

Вправи з LearningApps уроках інтегрованого курсу «Я досліджую світ» у 4 класі

Важливим кроком реформування загальної середньої освіти стала Концепція Нової української школи (НУШ). Головною метою Нової української школи є всебічний розвиток, виховання та соціалізація особистості, яка була б здатна до успішної взаємодії із соціальним та природним середовищем. Компетентнісне навчання стає одним із головних пріоритетів НУШ.

Особливості типової освітньої програми, розробленої під керівництвом Р.Б.Шияна, полягають у структуруванні змісту початкової освіти за освітніми галузями. Запропонована у програмі інтеграція забезпечує умови для формування в молодших школярів цілісної картини світу, здатності сприймати предмети/об'єкти і явища різнобічно, системно та визначати практичне застосування вивченого.



У 4 класі важливою і новою темою курсу «Я досліджую світ» за підручником авт.Волощенко О.В., Козак О.П., Остапенко Г.С. є ознайомлення з будовою тіла людини, системами органів. Під час вивчення тем «Чарівні перетворення» та «Факти і таємниці» учні набувають життєво важливих знань про свій організм та вирішують дослідницькі/проблемні запитання:

- Для чого людині слина?
- Чому в нас часом болять зуби?
- Чому печінку називають фільтром організму?
- Як зберегти своє здоров'я?
- Чому кров червона?
- Як працює серце?
- Чи вміємо ми дихати?
- Чому лікарі кажуть, що куріння вбиває?
- Як працює око?
- Як я сприймаю інформацію ззовні?
- Що таке опорно-рухова система?
- Чому важливо мати гарну поставу?
- Як я з'явився / з'явилася на світ?
- Як ми дорослішаємо?
- Для чого людині шкіра?
- Чи робить нас різними колір шкіри?

Основними методичними прийомами є прищеплення дітям гігієнічних навичок і правил, виховання культури здоров'я, культури харчування, збереження здоров'я в цілому.

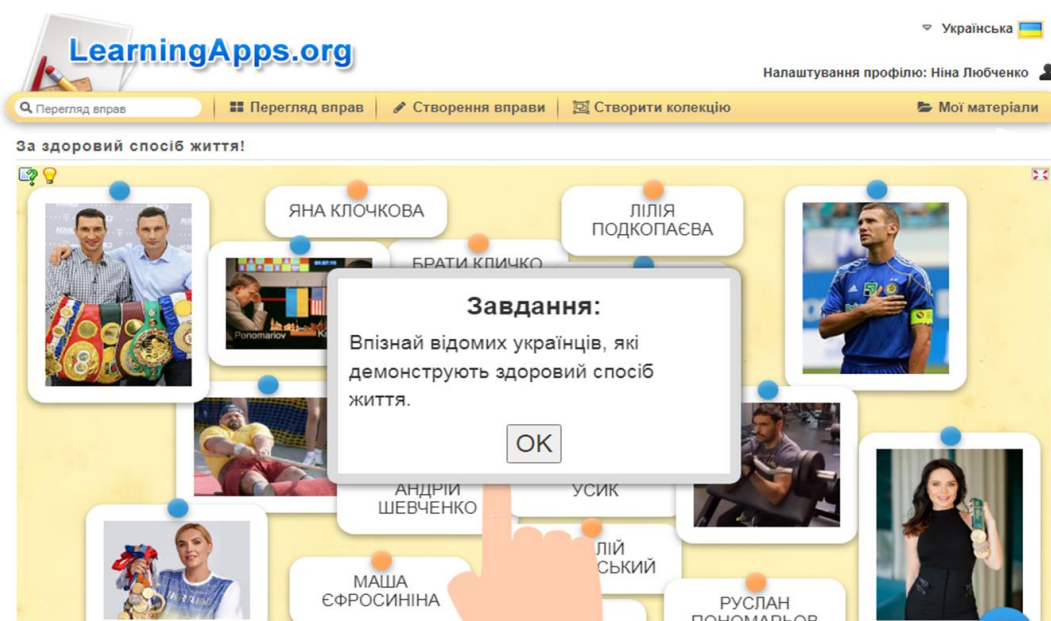
В процесі підготовки інтерактивного дидактичного матеріалу для учнів в середовищі LearningApps викладачі та учні розвивають критичне та творче мислення, формують комунікативні навички, зокрема наступні вміння:

- ✓ аналіз матеріалу, фактів, порівняння, співставлення фактів, явищ;
- ✓ підбір відомостей з різних джерел;
- ✓ встановлення асоціацій із відомими фактами, явищами чи з новими якостями предметів, явищ тощо;
- ✓ вміння розглядати об'єкт, що вивчається, проблему в цілісності;
- ✓ систематизація та узагальнення матеріалу;
- ✓ робота самостійно або в колективі в процесі розв'язування завдань, взаємооцінювання, самооцінювання.

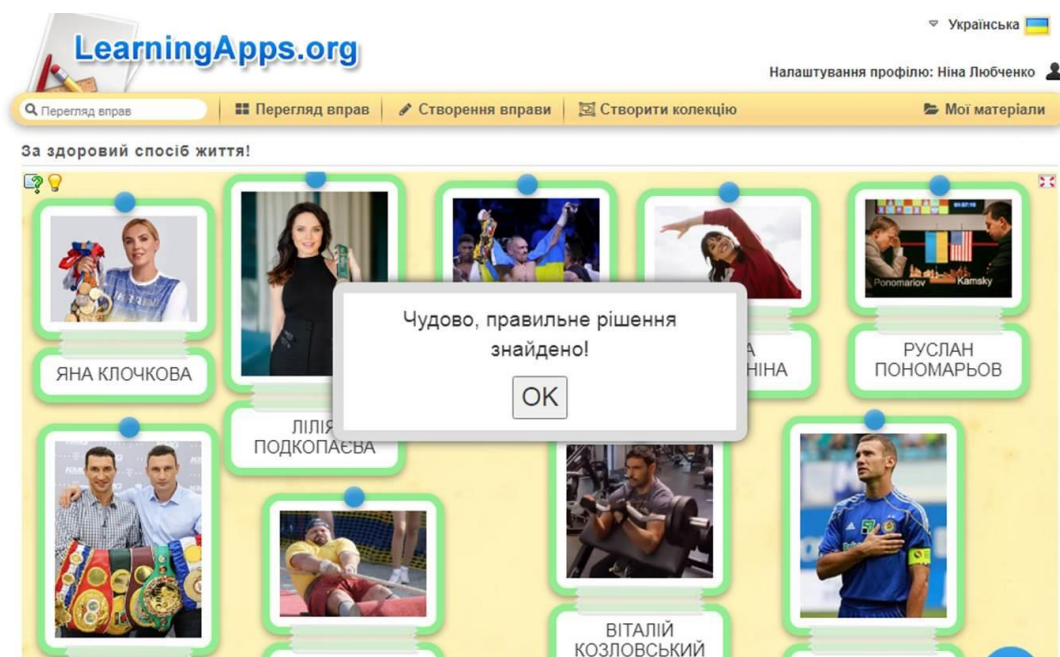
Розглянемо різні типи вправ, які можна створити на LearningApps, вивчаючи дані теми.

Вправа «Знайти пару» - полягає у тому, що учневі потрібно встановити парні відповідники для поданих текстів, зображень, аудіо-та відео-роликів.

Вправа «За здоровий спосіб життя!» до уроку «Як зберегти своє здоров'я» (тема «Чарівні перетворення», пригода друга «Провідник у невідомому світі»):



Приклад виконання:



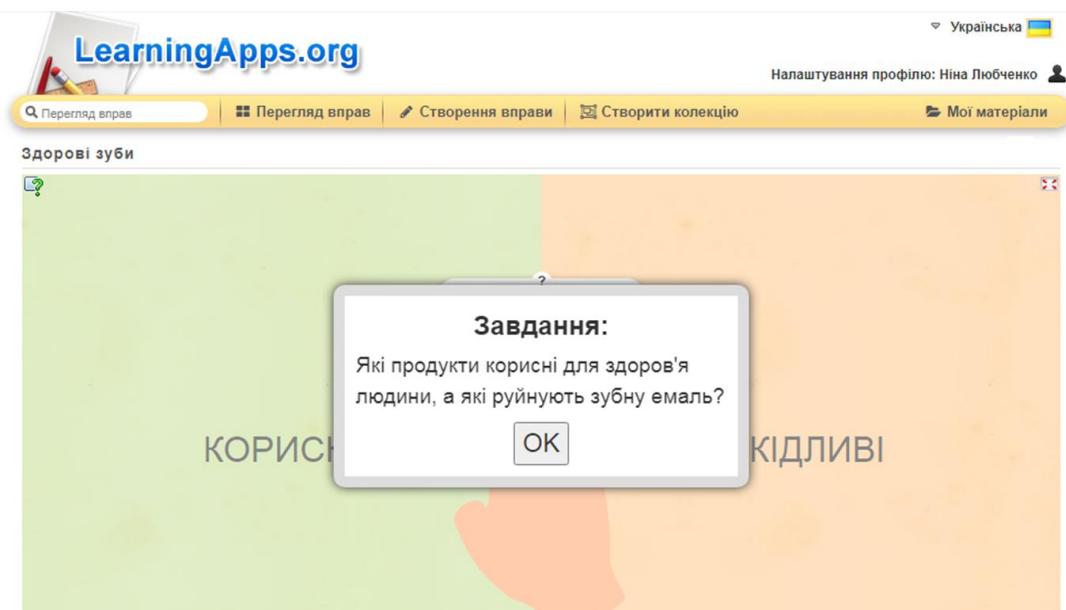
Режим доступу:

<https://learningapps.org/display?v=p2nyx6nek23>

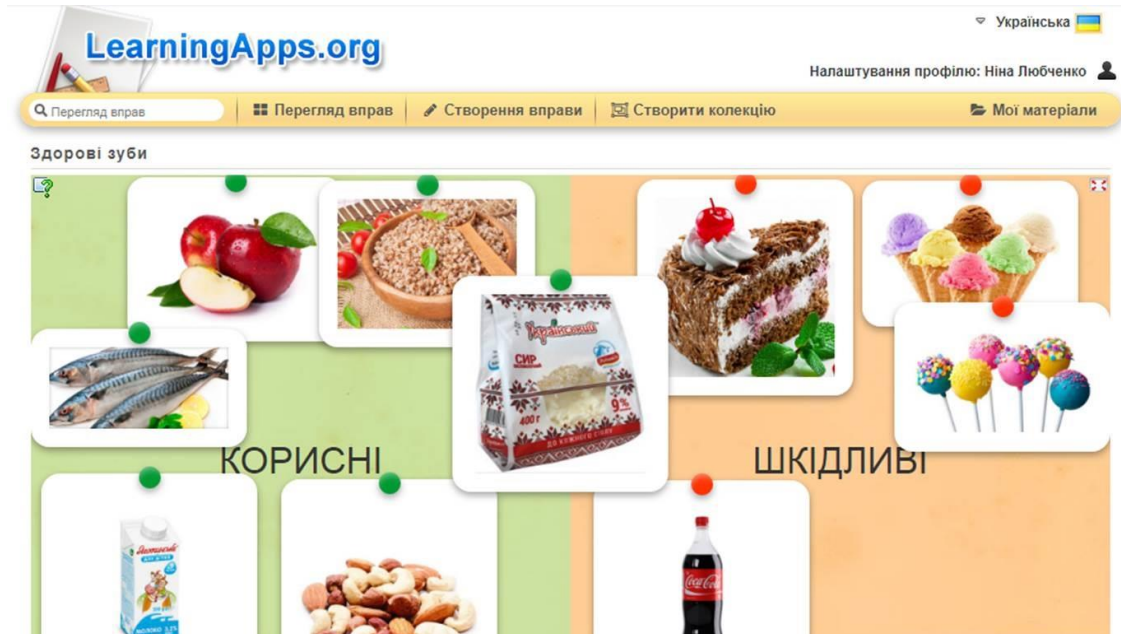


Вправа «Класифікація» – вчитель задає 2-4 групи, до яких потрібно віднести перелічені елементи. Екран ділиться на частини відповідно до визначених груп, і учневі потрібно перетягувати мультимедійні об'єкти у відповідні області екрану.

Вправа «Здорові зуби» до уроку «Чому в нас часом болять зуби?» (тема «Чарівні перетворення», пригода перша «Чарівне перетворення»):



Приклад виконання:



Режим доступу:

<https://learningapps.org/display?v=p81q0kpan23>



Вправа «Знайти слова» – потрібно знайти слова, заховані у буквеній сітці. Завдання може бути різного рівня складності.

Вправа до уроку «Перевір себе» (тема «Факти і таємниці»):

The screenshot shows the LearningApps.org website with a word search puzzle titled "Підсумок з теми "Факти і таємниці"". The puzzle grid contains letters, and a task box asks to find words. The task box also contains a list of words to find.

Завдання:
Відшукай у таблиці слова.

ОК

1. _____
Звичне положення тіла під час ходьби, сидіння, стояння.

2. _____
Діє, що дає опору для тіла, без якого неможливий рух.

3. _____
Хімічні речовини, що діють як засоби для регулювання різних процесів в організмі.

4. _____
Шар шкіри.

5. _____
Захищає головний мозок.

6. _____
Наука про будову організму та окремих його органів і систем.

7. _____
Заходи з підтримки здоров'я;

Приклад виконання:

LearningApps.org

Українська

Налаштування профілю: Ніна Любченко

Перегляд вправ Перегляд вправ Створення вправи Створити колекцію Мої матеріали

Підсумок з теми "Факти і таємниці"

О	У	Ч	Е	Р	Е	П	Ь	У	Ї	О	Ї	Щ	Ч
Р	Х	Г	О	Р	М	О	Н	И	Ф	Ь	Ф	Т	В
Ч	П	Ц	Р	Ф	Ю	С	К	Е	Л	Е	Т	Ш	М
Щ	Ш	Є	Д	К	Є	Т	С	Г	Й	Ц	Е	К	'
Ш	Р	Д	Е	Р	М	А	Н	А	Т	О	М	І	Я
О	Ь	Ю	О	К	И	В	Ч	Ф	Н	К	Р	З	
Г	І	Г	І	Є	Н	А	П	Л	У	І	К	А	И

- ПОСТАВА**
Звичне положення тіла під час ходьби, сидіння, стояння.
- СКЕЛЕТ**
Слугує опорою для тіла, без нього неможливий рух.
- ГОРМОНИ**
Хімічні речовини, що виділяються залозами для керування різними процесами в організмі.
- ДЕРМА**
Шар шкіри.
- _____
Захищає головний мозок.
- _____
Наука про будову організму та окремих його органів і систем.
- _____
Завдання: відрізати заголовок

Режим доступа:

<https://learningapps.org/display?v=pwpavmj6223>



Вправа «Кросворд» – містить перелік слів та їх пояснень. Щоразу може генеруватись нова конфігурація кросворду. Можна встановити режим розгадування ключового слова, яке складається з літер кожного із загаданих у кросворді слів.

Вправа до уроку «Перевір себе» (тема «Чарівні перетворення»):

LearningApps.org

Українська

Налаштування профілю: Ніна Любченко

Перегляд вправ | Створення вправи | Створити колекцію | Мої матеріали

Підсумок з теми "Чарівні перетворення"

Приклад виконання:

The screenshot shows a LearningApps.org interface with a crossword puzzle. The header includes the LearningApps.org logo, a language dropdown set to 'Українська', and a user profile 'Ніна Любченко'. Navigation buttons include 'Перегляд вправ', 'Перегляд вправ', 'Створення вправи', 'Створити колекцію', and 'Мої матеріали'. The puzzle title is 'Підсумок з теми "Чарівні перетворення"'. A pop-up box for 'Питання 9 (горизонтально):' asks 'Місце, де Макс і Моллі знайшли книжку.' with a 5-letter answer field. The crossword grid shows the words 'ЛУПА' (horizontal), 'ЕРИТРОЦИТИ' (vertical), 'БЕКСТЕР' (vertical), and 'ПЕЧІНКА' (horizontal). An illustration of two children is on the left.

Режим доступу:

<https://learningapps.org/display?v=ptq7hu55323>

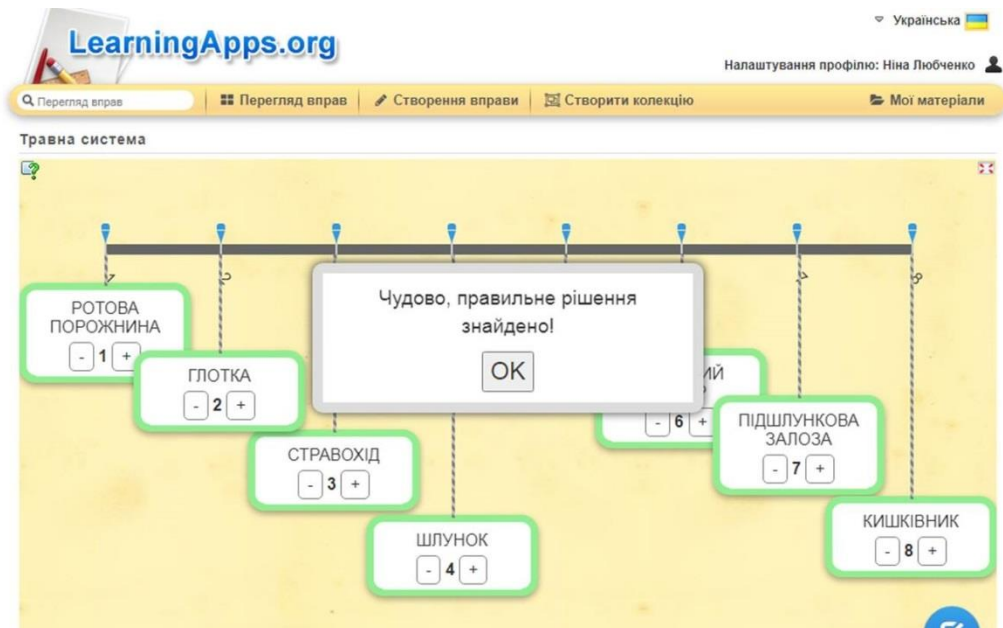


Вправа «Числова пряма» – полягає у тому, що потрібно розмістити на графічному зображенні певної шкали тексти, зображення, аудіо- та відео-фрагменти.

Вправа «Травна система» до уроку «Пригода перша «Чарівне перетворення» (тема «Чарівні перетворення»):

The screenshot shows a LearningApps.org interface for a digestive system activity. The header is identical to the previous screenshot. The title is 'Травна система'. The activity features a horizontal timeline with seven points. A central box titled 'Завдання:' asks 'Розташуй органи травлення в порядку проходження їжі.' Below this are five draggable labels: 'ГЛОТКА', 'ПЕЧІНКА', 'ЖОЛЧНИЙ МІХУР', 'ДУНОК', and 'ІНТ'. A hand icon is shown dragging the 'ПЕЧІНКА' label. An 'OK' button is also visible.

Приклад виконання:



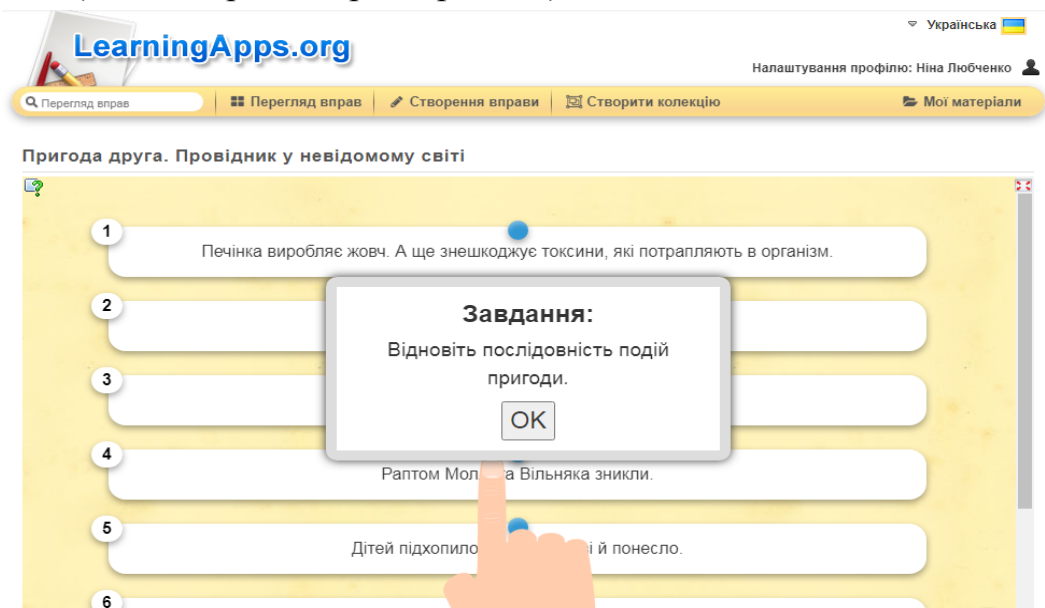
Режим доступу:

<https://learningapps.org/display?v=pjywmvguk23>



Вправа «Просте упорядкування» — за допомогою цього шаблону можна розставляти у правильному порядку тексти, зображення, аудіо- та відео-ролики.

Вправа «Пригода друга» до уроку «Провідник у невідомому світі» (тема «Чарівні перетворення»):



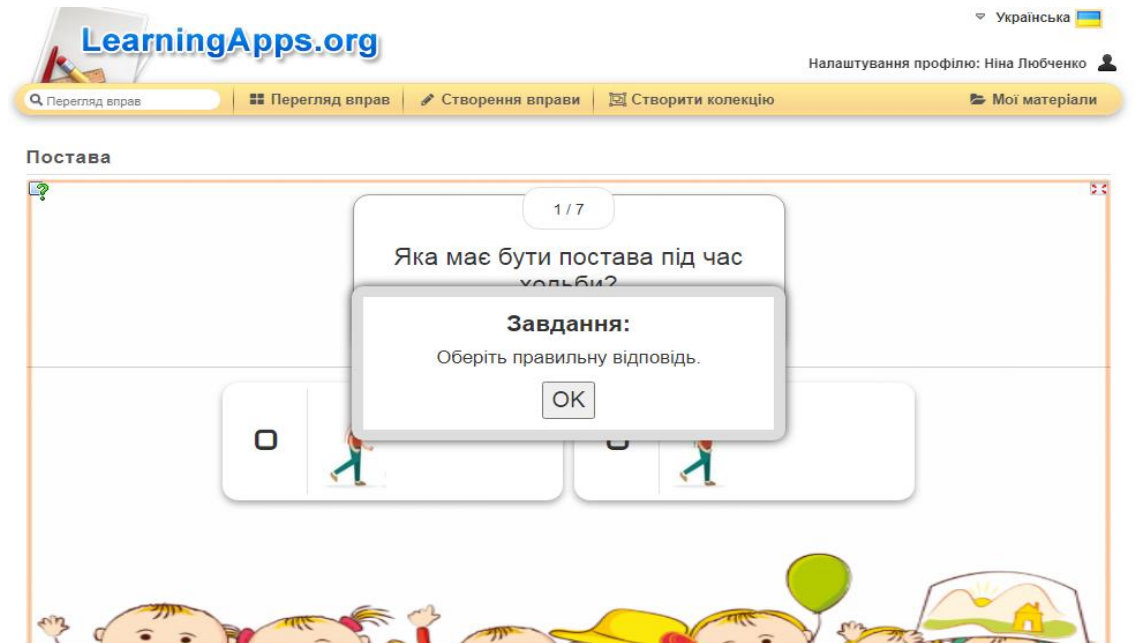
Режим доступу:

<https://learningapps.org/display?v=p7njcmzt23>

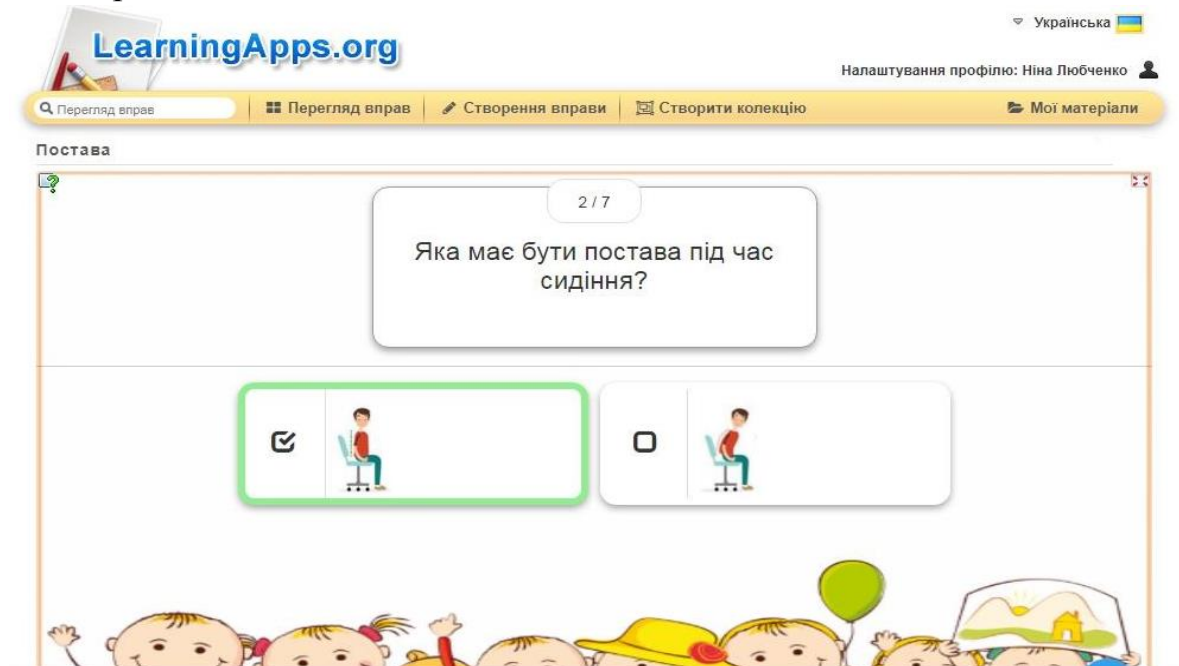


Вправа «Вікторина» (буває з однією та множинними відповідями) – учням послідовно задаються питання, на які передбачено єдину або кілька правильних відповідей. Існує режим, у якому перехід до наступного питання відбуватиметься лише після правильної відповіді на попереднє. Питання та варіанти відповідей можуть містити різноманітні мультимедійні елементи.

Вправа «Постава» до уроку «Чому важливо мати гарну поставу?» (тема «Факти і таємниці», пригода друга «М'язи та кістки»):



Приклад виконання:



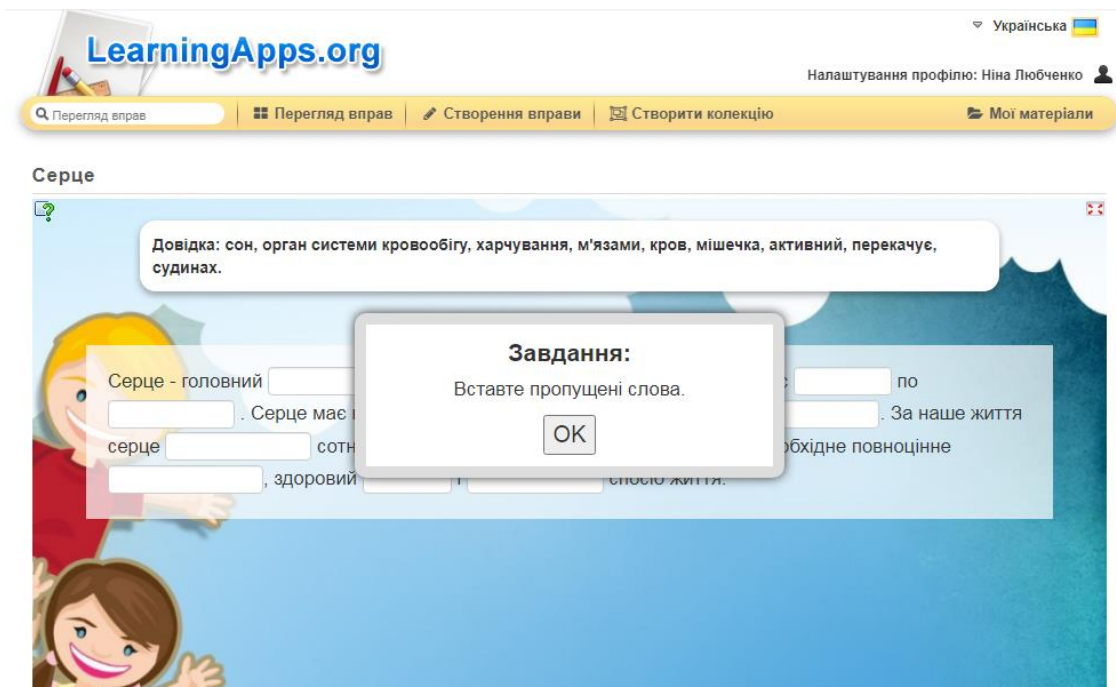
Режим доступу:

<https://learningapps.org/display?v=p8gq07c3j23>

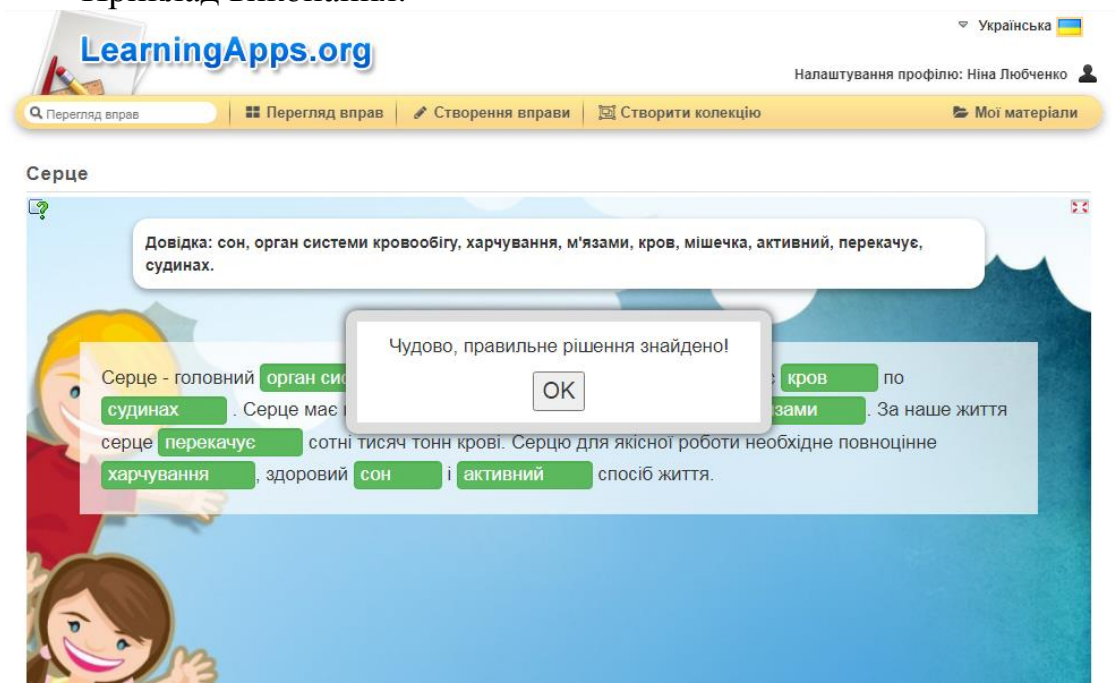


Вправа «Заповнити пропуски» – вправа, яка полягає у заповненні пропусків у тексті варіантами з випадного меню або тими, що друкуються з клавіатури.

Вправа «Серце» до уроку «Як працює серце?» (тема «Чарівні перетворення», пригода третя «Несподіваний атракціон»):



Приклад виконання:



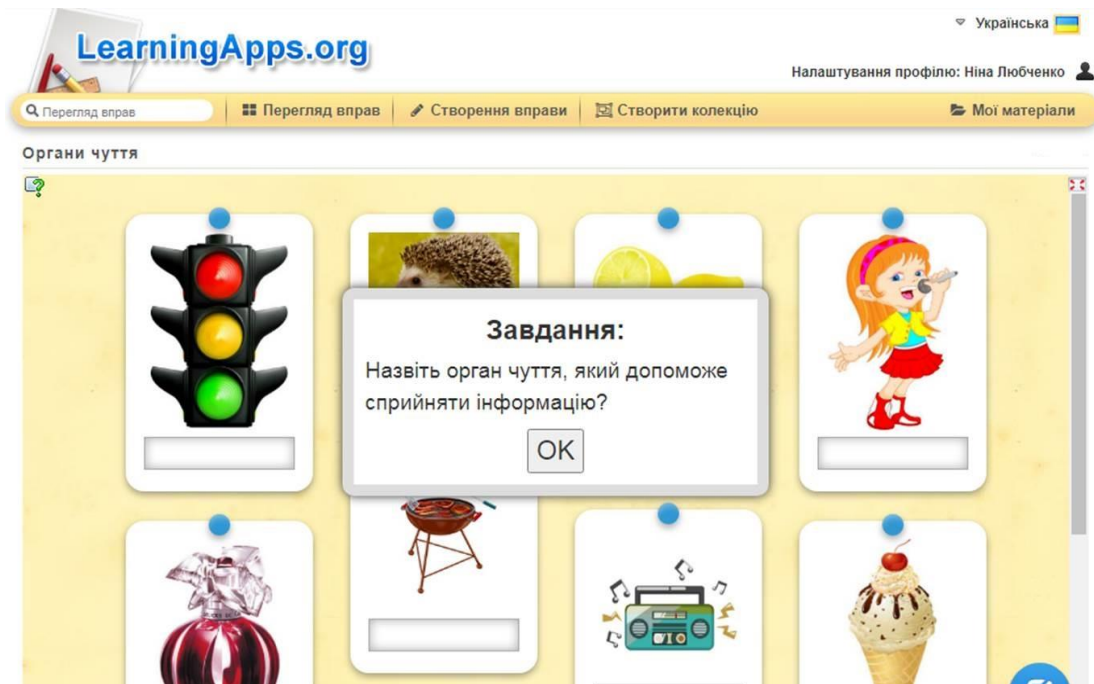
Режим доступу:

<https://learningapps.org/display?v=pw31daw5a23>

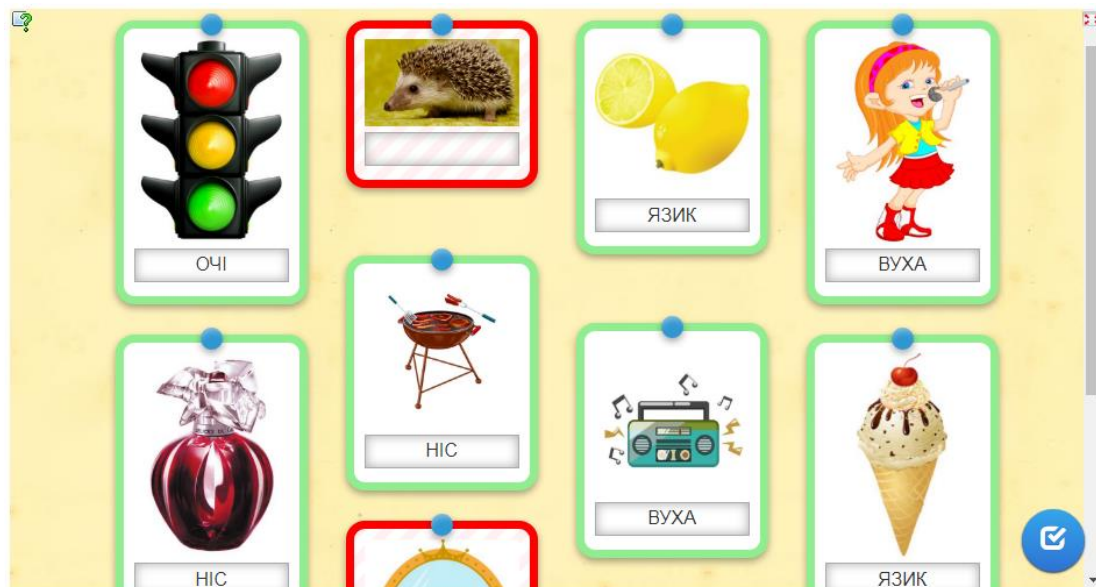


Вправа «Вільна текстова відповідь» - шаблон інтерактивного завдання дає можливість працювати з різним контентом: текстом, зображенням, медіатекстом. Відповідь учні записують у відповідне поле або вибирають її з переліку.

Вправа «Органи чуття» до уроку «Як я сприймаю інформацію ззовні?» (тема «Факти і таємниці», пригода перша «У центрі керування»):



Приклад виконання:



Режим доступу:

<https://learningapps.org/display?v=pdui3ndt323>



Вправа «Аудіо- та відео-контент» – цей шаблон призначено для додавання інформаційних повідомлень до аудіо- та відео-роликів. Взявши за основу мультимедійний ролик (завантаживши файл зі свого комп'ютера або з мережі Інтернет), вчитель може додати до нього певні замітки, котрі безпосередньо стосуються теми, яка вивчається на уроці.

Вправа «Як ми дорослішаємо?» (тема «Факти і таємниці», пригода третя «Там, де зароджується життя»):

LearningApps.org

Українська

Налаштування профілю: Ніна Любченко

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

Як ми дорослішаємо?

Чому перехідний вік у дітей потребує особливої уваги з боку батьків

Завдання:
Перегляньте відео та дайте відповіді на питання.

OK

YouTube

Приклад виконання:

Почему переходный возраст у детей требует особого внимания со стороны родителей

ГАННА ЕСЬКОВА
лікар-педіатр

Показать другие видео

YouTube

0:23/2:11

1 2 3 4 5

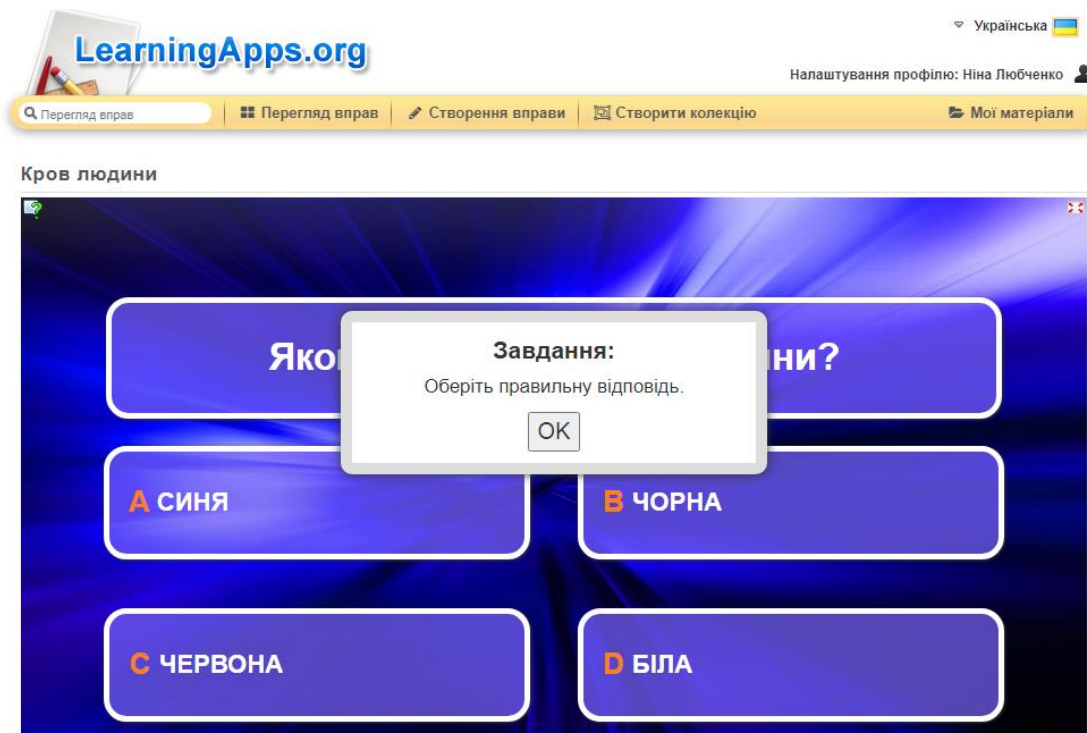
Режим доступу:

<https://learningapps.org/display?v=p3toti95j23>

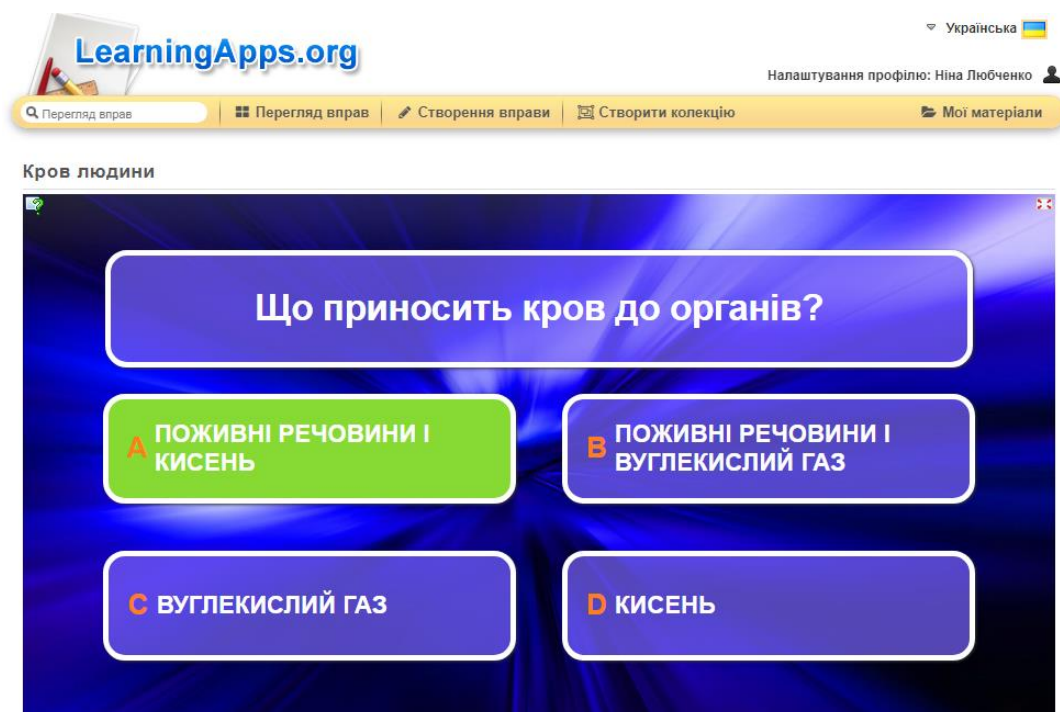


Вправа «Перший мільйон» – вчитель створює групу запитань зі зростанням їх складності. Учні пропонується інтерфейс, схожий на відому телевізійну програму.

Вправа «Кров людини» до уроку «Чому кров червона?» (тема «Чарівні перетворення», пригода третя «Несподіваний атракціон»):



Приклад виконання:



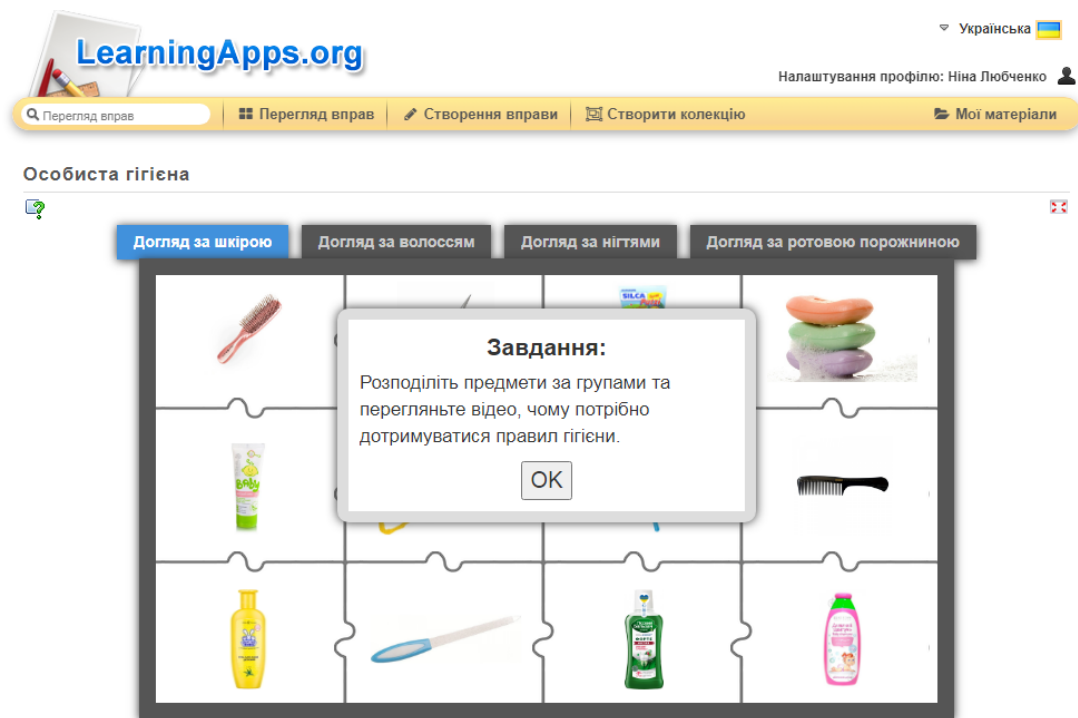
Режим доступу:

<https://learningapps.org/display?v=pevibjn4523>

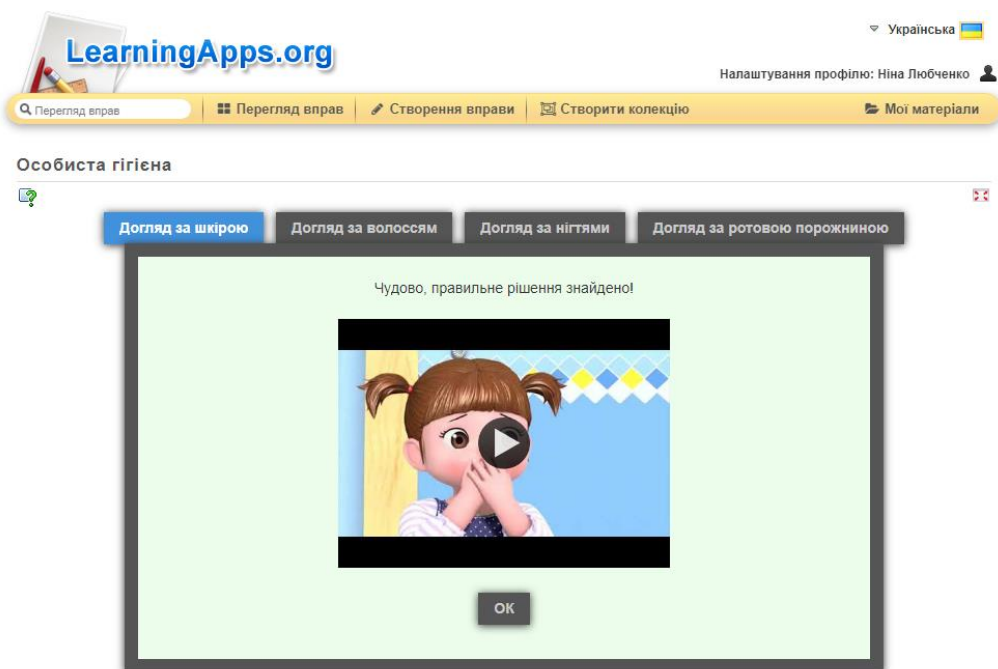


Вправа «Пазл» – кілька груп понять розміщуються по периметру робочої області. Вибравши певну групу, потрібно клацнути по всіх термінах, котрі до неї належать. Кожен правильно названий термін відкриває частину основного зображення чи відео-ролика.

Вправа «Особиста гігієна» до уроку «Для чого людині шкіра?» (тема «Факти і таємниці», пригода четверта «Шлях назовні»):



Приклад виконання:



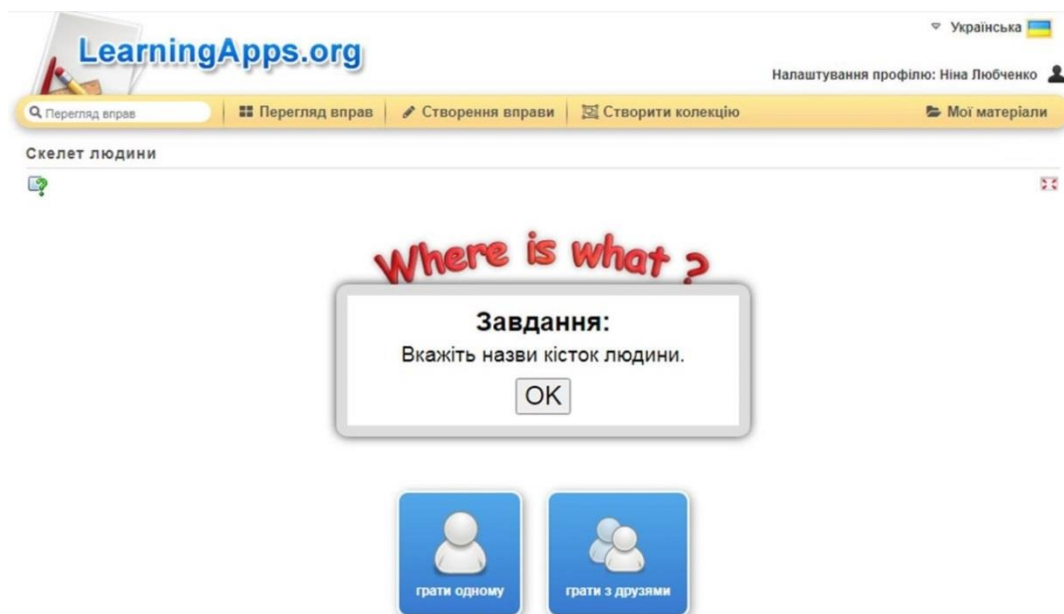
Режим доступу:

<https://learningapps.org/display?v=p17smyoxc23>

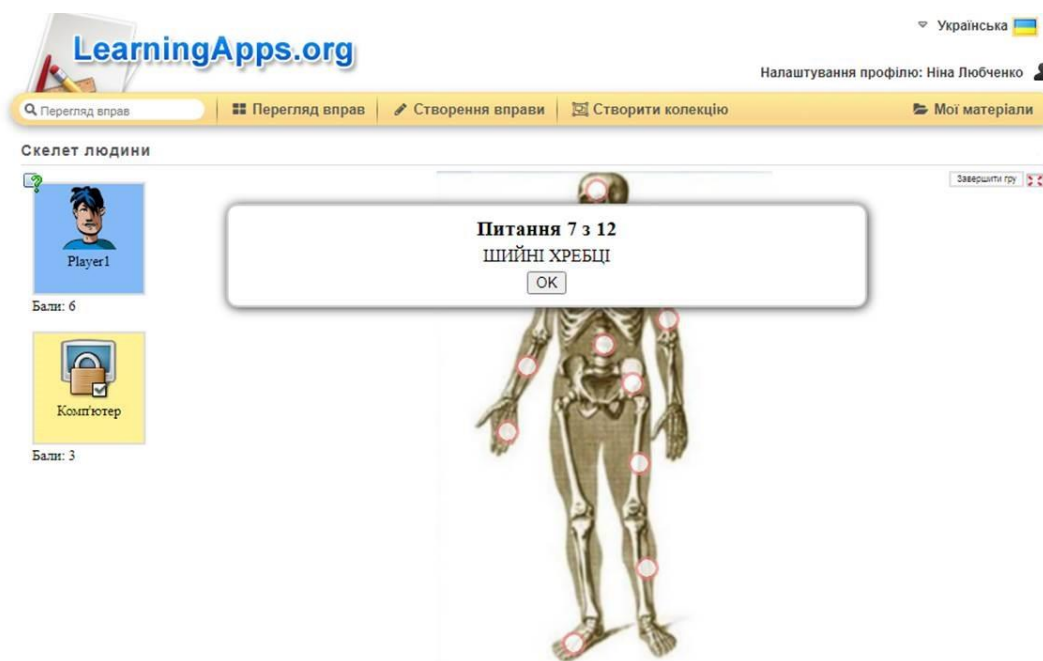


Вправа «Де це?» - двоє-троє гравців повинні розмістити маркери на карті чи зображенні відповідно до поставленого питання. Виграє той маркер, який є найближчим до правильного розташування.

Вправа «Скелет людини» до уроку «Що таке опорно-рухова система?» (тема «Факти і таємниці», пригода друга «М'язи і кістки»):



Приклад виконання:



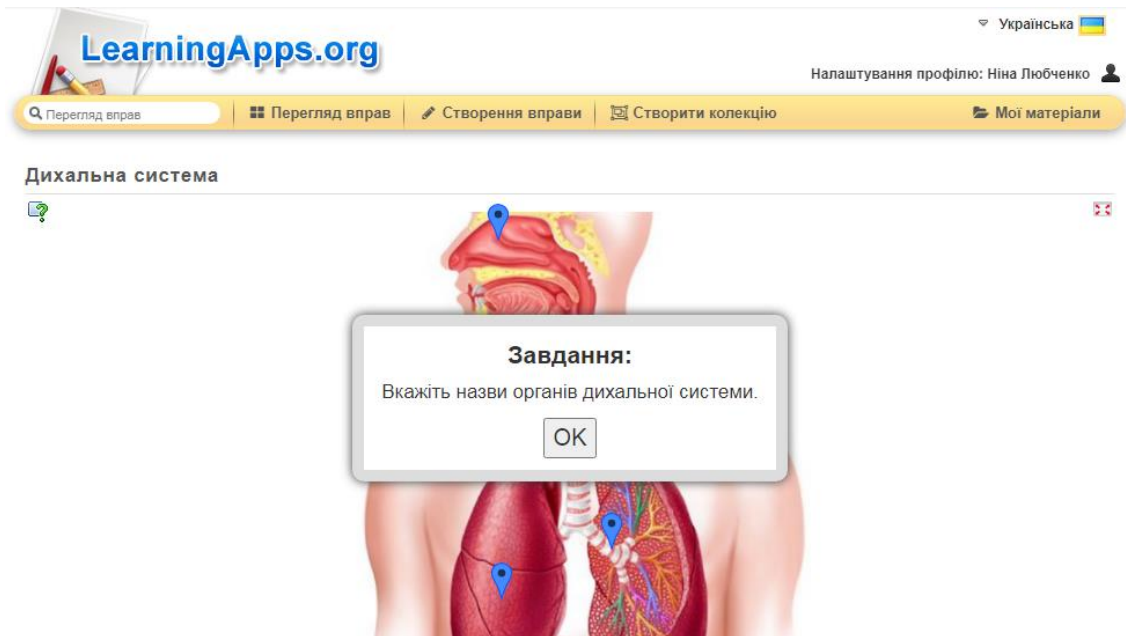
Режим доступу:

<https://learningapps.org/display?v=pnmjbx1ik23>

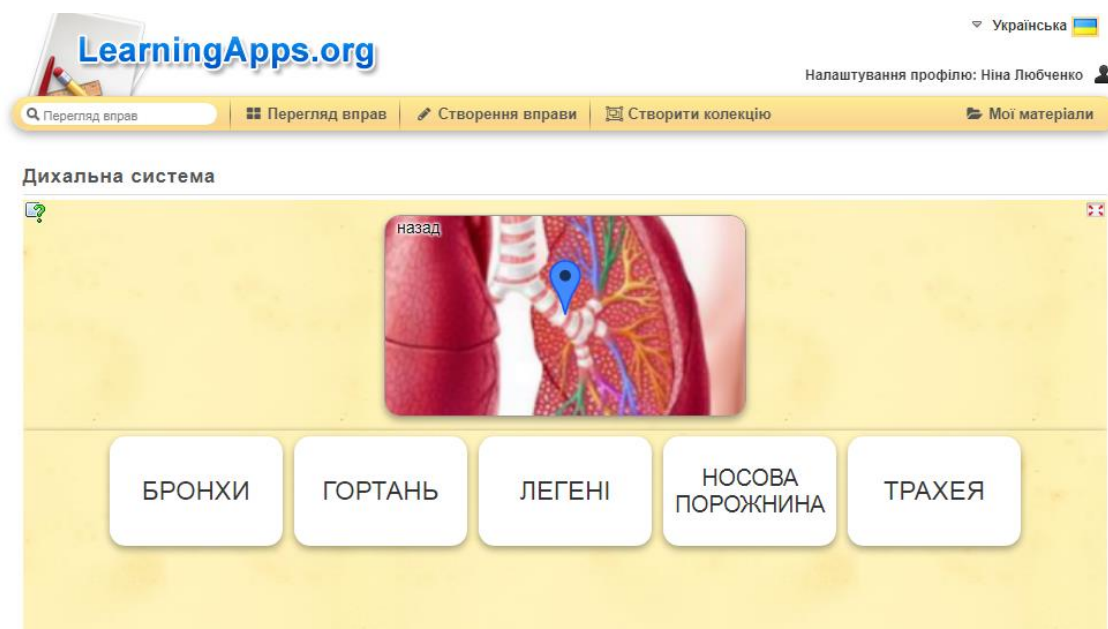


Вправа «Фрагменти зображення» – на фоновому зображенні позначаються маркери, до котрих потрібно вибрати відповідні текстові написи, зображення, аудіо- та відео-ролики. Маркери можуть мати різні кольори.

Вправа «Дихальна система» до уроку «Чи вміємо ми дихати?» (тема «Чарівні перетворення», пригода четверта «Небезпека поруч»):



Приклад виконання:



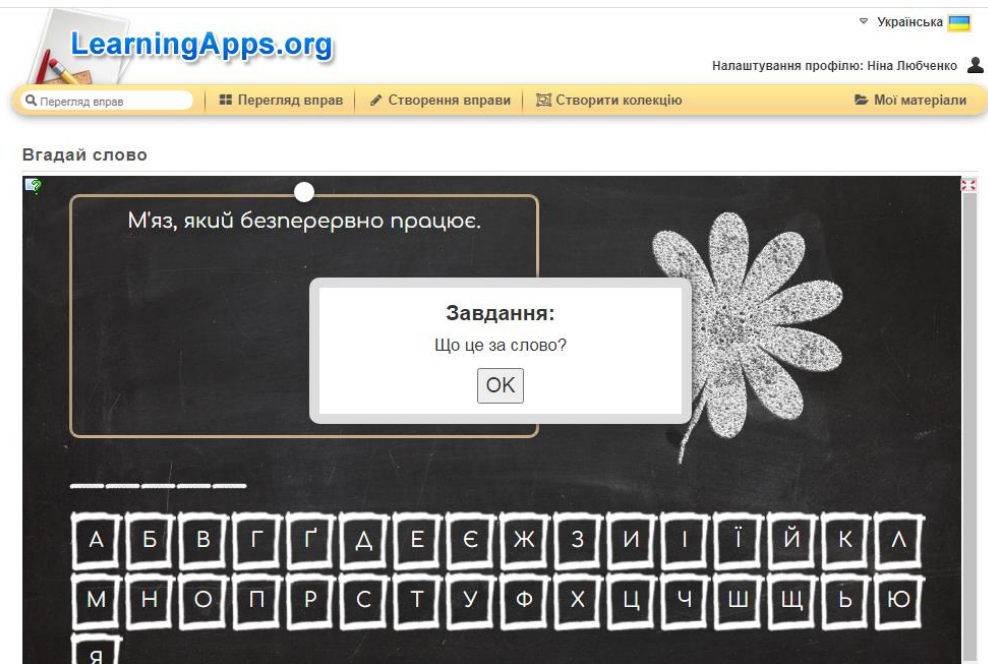
Режим доступу:

<https://learningapps.org/display?v=po2j4jr9n23>

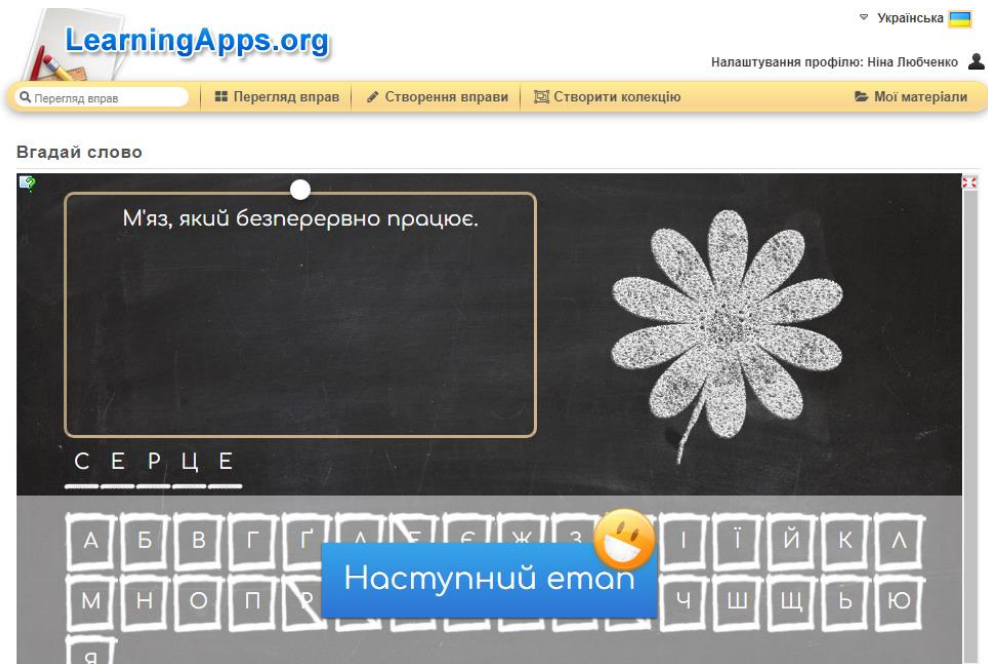


Вправа «Вгадай слово» – потрібно відкрити слово за підказкою, клацаючи на буквах. Ця вправа нагадує гру «Поле чудес» із обмеженою кількістю спроб вгадування літер.

Вправа «Вгадай слово» (повторення вивченого з тем «Чарівні перетворення» і «Факти і таємниці»):



Приклад виконання:



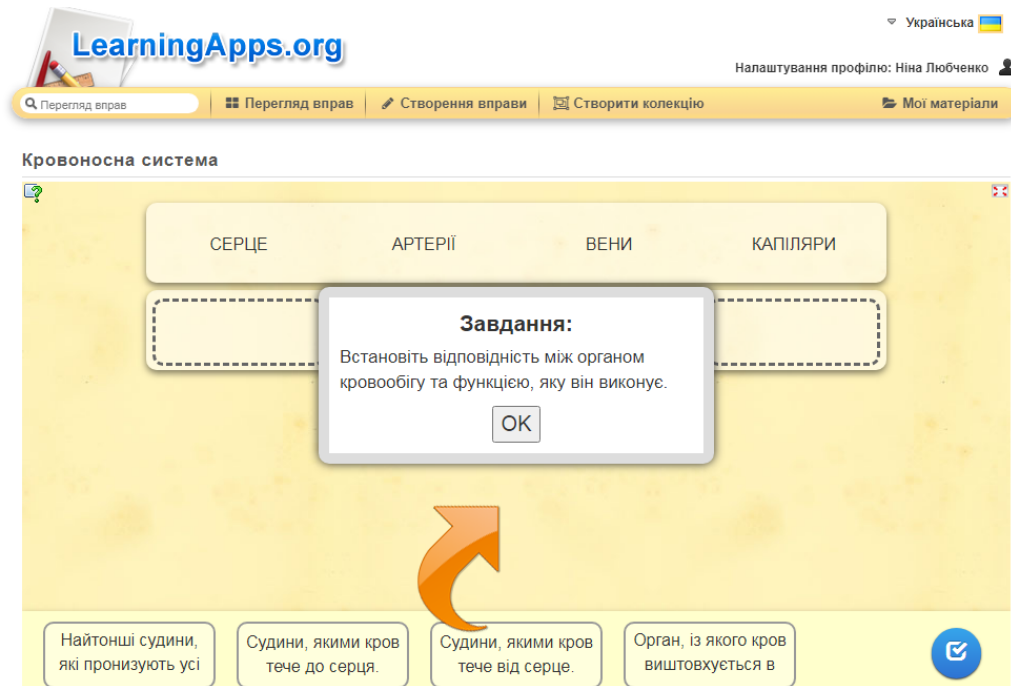
Режим доступу:

<https://learningapps.org/display?v=p6egvniyc23>



Вправа «Таблиця відповідностей» – створюється таблиця з визначеними заголовками рядків та/або стовпців. У клітинки цієї таблиці потрібно перетягувати елементи, перелічені у верхній частині екрану. При цьому можна налаштувати довільний порядок розміщення елементів рядка чи стовпця.

Вправа «Кровоносна система» до уроку «Пригода третя. Несподіваний атракціон» (тема «Чарівні перетворення»):



Приклад виконання:



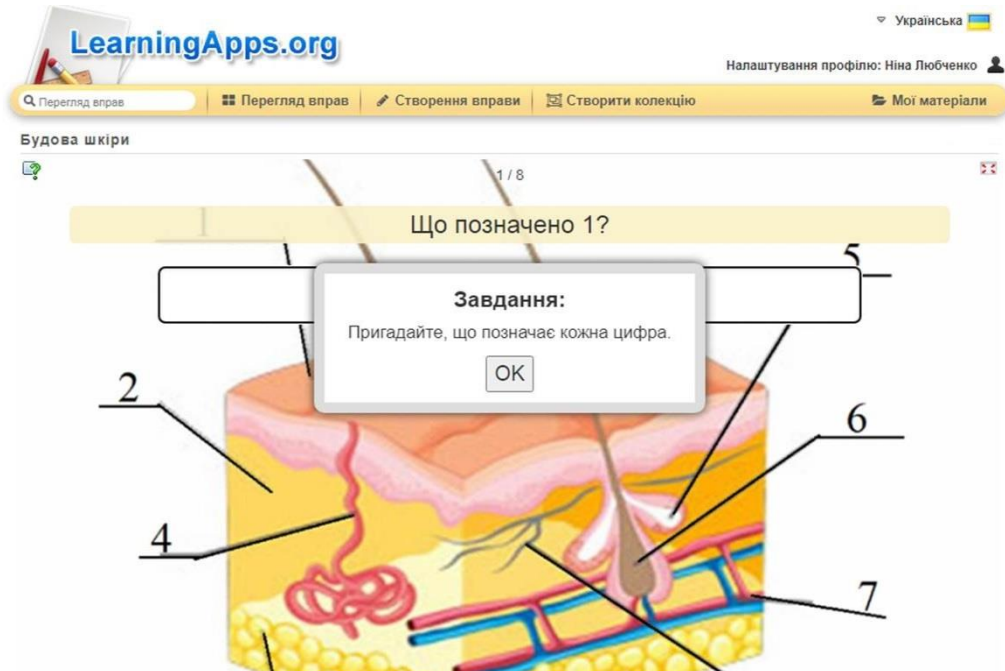
Режим доступу:

<https://learningapps.org/display?v=p8nz3fgsj23>

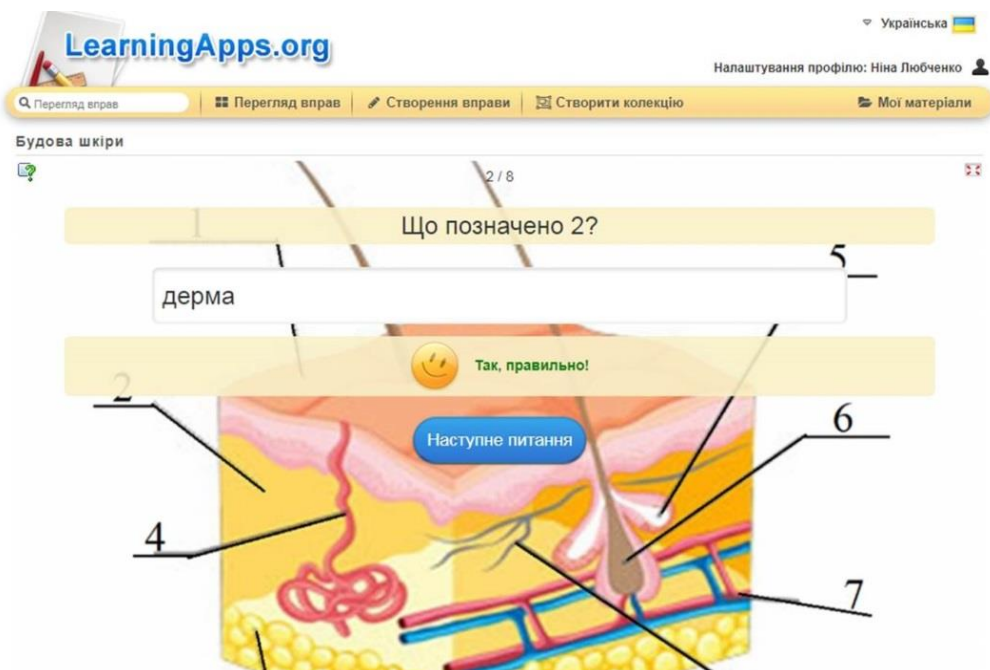


Вправа «Вікторина з друкуванням» – створюється перелік питань з відповідями, які потрібно друкувати. Можна задавати по кілька правильних відповідей на питання, які будуть перевірятись як точний збіг (з врахуванням регістру) чи відповідно до шаблону.

Вправа «Будова шкіри» до уроку «Пригода четверта. Шлях назовні» (тема «Факти і таємниці»):



Приклад виконання:



Режим доступу:

<https://learningapps.org/display?v=psuytiq5a23>



ВИСНОВКИ

Сучасність диктує свої правила у всіх сферах діяльності, зокрема, і в освіті. Як показує досвід, вчителям потрібно відкривати для себе нові можливості інтернет-ресурсів, підвищувати свою цифрову компетентність, що дозволить отримати для подальшої самоосвіти та саморозвитку новий позитивний досвід роботи із цифровими інструментами та мобільними додатками.

Як бачимо, переваги інтерактивних дидактичних матеріалів перед традиційними полягають в їх наочності, доступності, креативності, в застосуванні комп'ютера або ноутбука замість книг, у використанні різних типів файлів (аудіо, відео, графічні і т. д.), що сприяє розвитку інтересу, пізнавальної активності, інформаційно-комунікативних компетентностей учнів. Варто зазначити, що інтернет-ресурси дають можливість ефективно спланувати час на уроці, отримати миттєвий зворотній зв'язок між вчителем та учнем.

Використання онлайн-сервісів вказує на доцільність в процесі підготовки інтерактивного дидактичного матеріалу для учнів, підвищення мотивації учнів, залучення їх до взаємодії в рамках освітнього процесу, створює умови для формування необхідних компетентностей. Нами доведено, що інтерактивні технології навчання мають великий освітній і розвивальний потенціал, забезпечують максимальну активність учасників освітнього процесу, оптимальний час навчання і його результативність.

На наш погляд, для системи вітчизняної освіти зараз стоїть важливе завдання: створення якісного цифрового контенту для викладання в навчальних закладах, комп'ютеризація класів в повній мірі, наявність стабільної мережі Wi-Fi. Паралельно потрібно навчати учителів методам роботи з новими матеріалами і технологіями. Сьогодні сфера діджитал розвивається швидше, ніж будь-коли. Вчителям важливо зберігати хороший темп, тобто регулярно підвищувати свою кваліфікацію. Контент, зворотний зв'язок, формат і подача матеріалів, створення комфортних умов навчання – усе повинно ефективно працювати на користь учневі і приносити видимий результат вже під час навчання, тоді учень відчуває свою успішність та досконалість.

Отже, використання сервісів для створення інтерактивних вправ є вимогою сьогодення, необхідним чинником реалізації дидактичних цілей і завдань відповідно до освітнього стандарту, дає можливість підвищити рівень індивідуалізації навчання.

Список використаних джерел

1. Аман І.С. Інтернет-сервіси в освітньому просторі [Електронний ресурс] / І. С. Аман, О. В. Литвиненко. – Кіровоград: КЗ «Кіровоградський обласний інститут післядипломної педагогічної освіти імені Василя Сухомлинського», 2016. – Режим доступу:
<https://sites.google.com/site/sch10iteach/biblioteka/internet-servisivosvitnomuprostori>
2. Гладун М.А., Сабліна М.А. Сучасні онлайн інструменти інтерактивного навчання як технологія співробітництва [Електронний ресурс] / Гладун М., Сабліна М. // Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету. - 2018. Вип. 4. С. 33-43. - Режим доступу:
<https://openedu.kubg.edu.ua/journal/index.php/openedu/article/view/125>
3. Гущина Н.І. Нова українська школа: використання інформаційно-комунікаційних технологій у 3-4 класах закладів загальної середньої освіти: навч.-метод. посіб. / Н.І. Гущина. – К.: Видавничий дім «Освіта», 2020. – 112с.
4. Державний стандарт початкової освіти: Постанова Кабінету Міністрів України від 21 лютого 2018 р. № 87
5. Дитюк К.О. Використання онлайн інтерактивних вправ як засіб розвитку мотиваційної активності учнів [Електронний ресурс] / К.О. Дитюк. - Режим доступу:
<https://naurok.com.ua/metodichna-rozrobka-vikoristannya-interaktivnih-onlayn-vprav-yak-zasib-rozvitku-motivaciyno-aktivnosti-uchniv-217824.html>
6. Катола Т.В. Сервіси створення інтерактивних вправ [Електронний ресурс] / Т.В. Катола. - Режим доступу:
<https://naurok.com.ua/servisi-stvorenniya-interaktivnih-vprav-218617.html>
7. Конопляник Л.М. Роль цифрових інструментів під час організації дистанційного навчання [Електронний ресурс] / Л. М. Конопляник // Інноваційна педагогіка. - 2021. - Вип. 41(2). - С. 121-127. - Режим доступу:
[http://nbuv.gov.ua/UJRN/innped_2021_41\(2\)_26](http://nbuv.gov.ua/UJRN/innped_2021_41(2)_26).

8. Новицька В. Використання Інтернет-сервісів в освітньому процесі [Електронний ресурс] / В.Новицька. - Режим доступу: <https://naurok.com.ua/dopovid-na-temu-vikoristannya-internet--servisiv-v-osvitnomu-procesi-276036.html>
9. Пасічник О.В. Усі типи вправ з LearningApps.Org [Електронний ресурс] / О.В.Пасічник. - Інформатика. Я роблю це так. I do it my way Блог на WordPress.com . Режим доступу: <https://tinyurl.com/muddk8f2>
10. Сабліна М.А. Інтерактивне середовище LEARNINGAPPS як інструмент викладу теоретичного матеріалу в професійній підготовці студентів [Електронний ресурс] / Сабліна М. // Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету. - 2017. Вип. 3. С. 288-294. - Режим доступу: <https://openedu.kubg.edu.ua/journal/index.php/openedu/article/view/94>
11. Типова освітня програма, розроблена під керівництвом Шияна Р. Б. 3-4 клас: Наказ Міністерства освіти і науки України від 12 серпня 2022р. № 743-22
12. Хорунжий С. Виклики дистанційного навчання [Електронний ресурс] / С.Хорунжий // Українська правда. – 2021. Режим доступу: <https://life.pravda.com.ua/columns/2021/02/18/243971/>