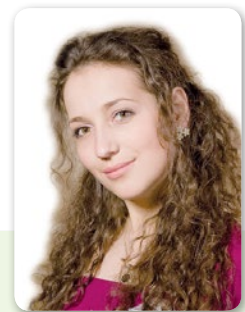




ІНТЕРНЕТ-РЕСУРСИ ЯК ЗАСІБ АКТИВІЗАЦІЇ ПРОЦЕСУ НАВЧАННЯ

Способи використання сервісу Learning Apps на уроках математики

Олена ЛУЩИНЬСКА, аспірантка, асистентка кафедри початкової та дошкільної освіти, ЛНУ імені Івана Франка



На сучасному етапі вдосконалення освітнього процесу використання інтернет-технологій набирає великої популярності серед учителів та учнів. Навчальну мотивацію молодших школярів підвищують інтерактивні вправи і задачі, з якими можна працювати на комп'ютері. Як навчитися без зайвих зусиль створювати такі завдання, наочно демонструє авторка.

Ресурсні можливості сервісу

Сервіс “Learning Apps” (<https://learningapps.org>), розроблений для підтримки процесів навчання та викладання, є загальнодоступною бібліотекою навчальних вправ з багатьох галузей знань і для всіх освітніх рівнів — від дошкільної до післядипломної освіти. Цю базу постійно поповнюють її користувачі: на платформі Learning Apps зареєстрований учасник може знаходити і зберігати на свою сторінку готові навчальні завдання, довільно редагувати їх або легко створювати власні вправи. Щоб розв'язувати такі завдання, реєстрація не потрібна.

В основі цього сервісу лежать невеликі інтерактивні модулі, які педагог може використовувати як навчальні ресурси, учень — для самостійного вивчення

тем і самоперевірки. Блоки (вправи) не включені до конкретних сценаріїв і програм, тому не розглядаються як цілісні уроки чи заняття; натомість їх можна використати у будь-якому доречному методичному сценарії.

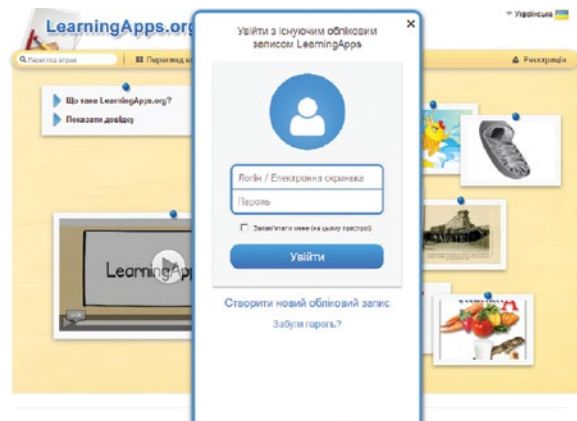
Платформа Learning Apps проста і зручна у користуванні. Меню цього сайту включає такі розділи:

- вікно для пошуку необхідної вправи — 1;
- перегляд вправ — 2;
- створення вправ — 3;
- реєстрація — 4;

Аби розпочати роботу із сайтом, треба створити **особистий кабінет**, де зберігатимуться необхідні вам завдання. Для цього у меню “Реєстрація” оберить “Створити новий обліковий запис”.



Мал. 1. Інтерфейс сервісу Learning Apps



Мал. 2. Діалогове вікно для ідентифікації користувача

Обліковий запис містить дані, необхідні для ідентифікації користувача під час підключення до системи, інформацію для авторизації й обліку. Це ім'я користувача, логін, пароль, адреса електронної скриньки, які слід внести в реєстраційну форму.



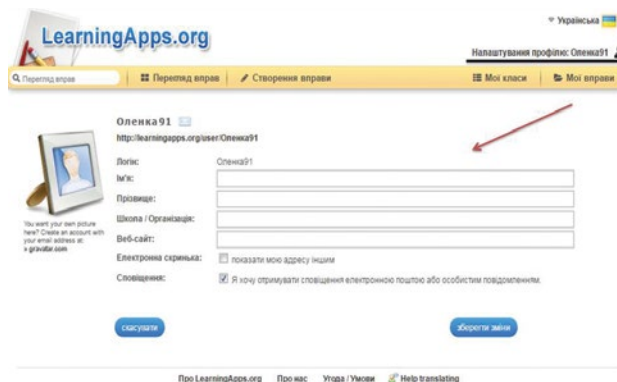
Мал. 3. Реєстраційна форма для створення облікового запису

Після реєстрації користувач має вільний доступ до всіх ресурсів сервісу, окрім цього — упродовж усієї роботи може самостійно створювати ігри і вправи.

Щоб переглянути наявні у базі **готові завдання**, натисніть **“Перегляд вправ”**, оберіть потрібний предмет і обмежте вибірку в полі **“Рівні”**, встановивши обидва повзунки на значенні **“Початкова школа”**. Аби зберегти потрібний вам матеріал в особистий кабінет, скористайтеся кнопкою **“Закласти у «Моїх вправах»”**. Для внесення змін у таке завдання слід обрати кнопку **“Створити схожу вправу”**.

Створити власні вправи, ігри, кросворди, пазли, інші яскраві й цікаві матеріали, які можна використовувати на будь-якому етапі уроку в початковій школі, легко — для цього на ресурсі є багато зручних шаблонів, які вчитель заповнює текстом, зображеннями, аудіо- чи відеофайлами.

До розробки вправ можна залучати й учнів. Особливо доречною така діяльність буде при роботі над проектами.



Мал. 4. Вікно налаштування особистого кабінету

Напрями використання сервісу

Ресурси даного сервісу можна застосовувати з різною метою:

- виконання вправ на етапах закріплення, засвоєння, повторення, узагальнення і систематизації вивченого матеріалу;
- мотивування учнів до навчання;
- організації нестандартних уроків (КВК, подорожей, змагань тощо).

Розглянемо детальніше кожен з цих напрямів роботи.

Виконання вправ на повторення та закріплення матеріалу

До початку роботи із сервісом учитель визначає мету вправи, її місце на уроці, розроблює завдання. Щоб створити інтерактивну вправу, необхідно обрати на сайті її тип з-поміж наступних:

- знайди пару,
- класифікація,
- числова пряма,
- просте впорядкування,
- вільна текстова відповідь,
- фрагменти зображень,
- вікторина (1 відповідь),
- заповнити пропуски,
- колекція вправ,
- перший мільйон,
- пазл,
- кросворд,
- знайти на карті,
- знайти слова,
- де це?,
- вгадай слово та ін.

Обравши необхідний шаблон, натисніть **“Створення нової вправи”** і заповніть форму, вказавши назву й опис завдання, додаючи необхідні медіа-, аудіофайли, вводячи запитання. Додавати медіа можна, використовуючи три способи: бібліотеку зображень з Wikipedia та Flickr, веб-адресу зображення, файли зі свого комп'ютера.



Мал. 5. Способи додавання медіаелементів

УВАГА! ЗМІНЮЄТЬСЯ ФОРМАТ ЖУРНАЛУ!

З наступного, 2021 року, фаховий часопис

“Учитель початкової школи” виходитиме в електронному вигляді.

У перехідний період — з березня 2020 року — ви отримуватимете спарені номери з двох частин:

- перша (с. 1–48) — у друкованому вигляді;
- друга (с. 49–96) — в електронному.

Графік виходу видання у 2020 році

Випуск	Місяць виходу
№ 3–4	березень
№ 5–6	травень
№ 7–8	липень
№ 9–10	вересень
№ 11–12	листопад



Детальніше про електронну версію журналу — у березневому випуску:

- особливості роботи сайту upsh.com.ua
- отримання коду доступу до електронної версії
- порядок використання матеріалів сайту
- е-додатки до статей
- акційна передплата

Будьте завжди у курсі педагогічних новинок — читайте журнал “Учитель початкової школи”