

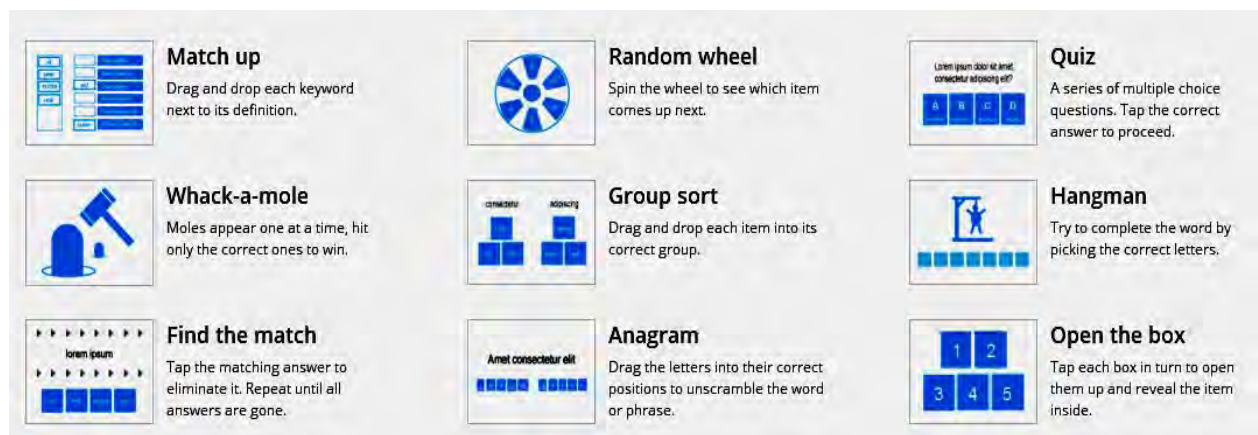
## СТВОРЕННЯ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР У WORDWALL

Середина ХХ століття – початок популяризації в освіті дидактичних ігор. Вони стали одним з рушійних методів в освіті, бо вони виходять за межі вже відомих традиційних методів навчання, разом з тим вбираючи в себе їх елементи. Відмінність від звичайної гри полягає в тому, що в дидактичній грі основна діяльність – навчальна, яка тісно пов'язана з ігровою. З того часу пройшло пів століття, і стає зрозумілим, що дидактична гра, в первісному її баченні, з кожним роком втрачає актуальність в учнів. Якщо учнів 1-3 класу ще можна зацікавити звичайною дидактичною грою, то учні старших класів втрачають інтерес за лічені хвилини. І що ж робити вчителям, щоб зацікавити школярів у своєму предметі? Відповідь проста – Інтернет-сервіси.

На сьогоднішній день існує великий вибір Інтернет-сервісів для створення дидактичних ігор. Вони є на різних мовах, з абсолютно різним наповненням, безкоштовні та платні. Одним із таких сервісів є WordWall, який однозначно сподобається вчителям, що хочуть усучаснити свій урок.

WordWall – багатофункціональний інструмент для створення інтерактивних дидактичних матеріалів. На даному сервісі можна створювати як інтерактивні вправи, так і їх друковані версії, що спрощує роботу вчителя, якщо нема комп'ютерів чи доступу до Інтернету (можна завантажити файли \*.PDF). Але розглянемо саме інтерактивний функціонал сервісу, зазначивши, що даною платформою можна користатися на будь-якому пристрої: комп'ютері, планшеті, телефоні або інтерактивній дошці.

Однією з можливостей на платформі є використання готових вправ. Якщо вчитель самостійно не може створити гру, можна використати розробки інших авторів, які є у вільному доступі. Для створення власних розробок досить для початку натиснути кнопку «Створи своє навчальне завдання». Усі завдання створюються за шаблонами і найважчим кроком є не створення самого завдання, а правильний вибір шаблону. Адже, даний сервіс має велику кількість цікавих заготовок: від «анаграми» до «колеса фортуни» (див. рис. 1):



*Рис. 1. Окремі шаблони сервісу WordWall*

Важливим є те, що наповнюючи свою гру, у процесі можна змінити шаблон, без втрати введених даних. Це дає змогу вчителю підібрати найбільш ефективний формат подачі для кожного класу або ж для кожного учня індивідуально. Інтерактивні вправи можна подати у різних темах (див. рис. 2). Кожна тема змінює зовнішній вигляд за рахунок різної графіки, шрифтів і звуку. Також у ході створення гри можна знайти додаткові варіанти, щоб встановити таймер або змінити хід гри.

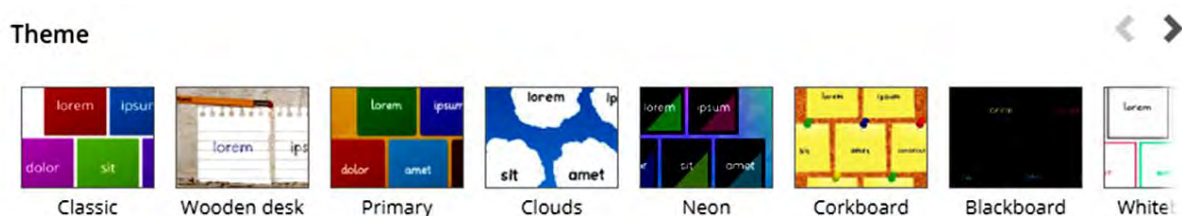


Рис. 2. Темі оформлення сервісу WordWall

Чому ж потрібно використовувати даний сервіс під час навчання? **По-перше**, це інтерактивна співпраця з учнями під час уроку. Використовуючи власний гаджет, учні можуть виконати завдання он-лайн на уроці, що є великим кроком у розвитку сучасної школи, і звичайно довіри між учасниками навчання. Також, дані вправи можна подавати як домашнє завдання. **По-друге**, всі розробки можна зробити публічними і ділитися з колегами. **По-третє**, всі створені завдання Wordwall можна розмістити на іншому веб-сайті, використовуючи фрагмент HTML-коду. Це працює так само, як функція вставки відео з YouTube, що дає змогу додавати навчальні завдання на сайті вчителя. Це також відмінний спосіб наповнити віртуальне середовище навчання вашої школи.

Інтернет сервіси для створення дидактичних ігор – це нова можливість для вчителів, це крок у смарт-світ. Функціональність використання інтерактивних дидактичних ігор, від звичайних навчальних ігор не змінюється. Їх також можна застосовувати для актуалізації опорних знань, для узагальнення та систематизації знань, для підведення підсумків уроку та рефлексії, контролю знань. Можна використовувати індивідуальною формою, груповою чи колективною. Змінюється лише подача, яка є значно зрозумілішою для сучасних вихованців.

Підбиваючи підсумки, можна сказати, що сервіс Wordwall є сучасним інструментом для зацікавленості учнів і урізноманітнення власного уроку. Це легке, зрозуміле, сучасне знаряддя, яке допоможе вчителю «йти в ногу» з сьгоднішніми диджиталізованими школярами.

**Олег Стечкевич**

к.пед.н, ст.наук.сп.

Національний університет «Львівська політехніка»

ckristyna@ukr.net, olegykste@gmail.com

**Христина Чабан**

студентка НОПН-113

## ОРГАНІЗАЦІЯ ОНЛАЙН-ТЕСТІВ НА ПЛАТФОРМІ «НА УРОК»

У даний час, коли ми стали заручниками ситуації, і було введено загальнодержавний карантин, у кожному закладі освіти було впроваджено перехід на дистанційне навчання. Одним із сервісів, який прийшов на допомогу вчителям, став проєкт «На Урок», який містить багато різноманітних розробок та вебінарів. У журналі розміщені цікаві та корисні статті, актуальні методики і дієві прийоми для професійної творчості. Зручний сервіс як для вчителів, так і учнів. Розглянемо особливості організації онлайн-тестів на цій платформі [1].

Для початку роботи з онлайн-сервісом потрібно зареєструватися і для Вас буде створена особиста сторінка (див. рис. 1).

На особистій сторінці розміщена інформація про Вас, про Ваші розробки (тести і вебінари). Для переходу до тестів натискаємо відповідні кнопки (рис. 1) і отримуємо сторінку, на якій нам запропонують: скористатися базою вже готових тестів або створити власний тест. Для того, щоб використати вже готовий тест потрібно: обрати назву предмета; ввести клас; задати тему і натиснути кнопку «Знайти». Обраний тест, можна зберегти собі на сторінку або одразу задати дітям для проходження, вказавши потрібний спосіб: як домашню роботу, в реальному часі, як флеш картки чи роздрукувати (див. рис.2).

Флеш-картки підходять більше для роботи у класі в ролі роздаткового матеріалу або можуть застосовуватися на етапі актуалізації знань. Для онлайн роботи більше підходить домашня робота: