних осіб було згадано у цьому завданні. Так, правильно, Івана Підкову. Ми про нього говорили на уроках української літератури. Звісно, побачити та поспілкуватися з ним у реальному часі ми не зможемо, а от дізнатися багато чого нового це ми точно зуміємо.

4. Пізнавальна хвилинка про Івана Підкову.

До наших днів дійшов єдиний портрет Підкови, розміщений в одному з польських видань XVII ст. Невідомий художник залишив під портретом підпис:

«Був настільки сильним, що не тільки ламав підкови, але і талери, коли віткнув талер в дерев'яну стіну, то його треба було вирубати. Взявшись за заднєє колесо, він легко зупиняв воза, запряженого шістьма кіньми. Дишло** ломав об коліно. Взявши зубами діжку з медом, перекидував її через голову. Був такий випадок, що Підкова, взявши в руки воловий ріг, пробив ним ворота».*

5. Словникова робота

- Які слова були вам невідомі?

- До якої лексики вони належать?

* **Талер** – грошова одиниця, старовинна срібна монета, що була в обігу у XVI—XIX століттях.

** **Дишло** - товста жердина, прикріплена до передньої частини воза або саней, що використовується для запрягання коней і допомагає правити ними.

IV. Опрацювання навчального матеріалу.

1. Метод «Ажурна пилка»

Робота в групах. Кожна група отримує теоретичний матеріал, схему, ознайомлюється з інформацією: вивчає, обговорює, обирає спікера, який поділиться опрацьованим матеріалом з іншою групою.

Примітка. По черзі кожен учасник має за визначений вчителем час якісно і в повному обсязі донести отриману раніше інформацію до членів інших груп та сприйняти нову інформацію від представників інших груп.

I група «Конкретні та абстрактні іменники»

II група «Загальні та власні назви»

III група «Велика літера та лапки у власних назвах»

Робота з опорними схемами

Теоретичний матеріал для I групи

Конкретні й

абстрактні

іменники

Конкретні іменники називають предмети, явища, які пізнаються органами чуття людини (книга, олівець, нога, вітер, цукор, зоря).

До **абстрактних** належать іменники, що називають поняття, властивості й ознаки, явища, почуття, одиниці міри та ваги, які не мають конкретного предметного значення (заробіток, хаос, націоналізм, хоробрість, жовтизна, кохання, гнів, тонна, грам, вольт).



Теоретичний матеріал для II групи

Загальні назви іменників стосуються багатьох однакових предметів і позначають предмети в цілому. Наприклад: місто, річка, кінь, ручка, галіфе, панама, країна, сонце, щастя, телебачення.

Власні назви іменників стосуються окремих предметів або осіб і допомагають відрізняти їх від інших подібних, наприклад: Оксана, Жучка, Київ, Марс, Франція, Стецюк, Карпати, газета «Зоря».

До власних іменників передусім належать:

- прізвища, імена, по батькові, псевдоніми людей: Левчук, Василь, Володимирівна, Петрович, Леся Українка;
- назви найвищих державних та урядових посад: Президент України, Голова Верховної Ради, Генеральний прокурор України;
- індивідуальні назви установ, організацій, газет, часописів, творів, готелів, пароплавів: Театр ляльок, Український дім, видавництво «Вища школа», газета «Вечірній Київ», теплохід «Тарас Шевченко»;
- назви визначних історичних подій, свят, урядових нагород: Полтавська битва, День Незалежності України, Державна премія імені Т.Г. Шевченка;
- географічні й астрономічні назви: Овруч, Дніпро, Кавказ, Меркурій;
- назви релігійних свят, постів, культових імен: Різдво, Христос, Бог;
- клички тварин: Рябко, Пушок.

Теоретичний матеріал для III групи

З великої літери та в лапках пишемо:



2. Виступ І групи

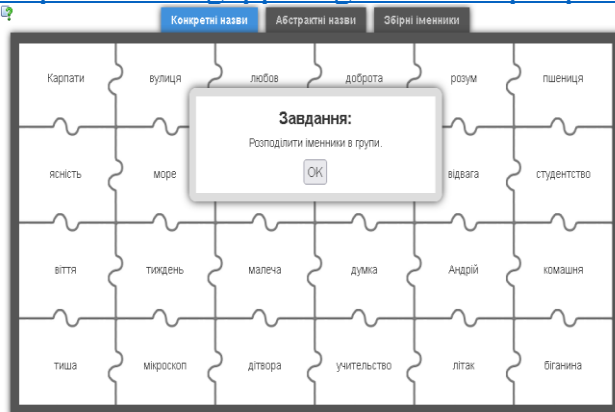
3. «Слухаємо – запам'ятовуємо – записуємо»

Завдання: виписати з прослуханої пісні конкретні та абстрактні назви іменників.

Хлопці виписують конкретні назви; дівчата – абстрактні назви.

4. Інтерактивна вправа «Конкретні та абстрактні іменники Збірні іменники»

<https://learningapps.org/watch?v=pvdp3ufz221>



Додаткове завдання

5. Пізнавальна хвилинка

Продовжуємо знайомство з Іваном Підковою.

Мав Іван Підкова і велику фізичну силу: зупиняв, ухопившись за заднє колесо, воза, запряженого шістьма кіньми; волячим рогом пробивав дубові ворота; ламав руками підкови.

6. Проблемне питання

А як ви думаєте, чи опанував би він мобільний телефон???

7. Попереджувальне завдання:

Учні вдома складали інструкцію «Як опанувати мобільний телефон найновішої моделі?»

Завдання: декілька учнів зачитують свої інструкції щодо користування телефоном, а учні за партами виписують конкретні та абстрактні поняття іменників.

Отож, дякуємо Вам. На мою думку, Іван Підкова теж зумів би опанувати цей гаджет.

8. Виступ II групи

9. Пізнавальна хвилинка

16 червня 1578 році в присутності великої кількості народу і турецьких послів на Ринковій площі у Львові Іванові Підкові було відтято голову.

Після страти Підкову поховали у львівській Успенській церкві. Могилу засипали трояндами. Згодом козаки викрали його тіло й перепоховали в Каневі, поряд із могилою іншого козацького ватажка — Самійла Кішки. Через деякий час поруч спочив і Яків Шах, який помстився за Івана Підкову.

Додаткова інформація:

Яків Шах наказав повісити перед костелом св. Миколая 18 молдовських бояр. Коли це дійшло до Стамбула, османський султан зажадав страти Якова Шаха; Яків Шах був знятий із гетьманства козацькою старшиною і засланий до Канівського монастиря. Пізніше він добровільно став монахом.

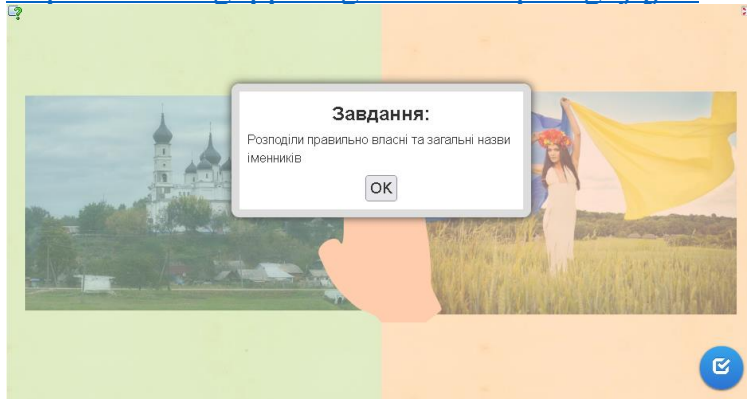
10. Вибірковий диктант

Завдання до тексту: Прочитайте текст. Визначте іменники, що означають власні назви. Чим вони відрізняються від загальних назв?

11. Інтерактивна вправа «Власні та загальні іменники»

Завдання: Розподіли правильно власні та загальні назви іменників

<https://learningapps.org/watch?v=poasg1jqj21>



12. Виступ III групи

13. Робота з підручником. Виконання вправи 204 (п) на стр. 98.

204. Перепишіть речення, позначте в словах орфограму «велика літера і лапки у власних назвах».

1. Нехай Мати Божа дає вам і долю добру, і здоров'я! (Марко Вовчок). 2. Добрий день, Україно, тобі на Дніпрі, на Дністрі, на Дінці (О. Лупій). 3. Зазвучали пісні «Заповіт» і «Думи мої» у виконанні хору (О. Ющенко). 4. І вже хутір Лелечий Кут обіймає пречиста райдуга (Д. Іванов).



Визначте іменники, назвіть іменники — назви істот і назви неістот.



Поясніть написання виділених слів.

14. Інтерактивна вправа «Велика буква і лапки у власних назвах»

Поки весь клас виконує письмове завдання у зошитах, два учні працюють над завданням.

<https://learningapps.org/watch?v=p6pnerj8521>

Завдання: Три учні працюють біля дошки, а решта записують слова у відповідні колонки.

Усі слова пишуться з великої букви

Власні назви беруться в лапки

Власні назви не беруться в лапки

Завдання:
Розподіліть слова на 3 колонки: 1) усі слова пишуться з великої букви; 2) власні назви беруться в лапки; 3) власні назви не беруться в лапки.

OK

V. Закріплення знань, умінь та навичок.

1. Гра «Редактор»

Завдання: Переписати, виправивши, де потрібно, помилки. Пояснити свій вибір.

Журнал «наталі», дядько тарас, село Нижня рудня, корабель Аврора, річка Норинь, Ярослав мудрий, Президент України, ровесник Іванка, фонтан «Рошен», медаль «За відвагу».

2. Бліц-диктант «Знамениті»

Завдання: учитель диктує посади, звання, характеристики відомих людей, назви періодичних видань та інші власні іменники. Учні записують до них відповідники.

1. Президент України. 2. Директор Овруцького ліцею № 1. 3. Поема Тараса Шевченка, присвячена героїчному минулому нашого народу. 4. Найвідоміші українські боксери. 5. Київська футбольна команда. 6. Найголовніша річка України. 7. Назва районної газети. 8. Назва готелю у місті Овручі.

Відповіді: 1. Володимир Зеленський. 2. А.О.Невмержицький. 3. «Іван Підкова». 4. Володимир і Віталій Клички. 5. «Динамо». 6. Дніпро. 7. «Зоря» 8. «Гостинний двір»

3. «Рольова гра»

Уявіть собі, що ви молодий і талановитий козак, хочете стати отаманом і перемогти у бою, в який вирушають інші козаки, але вони не хочуть, щоб ви очолювали це військо, усіляко аргументуючи. Вважають, що ви не знаєте, що таке загальні й власні, конкретні та абстрактні назви іменників, не розрізняєте власні й загальні назви іменників. Вам потрібно переконати їх у протилежному.

Використовуйте такий початок речень, щоб переконати їх.

- Я вважаю, що
- Тому що
- Наприклад,
- Отже,

VI. Підсумок уроку

- Як відрізнити іменники – назви **конкретні** та **абстрактні**?
- Як граматично розрізняються **загальні** та **власні** назви?
- Які іменники належать до власних назв?
- Сформулюйте основні правила написання власних назв.

VII. Домашнє завдання.

1. Вивчити теоретичний матеріал на ст. 96-99.
2. Виконати вправу 205 (ст. 98)

За бажанням

- Виписати власні назви із місцевих газет. Скласти з двома (на вибір) речення.

АБО

- Скласти словниковий диктант до вивченої теми, користуючись географічною картою.

АБО

- Написати мініесе на тему «Образ Івана Підкови – козацького отамана » (у тексті слід використовувати назви істот та неістот, власні назви).

205. Перепишіть, уставляючи пропущені букви та вибираючи з дужок велику чи малу літеру. Свій вибір обґрунтуйте.

1. Сп..кла мама на (В, в)..ликдень біленькі паски (*Марійка Підгірянка*). 2. Під (З, з)олотими (В, в)оротами мила малеча л..пече (*Б. Олійник*). 3. Ч..таю, перечитую «(К, к)обзар» (*Г. Алексеева*). 4. А над нашою над тихою (В, в)олинню леб..ді до (С, с)вітязя л..тять (*В. Ганулич*). 5. Жив на світі цар (Г, г)орох, був у нього хлопчик (О, о)х (*Є. Гуцало*). 6. З ч..реди вже скоро наша (С, с)ива прийде (*П. Куліш*).



У першому реченні підкресліть члени речення. Якими членами речення є іменники?

Додаткові завдання до уроку

Розподільний акродиктант

Завдання: виписіть у першу колонку назви істот, у другу – неістот.

Вівчарка, зима, рота, ожеледь, болото, індик, рись, луг, екологія, Ніна, ніч, олень, озеро.

К л ю ч : перші літери слів складають словосполучення «вірно зроблено».

Практикум

Завдання: від поданих слів утворіть клички тварин. Усно складіть з ними словосполучення.

Зірка, дружок, смілий, ласуня, пушок, забіяка, соловей, квітка, тихоня, лиска, вірний.

Пояснювальний диктант

Житомирська область, Президент України, Овруцький професійний ліцей, Збройні сили України, цукерки «Ведмедик», торт «Наполеон», товариство «Просвіта», команда «Динамо», теплохід «Аврора» .

Позначте орфограму «Велика буква і лапки у власних назвах».