



Теоретичні відомості

Основні методичні інновації пов'язані із застосуванням інтерактивних технологій (засобів) навчання. Слово «інтерактив» походить від англійського слова 'interact': inter – *взаємний*, act – *діяти*. Отже, поняття «інтерактивність» перекладається з англійської як «взаємодія», а поняття «інтерактивний» – як «взаємодіючий». Інтерактивність означає здатність взаємодіяти або перебувати в режимі бесіди, діалогу з будь-ким (людиною) або чимось (наприклад, комп'ютером).

Застосування сучасних мультимедійних технологій під час реалізації інтерактивного навчання дозволяє підвищити наочність та ергономіку¹ сприйняття навчального матеріалу, що впливає на мотивацію учнів та сприяє ефективності навчання. Інтерактивне навчання – це діалогове навчання, в ході якого здійснюється взаємодія в системах «вчитель-учень» та «учень-учень», .

Інтерактивне навчання з використанням мультимедійних технологій збагачує процес навчання, залучаючи учнів до активного сприйняття навчальної інформації. Для цього застосовуються інтерактивні завдання та вправи, що забезпечують середовище формування таких ключових компетентностей як цифрова та комунікативна.

Застосування інтерактивних завдань і вправ на уроках дає змогу:

- індивідуалізувати освітній процес, пристосувавши його до особистісних властивостей та потреб учнів;
- організувати навчальний матеріал з урахуванням різноманітних способів навчальної діяльності;
- ущільнити великий обсяг навчальної інформації, чітко структурованої та послідовно організованої;
- посилити візуальне сприйняття та полегшити засвоєння навчального матеріалу;
- активізувати пізнавальну діяльність учнів за рахунок використання елементів анімації, комп'ютерного конструювання тощо.

Інтерактивні завдання та вправи – це частина заняття (шкільного уроку), яка використовується з метою засвоєння вивченого матеріалу та досягнення певних результатів навчання учнями. Інтерактивне завдання або вправа завжди передбачає таку організацію процесу навчання, при якій уможлиблюється активність учнів у колективному та взаємодоповнюючому процесі пізнання.

Сьогодні існує безліч видів інтерактивних вправ. Кожна інтерактивна вправа – це творче навчальне завдання, яке вимагає від учнів не простого відтворення інформації, а містить елементи різного рівня невизначеності. Крім того, ці вправи зазвичай практичні та корисні для учнів, пов'язані з їхнім життям, викликають інтерес до навчання.

За допомогою спеціалізованих додатків та Інтернет-ресурсів можна створити цілу колекцію інтерактивних завдань. Це можуть бути такі завдання:

¹ Ергономіка – це наука, яка комплексно вивчає особливості діяльності людини в системі «людина-техніка-довкілля» з метою забезпечення її ефективності, безпеки та комфорту.

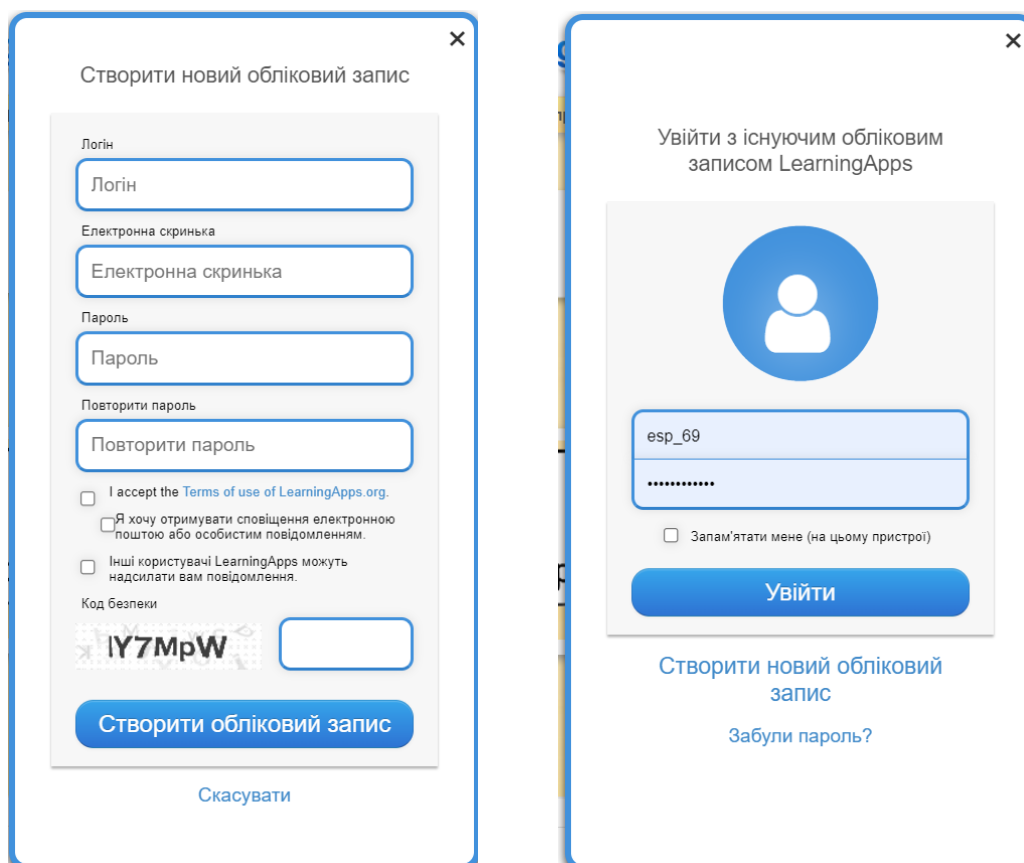
- співвіднесення понять та визначень;
- вставлення пропущеної літери чи слова;
- кросворди, пазли, ребуси, шаради, головоломки, анаграми;
- пошук слова;
- вікторини з однією або кількома правильними відповідями;
- інтерактивні ігри;
- побудова стрічки часу, ментальних карт, діаграм Венна тощо.

При використанні інтерактивних завдань на уроці зазвичай застосовується інтерактивна дошка (з пультами або без), а також особисті гаджети учнів (смартфони та планшети). Більшість додатків для інтерактивних дошок володіють функціоналом для створення інтерактивних завдань і вправ: ClassFlow, Easiteach Next Generation, Interwrite Workspace, OpenBoard, Smart Notebook та ін. Також існує безліч конструкторів для створення інтерактивних вправ: Genially, H5P, Kahoot, LearningApps, Mozaik Education, Online TestPad, Quizizz, Quizlet, Wizer.me, WordWall тощо. Ці конструктори відносяться до сервісів Web 2.0, а учні отримують доступ до них за посиланнями.

LearningApps – конструктор інтерактивних завдань (<http://learningapps.org/>), призначений для підтримки процесу навчання за допомогою інтерактивних модулів і вправ. Сервіс є додатком Web 2.0, розроблений та підтримується як науково-дослідний проект Центру Педагогічного коледжу інформатики освіти РН Верн у співпраці з університетами м. Майнц та м. Ціттау (Німеччина). Сервіс представлений 23 мовами, в тому числі й українською.

Основна ідея сервісу, полягає в тому, що учні можуть перевірити та закріпити свої знання в ігровій формі, що сприяє формуванню їх пізнавального інтересу до навчальної дисципліни. Сервіс LearningApps надає можливість отримання вбудованого посилання для того, щоб інтерактивні завдання були розміщені на сторінках сайтів, або qr-коду для доступу з мобільних пристроїв.

Для створення акаунту потрібно заповнити всі поля реєстраційної форми (рис. 6.1, а) і потім зайти під своїм створеним акаунтом (рис. 6.1, б). Бажано вказувати свої дійсні дані аби потім вашим учням і колегам було зрозуміло, що це ваша авторська розробка (автори робіт відображаються у посиланні на вправу).



а)

б)

Рис. 6.1. Початок роботи в LearningApps

У LearningApps можна працювати в різних режимах: **Перегляд вправ** (рис. 6.2) – ознайомлення з колекцією шаблонів і розробок, які класифіковані за категоріями (1) і рівнем – від дошкільної до післядипломної освіти за допомогою переміщення бігунка (2); **Створення вправи** (рис. 6.3) дає змогу обрати завдання з 20 шаблонів вправ та ігор (вправи – Знайти пару, Класифікація, Числова пряма, Просте упорядкування, Вільна текстова відповідь, Фрагменти зображення, Вікторина (1 відповідь), Аудіо та відео-контент, Пазл, Кросворд, Знайти слова, Таблиця відповідностей, Заповнити таблицю, Вікторина з друкуванням; ігри – «Перший мільйон», «Скачки», «Вгадай слово», «Де це?», «Парочки», «Порахувати»).

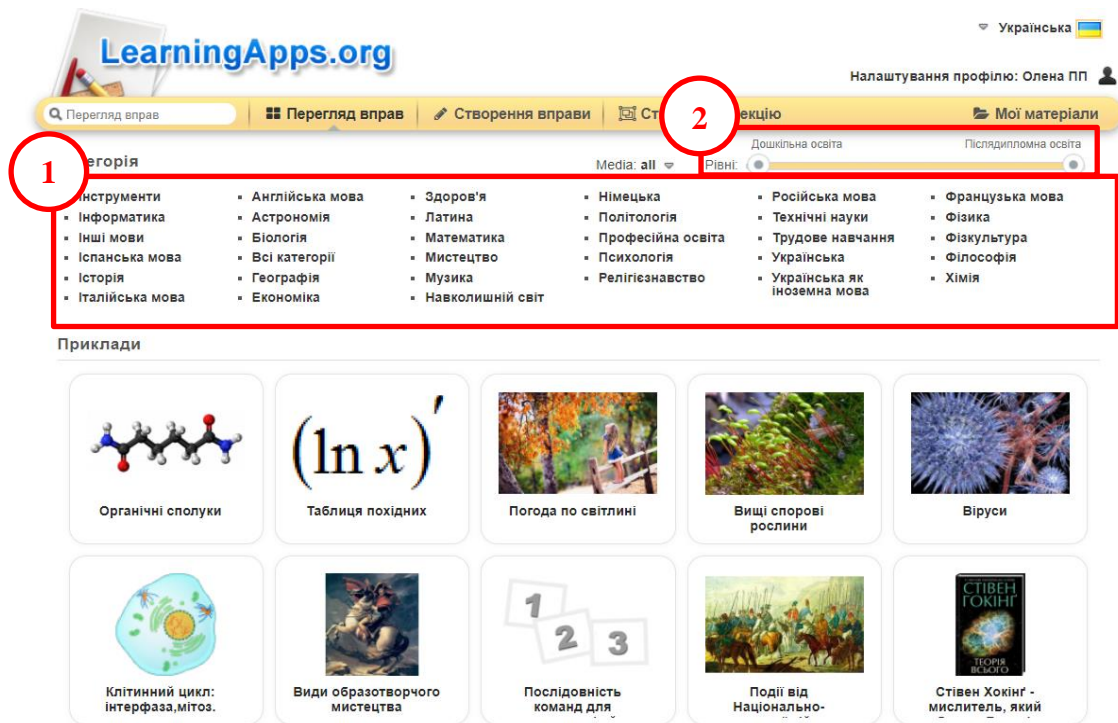
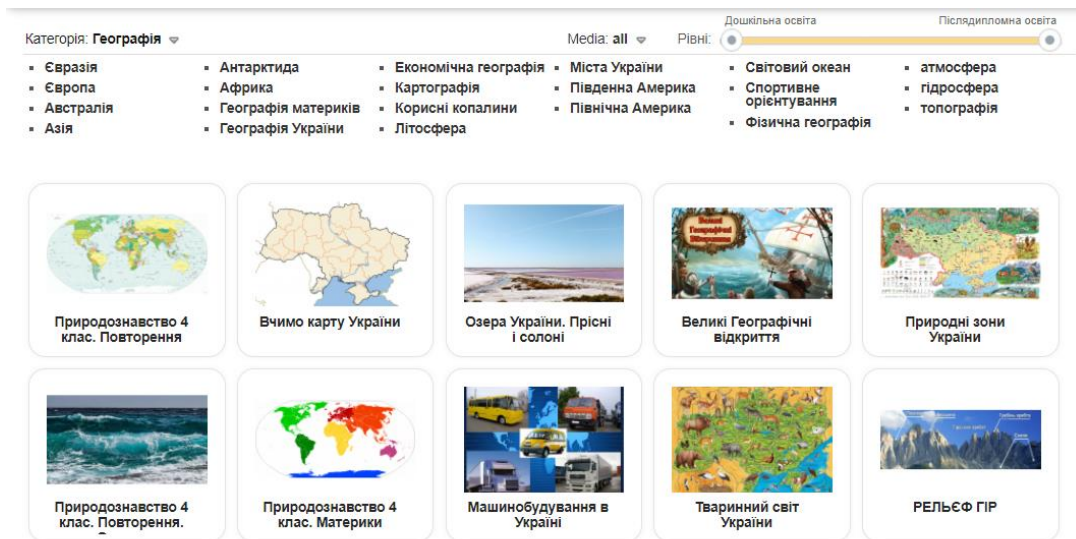


Рис. 6.2. Режим Перегляд вправ LearningApps



Рис. 6.3. Режим Створення вправ LearningApps

Обравши ту чи іншу категорію в режимі Перегляду вправи можна побачити всі вправи та завдання, опубліковані авторами в LearningApps (рис. 6.4).



1 2 3 4 5 6 » Далі

Рис. 6.4. Перегляд вправ за категорією

Обираючи вправу, що зацікавила, користувач може (рис. 6.5): закласти її до своїх вправ (1) або створити схожу (2); поділитися вправою за допомогою посилань в повноекранному (3) або звичайному режимі (4); отримати вбудоване посилання (5); завантажити qr-код вправи (6) або SCORM-пакет (7).

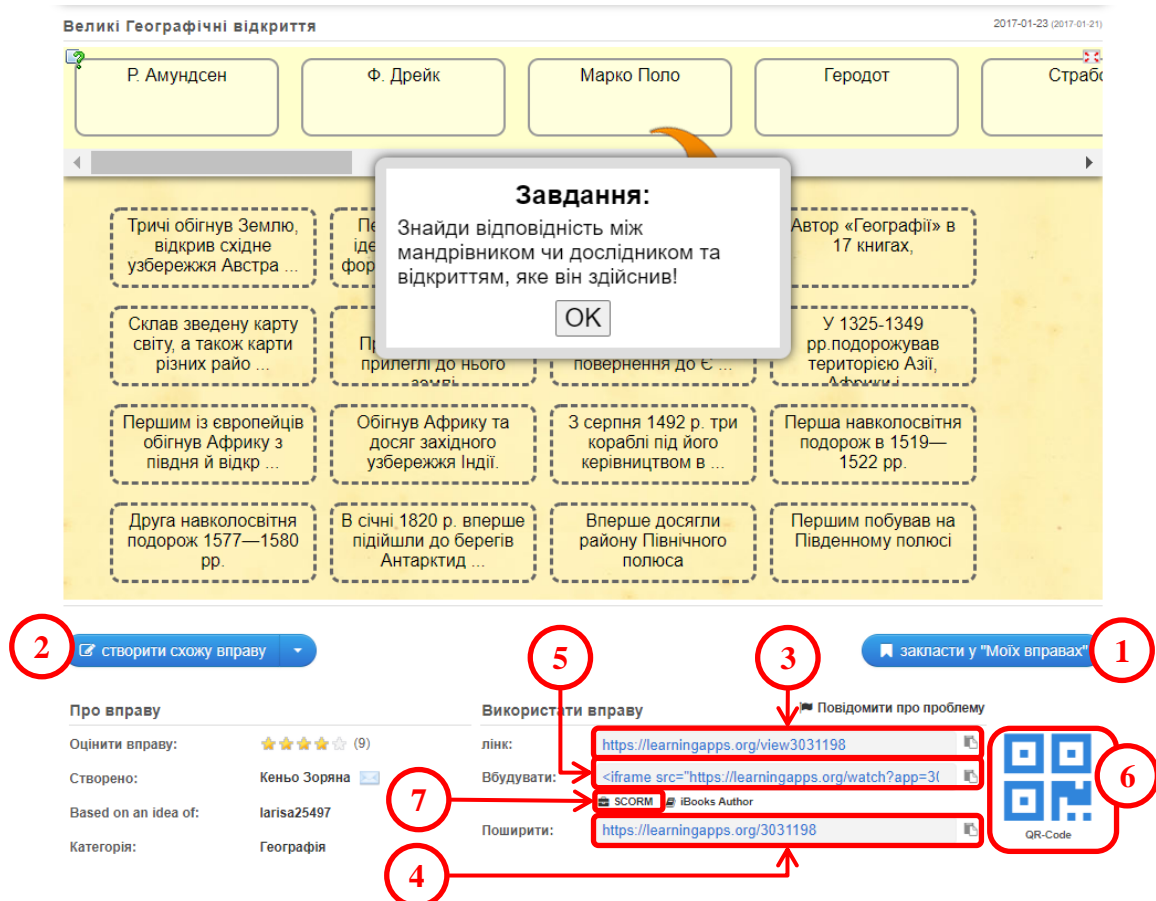


Рис. 6.5. Робота з готовою вправою

Після вибору вправи користувач зможе переглянути запропоновані приклади, а для перегляду всіх вправ цієї категорії треба клацнути по кнопці з трикрапкою (рис. 6.6).

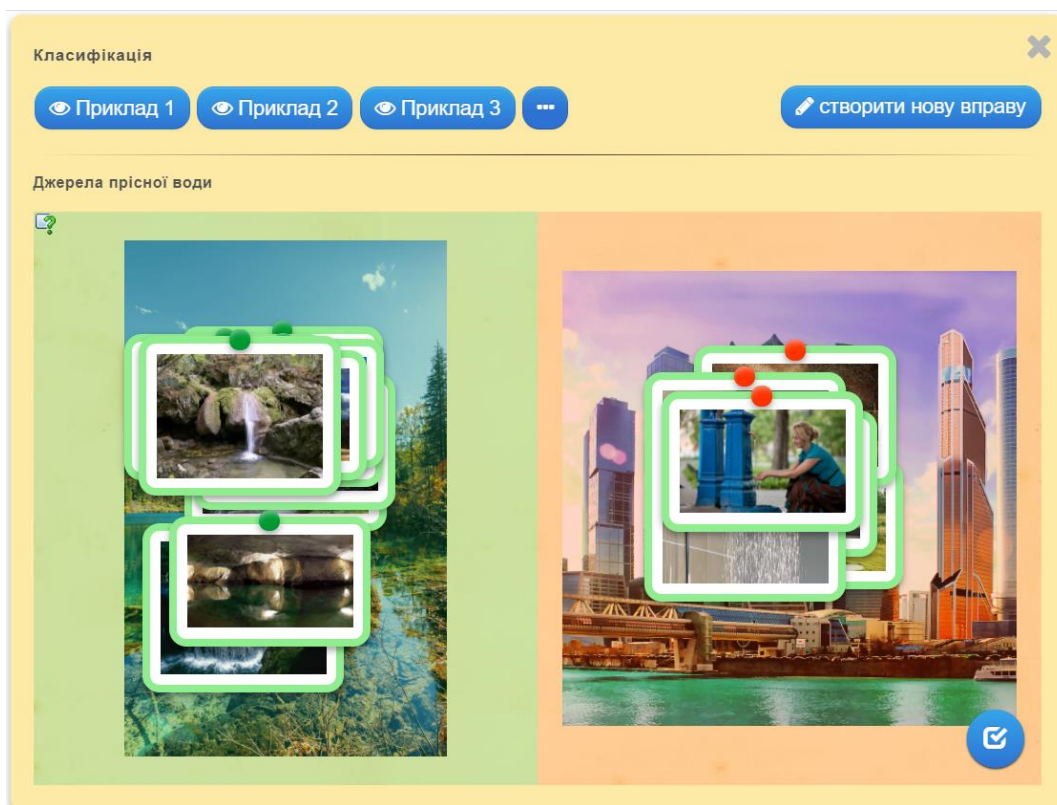


Рис. 6.6. Перегляд вправ після обрання шаблону

При створенні необхідно заповнити форму шаблону, додаючи потрібні елементи: назву завдання; інструкцію для учнів; тло вправи; елементи вправи (у різних категоріях зазвичай розрізняються); повідомлення зворотного зв'язку після виконання вправи (наприклад, «Чудово, правильне рішення знайдено!»); підказки, що з'являться за бажанням учня під час виконання вправи; інші специфічні для кожного виду вправ налаштування.

До вправ можна додавати текст, зображення, звук і відео. У процесі редагування вправу можна переглянути, за допомогою кнопки [▶ Завершити редагування та переглянути вправу](#). По замовчуванню вправа автоматично зберігається в особистому «кабінеті» вчителя в папці **Мої матеріали**. Кожну вправу можна в будь-який момент редагувати, попередньо зайшовши до особистого акаунту.

З часом вправ накопичується достатньо багато, тому для їх систематизації можна створювати папки, як при роботі за комп'ютером. Для цього достатньо клацнути по папці і дати їй назву (можна також змінити колір папки), а потім перетягнути вправу до відповідної папки (рис. 6.8).

Назва вправи

Мова показу ? :

Не вказано назву

Опис завдання

Напишіть опис завдання цієї вправи, який показуватиметься при її запуску. Можна залишити поле порожнім.

Опис

Тло вправи поділене на 2-4 групи, у яких потрібно розмістити тексти або зображення

Група 1 Тло: Текст Зображення ▼

Група 1 Елемент 1: Текст Зображення Озвучений текст Аудіо Відео ▼

+ додати ще один елемент

Група 2 Тло: Текст Зображення ▲

Група 2 Елемент 1: Текст Зображення Озвучений текст Аудіо Відео ▼

+ додати ще один елемент

+ Додати групу

Перегляд карти

Виберіть, яку карту показувати у завданні.

Карта для показу та класифікації ▼

Display card order

Select in which order cards are displayed. Only works when cards are displayed card by card.

use random order ▼

Перегляд карти

Виберіть, яку карту показувати у завданні.

Карта для показу та класифікації ▼

Display card order

Select in which order cards are displayed. Only works when cards are displayed card by card.

use random order ▼

Зворотній зв'язок

Напишіть текст зворотнього зв'язку, який з'явиться, коли правильне рішення буде знайдено.

Чудово, правильне рішення знайдено!

Довідка

Залишіть підказки про виконання вправи. Їх можна буде переглянути, клацнувши невеличкий значок у верхньому лівому куті. Це поле можна залишити порожнім.

▶ Завершити редагування та переглянути вправу

Рис. 6.7. Шаблон вправи LearningApps

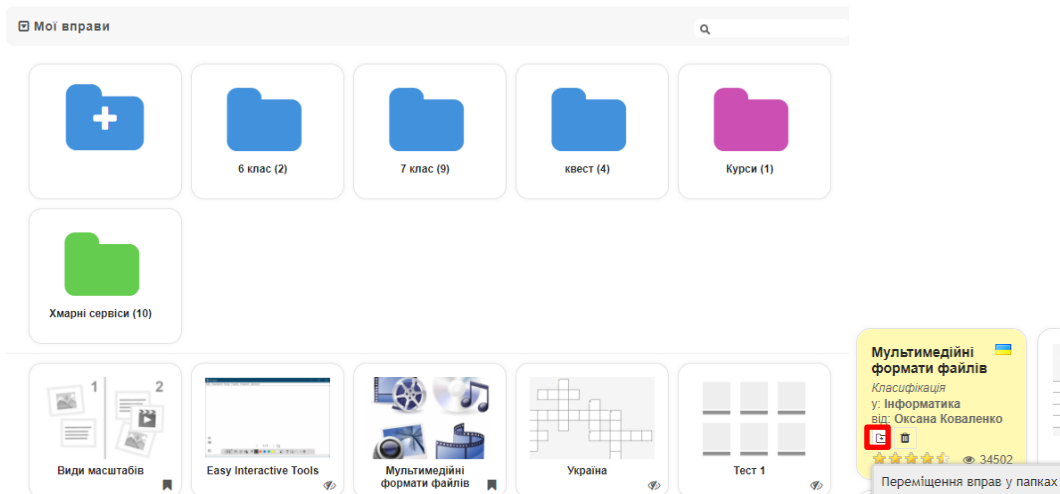


Рис. 6.8. Робота з папками в LearningApps

Дуже корисна можливість LearningApps – створення колекції вправ. Для цього в особистому акаунті користувач натискає [Створити колекцію](#), відкривається вкладка, в якій натискають кнопку [Create new collection](#) (рис. 6.9).

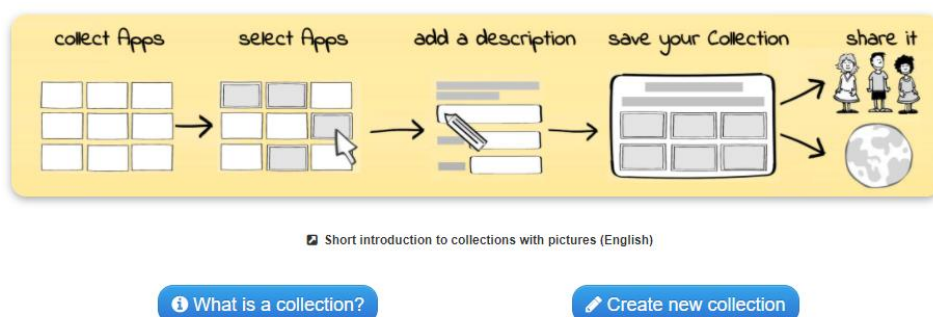


Рис. 6.9. Перший крок створення колекції вправ в LearningApps

Далі вводиться назва колекції, наприклад, тема уроку. Потім додаються вправи – кнопка [+ Додати вправу](#), відкриється вікно, в якому достаються до папки з вправами, виділяють потрібні вправи та натискають кнопку [\(4\) add selected apps](#) (рис. 6.11).

Порада! краще зберігати всі вправи для колекції в одній папці. Після цього в шаблоні з'являться відібрані вправи і за допомогою кнопки [+](#) до кожної вправи додається текст (рис. 6.12). По замовчуванню, вправи можна виконувати в будь-якому порядку. Якщо поставити прапорець **Unlock apps in sequence**, то перехід між вправами буде послідовним. В шаблоні можна налаштувати можливість роботи учнів щодо статусу виконання колекції та створення нових вправ. Це прапорці **Track work status** і **Allow create or add new apps**. Вчитель може додати фонову картинку для колекції, а також ввести текст, що передує виконанню

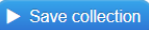
вправи, і текст зворотного зв'язку, який відображається, коли всі вправи колекції виконані. Після цього натискають кнопку .



Рис. 6.10. Шаблон колекції вправ

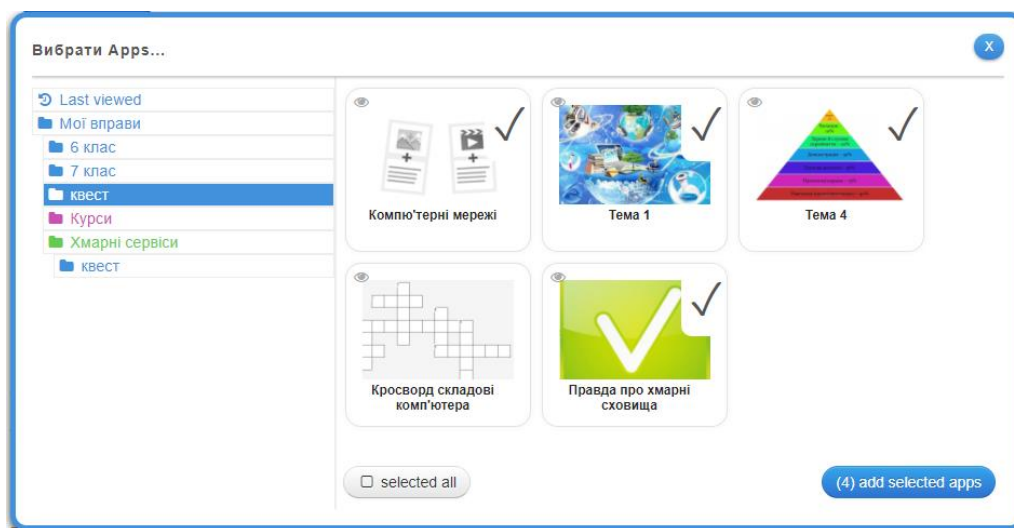


Рис. 6.11. Додавання вправ до колекції

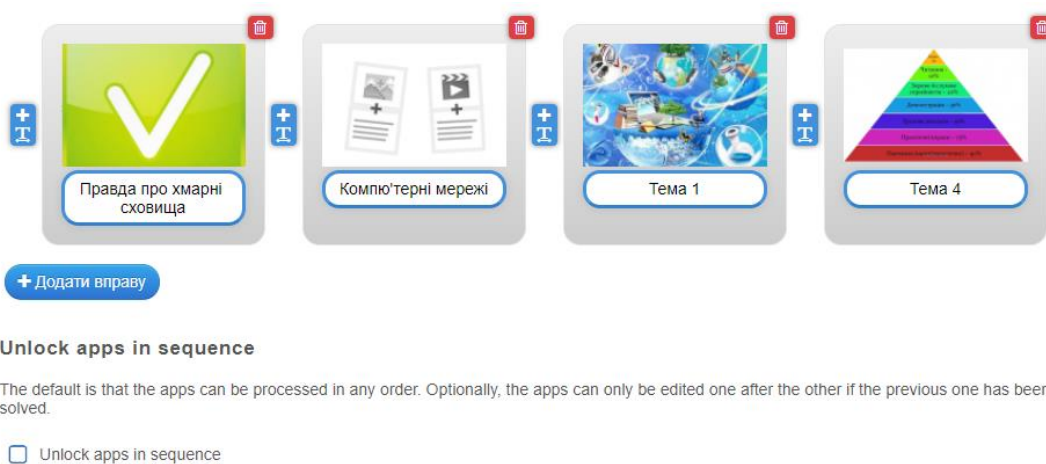


Рис. 6.12. Шаблон колекції вправ після додавання завдань

Переваги сервісу LearningApps:

- безкоштовний;
- доброзичливий інтерфейс;
- швидкість створення інтерактиву;
- моментальна перевірка правильності виконання завдання;

- можливість вбудовування завдання на html-сторінку;
- багато шаблонів підтримують роботу з картинками, звуком і відео;
- містить велику колекцію вже створених іншими вчителями вправ;
- можливий пошук вправ за категоріями (з предметів);
- постійно розвивається;
- можливість обміну інтерактивними завданнями.

Недоліки сервісу:

- частина шаблонів не підтримує кирилицю;
- деякі шаблони вправ змінюються або зникають взагалі;
- в шаблонах зустрічаються окремі помилки, які неможливо виправити вручну;
- немає можливості скачати модуль для автономної роботи;
- результати виконання вправ не зберігаються.

WordWall – це багатофункціональний інструмент для створення інтерактивних матеріалів. Середовище розроблено та підтримується компанією Visual Education Limited (Велика Британія). Середовище підтримує роботу в трьох тарифних планах: Базовий (безкоштовний, в якому можна створити тільки 5 вправ); Стандартний (необмежена кількість інтерактивних вправ з 18 шаблонів та можливість отримати друковані матеріали); Pro (необмежена кількість інтерактивних вправ з 33 шаблонів та можливість отримати друковані матеріали). Інтерфейс ресурсу перекладений 38 мовами, у тому числі й українською.

Для створення особистих вправ користувачу необхідно зареєструватися у WordWall (рис. 6.13). Найпростіше зареєструватися через свій Google акаунт.

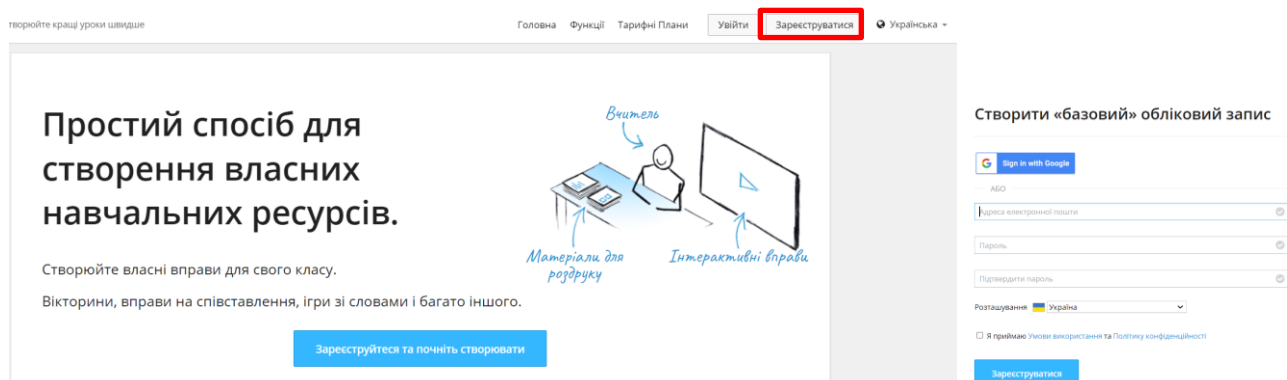


Рис. 6.13. Реєстрація у WordWall

Алгоритм роботи у WordWall схожий на LearningApps. Проте якість даних шаблонів та функціональні можливості набагато вищі. Розроблені інтерактивні вправи відтворюються на будь-якому пристрої, що має доступ до Інтернету: на комп'ютері, планшеті, телефоні або інтерактивній дошці.

Для створення навчального завдання ви вибираєте шаблон, а потім заповнюєте контент вправи. Ці шаблони включають знайомі дидактичні ігри, які часто зустрічаються в педагогічній практиці (рис. 6.14). Базові шаблони (пояснення знаходиться на формі обрання шаблону): Відповідники; Вікторина; Випадкові карти; Відкрийте вікно; Випадкове колесо; Відсутнє слово; Анаграма; Сортування; Відповідники (Знайти пару); Наведіть порядок; Діаграма з мітками;

Відповідні пари; Пошук слів; Двосторонні плитки; Правильно, неправильно; Ігрова вікторина; Вікторина із зображенням; Погоня в лабіринті.

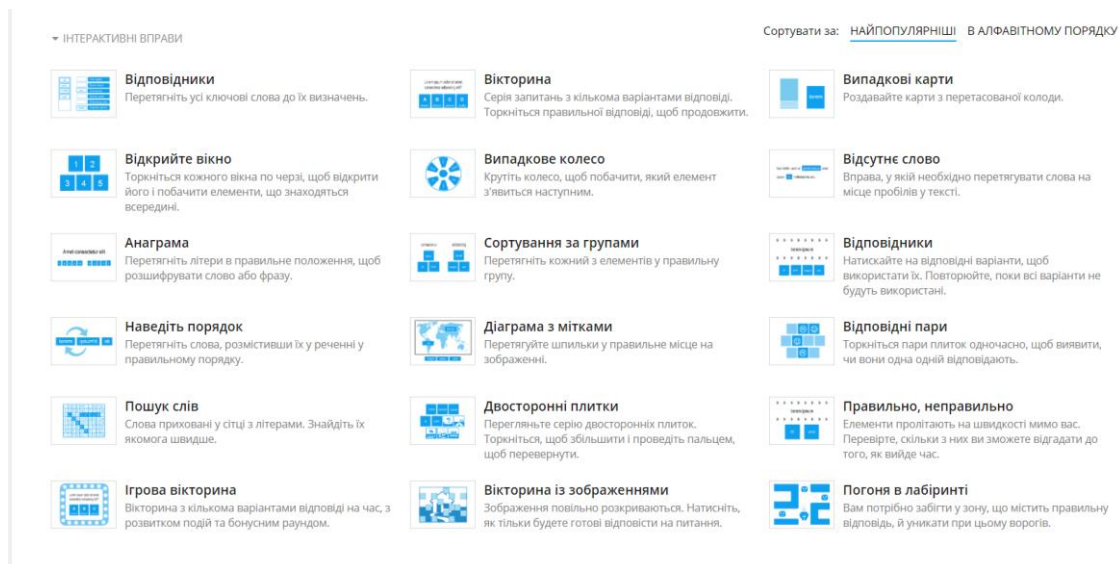


Рис. 6.14. Шаблони інтерактивних вправ WordWall

Після обрання шаблону вправи необхідно заповнити обов'язкові поля: назву вправи, питання й відповіді, підказки (в залежності від шаблону). Також можна заповнити необов'язкові поля, в яких є текст по замовчуванню (опис тощо). Після введення першого питання можна додавати наступне (рис. 6.15). Після введення всіх питань вправи натискають кнопку **Готово**. WordWall підключений до пошукової системи Bing, яка дає змогу швидко знайти потрібне зображення або натиснути **Відправити** (рис. 6.16).

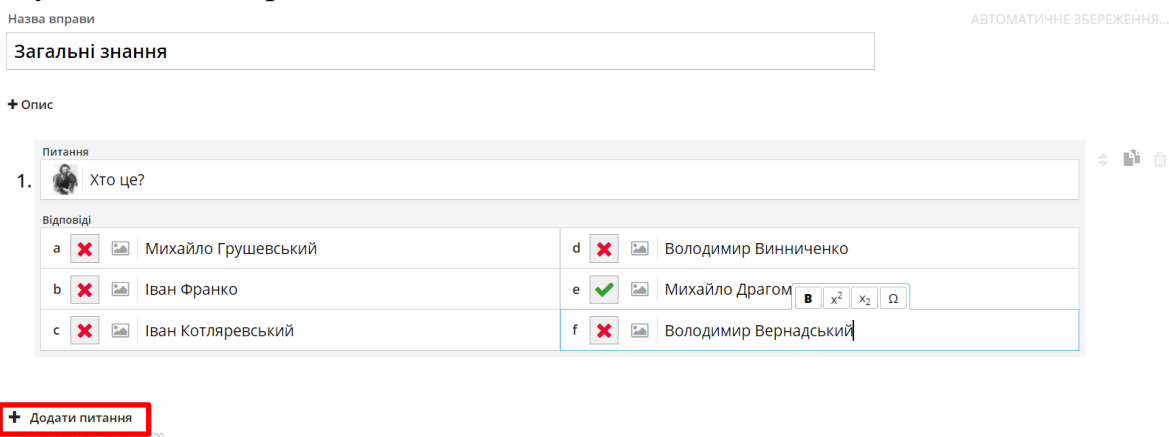


Рис. 6.15. Режим створення вправи

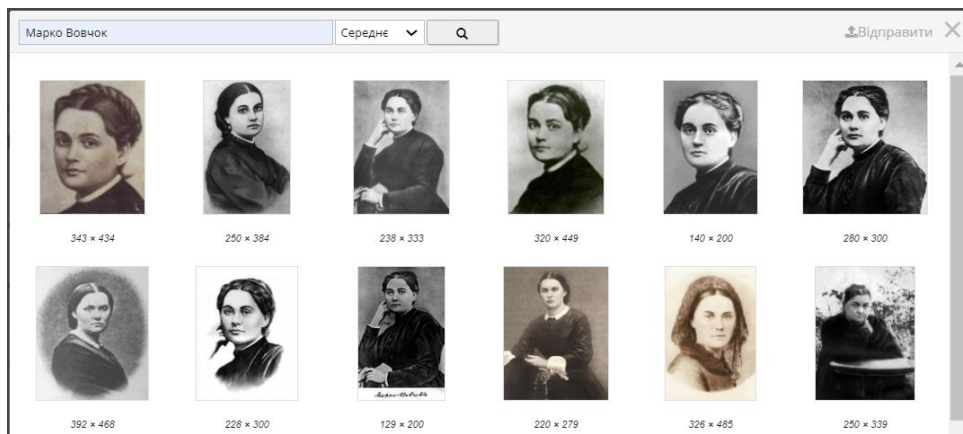


Рис. 6.16. Пошук зображень при створенні вправи WordWall

Налаштувати виконання вправи можна коли вона вже готова (рис. 6.17). Тут обирають тему оформлення вправи (1), вибирають інший шаблон вправи (2) і налаштовують параметри виконання вправи – час, випадковий порядок завдань, показ правильної відповіді (3).

Вікторина
Хто це?
Загальні знання

Миколай
Іван Франко
Володимир
Винниченко
Володимир
Воробейський

РОЗПОЧАТИ

Серія запитань з кількома варіантами відповіді.
Торкніться правильної відповіді, щоб продовжити.

Загальні знання

Обрати інший шаблон
ІНТЕРАКТИВНІ ВПРАВИ

- Вікторина
- Відкрийте вікно
- Погоня в лабіринті
- Випадкове колесо
- Відповідники
- Показати всі

МАТЕРІАЛИ ДЛЯ РОЗДРУКУ PDF

- Вікторина
- Відповідники
- Анаграма
- Місце для запису
- Графічні вікна

1

Тема

Класична Різдво Джунглі Хмари Космос Моторозна Дикий захід Коркова дошка Початкова Телешоу Дерев'яний стіл

Параметри

ТАЙМЕР Жоден Підрахувати Відлік часу 5 хв 0 с

ЖИТТЯ Необмежений

ВИПАДКОВІ Перемішати порядок запитань

МАРКУВАННЯ Автоматично продовжувати після позначення

КІНЕЦЬ ГРИ Показати відповіді

Застосувати до цієї вправи Більше Задати завдання

2

3

Рис. 6.17. Налаштування готової вправи WordWall

Вправа в режимі виконання представлена на рис. 6.18: а) – Вікторина, тема «Коркова дошка»; б) – Відкрийте вікно, тема «Різдво».





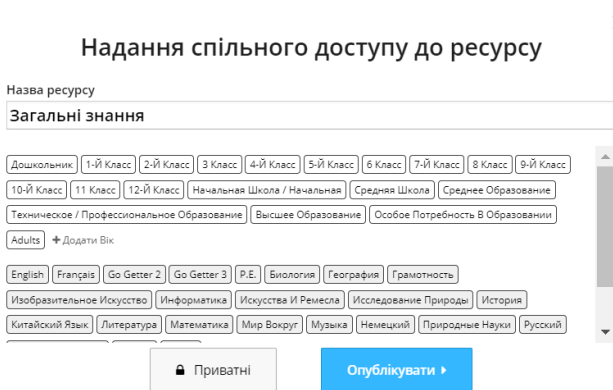
а)



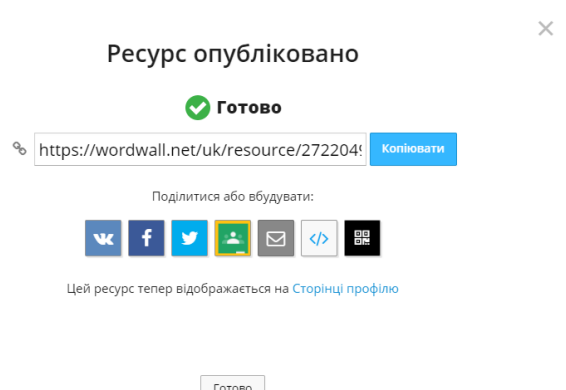
б)

Рис. 6.18. Розроблена вправа в режимі виконання

Для того, щоб поділитися вправою натискають кнопку  Поділитися (рис. 6.17), після чого відкривається вікно **Надання спільного доступу до ресурсів** (рис. 6.19, а), в якому обирається клас та дисципліна і натискається кнопка  **Опублікувати**. Після цього розробник отримує посилання для надання доступу до вправи та можливість опублікувати її в соціальних мережах, Google Class, надіслати електронною поштою або отримати вбудоване посилання чи qr-код вправи (рис. 6.19, б).



а)



б)

Рис. 6.19. Публікація вправи

Також вчитель може побачити таблицю з результатами проходження вправи та налаштувати її заповнення (рис. 6.20).

Список переможців Параметри

ВКЛЮЧЕНО Увімкнено Вимкнено

РОЗМІР Top 3 Top 5 Top 10 Top 20 Top 40

ПОВТОРЕННЯ Дозволити повторювані імена Показувати лише найкращі оцінки для кожного імені

ВИДАЛИТИ Ніколи 1 рік 1 місяць 1 тиждень 24 години

ЧЕРЕЗ

Позиція	Ім'я	Бали	Час
1-й	Олена	4	46.3
2-й	Olexsandr	3	13.3
3-й	-	-	-
4-й	-	-	-
5-й	-	-	-
6-й	-	-	-
7-й	-	-	-
8-й	-	-	-
9-й	-	-	-
10-й	-	-	-

Рис. 6.20. Таблиця результатів

Переваги сервісу:

- безкоштовна реєстрація через пошту або обліковий запис Google;
- можливість вибору шаблонів і тем для вже створеного завдання;
- завдання супроводжуються музичними та візуальними ефектами;
- після виконання завдання можна отримати миттєвий результат, переглянути рейтингову таблицю;
- велика бібліотека завдань;
- отриманий код від будь-якої роботи легко вбудовується у сайт чи блог у режимі HTML;
- є можливість роздрукувати створені матеріали у форматі PDF.

Недоліки:

- базовий тарифний план дозволяє безкоштовно створити лише 5 вправ;
- учні можуть захопитися формою, а не змістом завдання;
- якщо вправу не опублікувати, то її неможливо побачити за посиланням.

Методичні рекомендації

1. Процес реєстрації в сервісі LearningApps наведений в теоретичних відомостях. Там же представлена інформація як переглянути готові вправи.
2. Для створення інтерактивної вправи спочатку її обираємо (див. рис. 6.3). Після працюємо в режимі створення вправи:
 - вводим назву вправи;
 - вводим інструкцію для того щоб учні знали що необхідно зробити під час виконання вправи;
 - пишемо текст зворотного зв'язку (з'явиться після вірного виконання вправи).

Зверніть увагу, що в різних вправах є збіги елементів, а є й відмінності. Саме тому розглянемо приклади створення різних вправ².

² Пропонуються приклади вправ з географії та на загальні знання

Завдання типу **Знайти пару** на загальні знання – поєднати картину та художника. Перший елемент пари картинка, а другий – ім'я та прізвище художника (рис. 6.21). Також були додані зайві прізвища художників і налаштовано, що складені пари зникають (рис. 6.22).

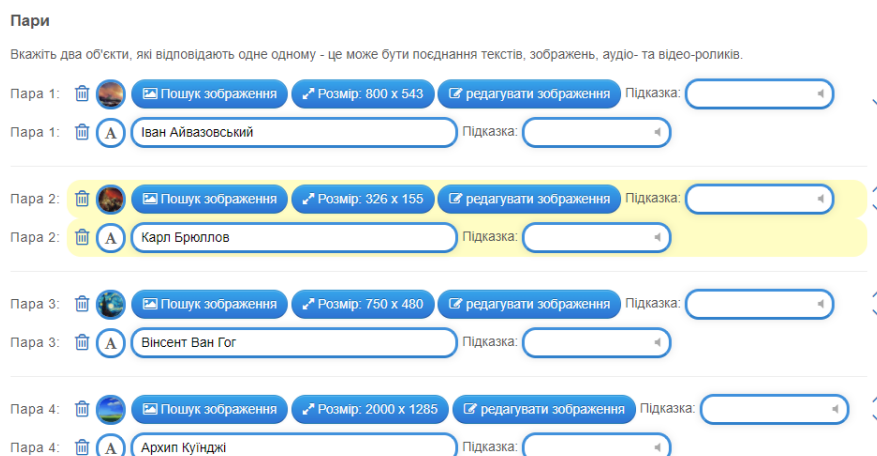


Рис. 6.21. Завдання **Знайти пару** в конструкторі

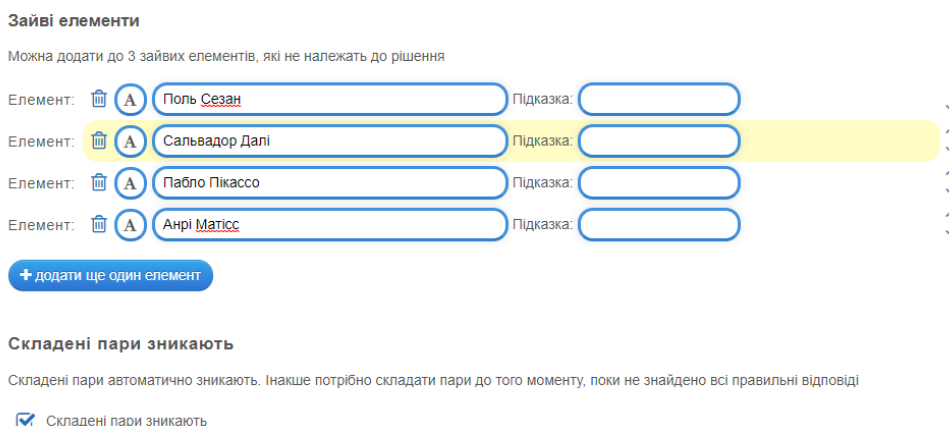


Рис. 6.22. Зайві елементи для завдання **Знайти пару**
У результаті отримана інтерактивна вправа (рис. 6.23).

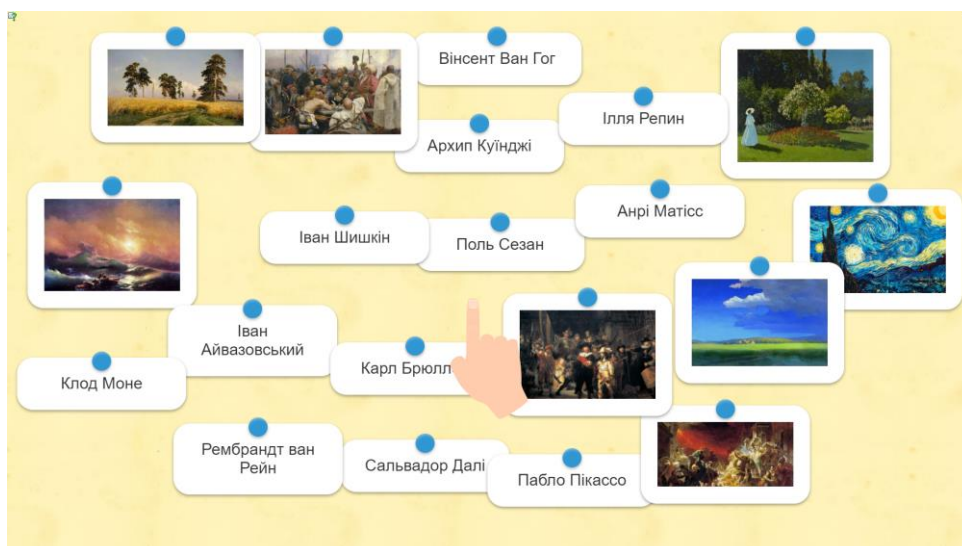


Рис. 6.23. Вправа **Знайти пару** в режимі перегляду

Після перегляду вправа була збережена.

Завдання **Класифікація** на загальні знання «Країни та материки». У цій вправі групи можна задати текстом та рисунками. У даному випадку материки (Європа, Африка, Південна Америка) – це картинки (створенні в Piktochart). По замовчуванню в шаблоні дві групи, а третя була додана. У кожную групу вводяться значення – назви країн (рис. 6.24).

Опис

Тло вправи поділене на 2-4 групи, у яких потрібно розмістити тексти або зображення

Група 1 Тло:

Група 1 Елемент 1: Підказка:

Група 1 Елемент 2: Підказка:

Група 1 Елемент 3: Підказка:

Група 1 Елемент 4: Підказка:

Група 1 Елемент 5: Підказка:

Група 1 Елемент 6: Підказка:

[+ додати ще один елемент](#)

Рис. 6.24. Вправа **Класифікація** в конструкторі

Розроблена інтерактивна вправа наведена на рис. 6.25.

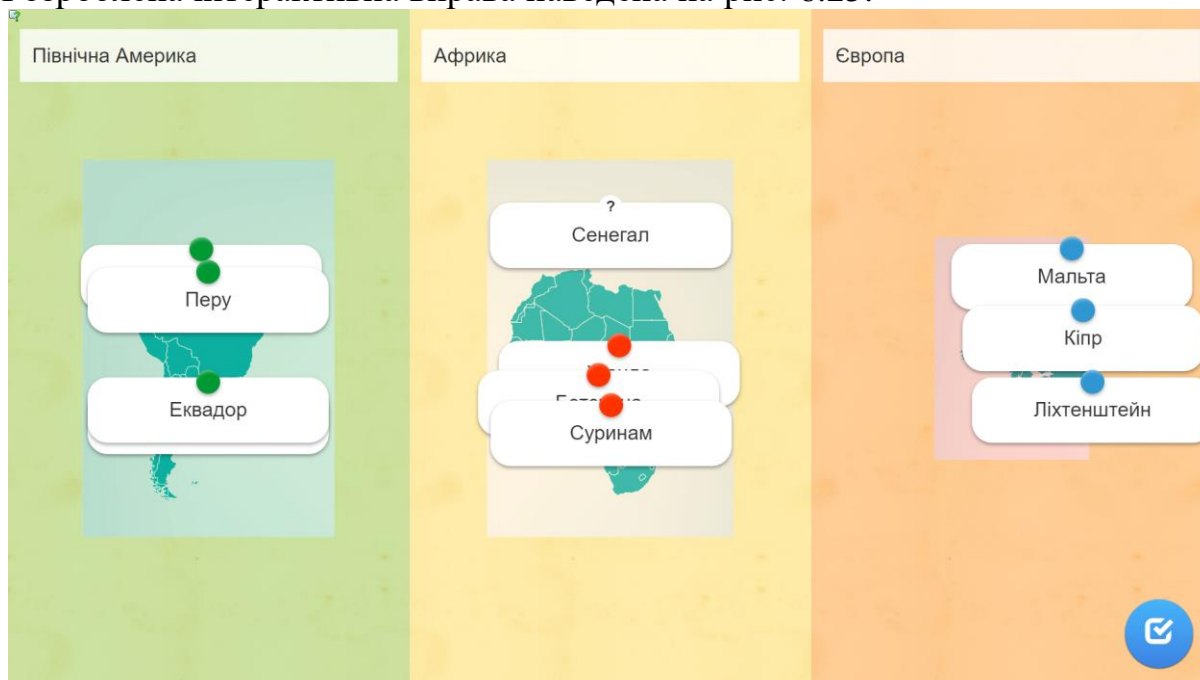


Рис. 6.25. Вправа **Класифікація** в режимі перегляду

Створення вправи типу **Числова пряма** також ґрунтується на використанні пар. Наприклад: математичний вираз і значення, отримане в результаті його обчислення; одиниці вимірювання та їх розташування за збільшенням; рік і подія, що сталася в цей рік. На рис. 6.26 представлена вправа на тему «Великі

географічні відкриття» в режимі конструктора, а на рис. 6.27 – ця ж вправа в режимі перегляду.

Числова пряма

Задайте мінімальне та максимальне значення лінійки

Мінімум:

Максимум:

Пари

Вкажіть тексти, зображення, аудіо- та відео до відповідних позначок (цілих значень) на лінійці. Можна використовувати інтервали, нашкгалт 1914-1918.

Елемент: Підказка:

Значення:

Елемент: Підказка:

Значення:

Елемент: Підказка:

Значення:

Рис. 6.26. Вправа **Числова пряма** в конструкторі

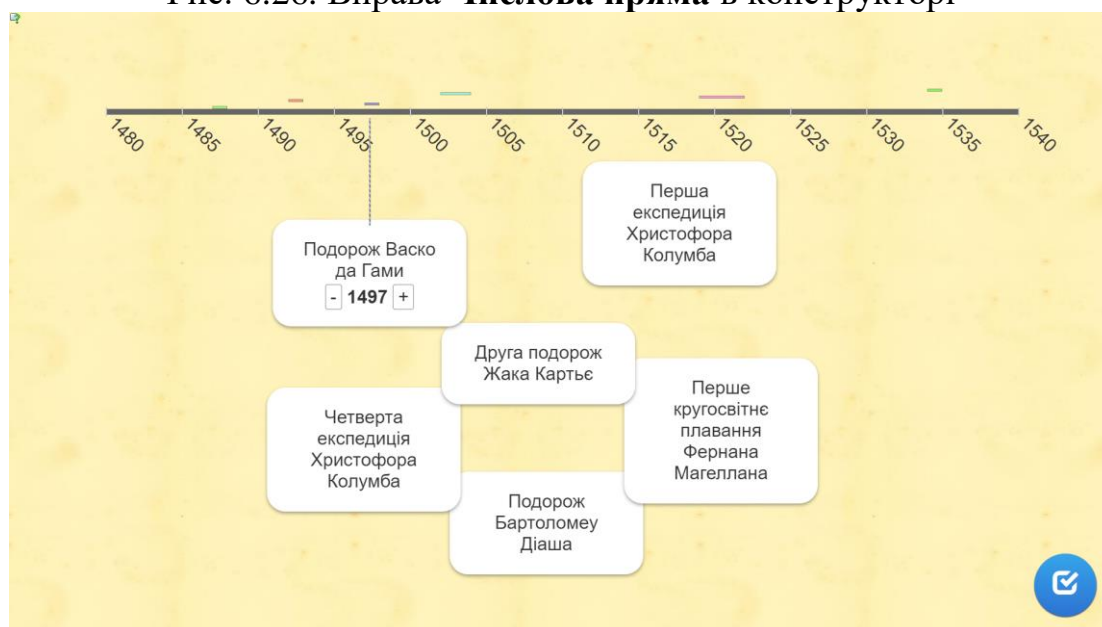


Рис. 6.27. Вправа **Числова пряма** в режимі перегляду

Вправа **Просте упорядкування** складається з карток (текстових або картинок), які в конструкторі виставляються в потрібному порядку. А при виконанні завдання необхідно розташувати їх у відповідному порядку (рис. 6.28).

Картки

Вкажіть елементи, які будуть розміщені у зазначеному порядку. Порядок, вказаний на бланку є правильним рішенням.

Картка 1:	<input type="text" value="Класицизм"/>	Підказка:	<input type="text"/>
Картка 2:	<input type="text" value="Середньовіччя"/>	Підказка:	<input type="text"/>
Картка 3:	<input type="text" value="Готика"/>	Підказка:	<input type="text"/>
Картка 4:	<input type="text" value="Ренесанс"/>	Підказка:	<input type="text"/>
Картка 5:	<input type="text" value="Бароко"/>	Підказка:	<input type="text"/>
Картка 6:	<input type="text" value="Рококо"/>	Підказка:	<input type="text"/>
Картка 7:	<input type="text" value="Неокласицизм"/>	Підказка:	<input type="text"/>
Картка 8:	<input type="text" value="Модерн"/>	Підказка:	<input type="text"/>
Картка 9:	<input type="text" value="Постмодернізм"/>	Підказка:	<input type="text"/>

Рис. 6.28. Вправа Просте упорядкування в режимі конструктора



Рис. 6.29. Вправа Просте упорядкування в режимі перегляду

Вправа **Вільна текстова відповідь** передбачає введення з клавіатури текстової відповіді. Для цього при створенні вправи в конструкторі вводять зміст – текст, зображення, аудіо або відео (рис. 6.30). У поле Рішення значення введені через точку з комою як декілька альтернативних варіантів відповіді, що дає змогу передбачити можливі різні відповіді учнів (рис. 6.31).

Картки

Введіть кожну відповідь, що має вважатись правильною. Можна окремо вказати кілька правильних відповідей

Зміст:	<input type="text" value="Пошук зображення"/>	Розмір: 475 x 356	<input type="text" value="редагувати зображення"/>	Підказка:	<input type="text"/>
Рішення:	<input type="text" value="книга, книжка, текстова"/>				
Зміст:	<input type="text" value="Пошук зображення"/>	Розмір: 665 x 445	<input type="text" value="редагувати зображення"/>	Підказка:	<input type="text"/>
Рішення:	<input type="text" value="реклама"/>				
Зміст:	<input type="text" value="Пошук зображення"/>	Розмір: 700 x 454	<input type="text" value="редагувати зображення"/>	Підказка:	<input type="text"/>
Рішення:	<input type="text" value="інфографіка, графічна"/>				
Зміст:	<input type="text" value="Пошук зображення"/>	Розмір: 700 x 517	<input type="text" value="редагувати зображення"/>	Підказка:	<input type="text"/>
Рішення:	<input type="text" value="картина, графічна"/>				
Зміст:	<input type="text" value="Пошук зображення"/>	Розмір: 650 x 366	<input type="text" value="редагувати зображення"/>	Підказка:	<input type="text"/>
Рішення:	<input type="text" value="цифрова, числова"/>				
Зміст:	<input type="text" value="Пошук зображення"/>	Розмір: 740 x 436	<input type="text" value="редагувати зображення"/>	Підказка:	<input type="text"/>
Рішення:	<input type="text" value="звук, звукова"/>				

Рис. 6.30. Вправа Вільна текстова відповідь в режимі конструктора

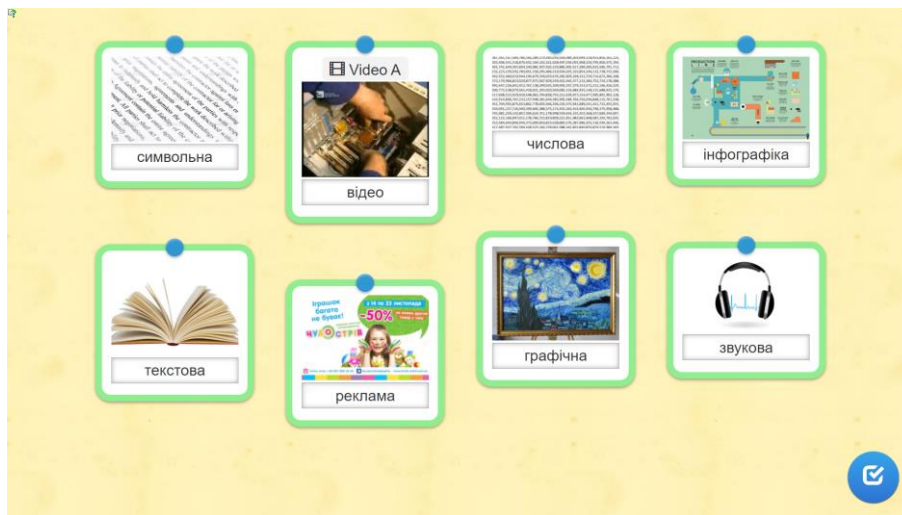


Рис. 6.31. Вправа **Вільна текстова відповідь** в режимі перегляду

При створенні вправи **Фрагменти зображення** обов'язково необхідно завантажити фонову картинку, на яку потім послідовно ставляться позначки-маркери та задається відповідне позначці значення. Маркери можуть бути одного кольору або різнокольоровими для демонстрації того, що вони відповідають різному змісту. В якості фонові картинку було використано вікно Easy Interactive Tools (рис. 6.32). Поступово додавши на зображення позначки та відповідний їм текст було отримано вправу, представлену на рис. 6.33. Клацання по позначці призводить до появи текстових позначень, з яких обирається правильне.

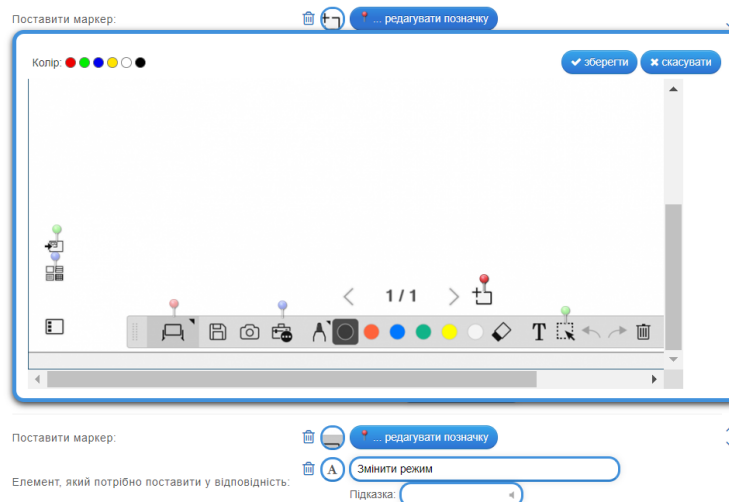


Рис. 6.32. Створення позначки у вправі **Фрагменти зображення**

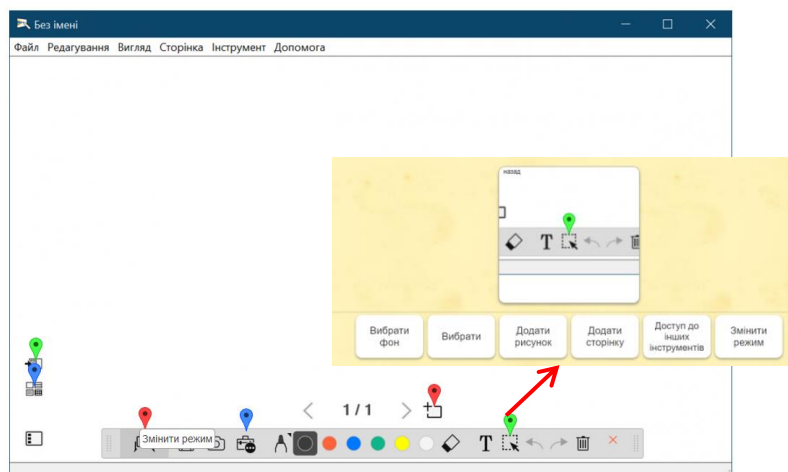


Рис. 6.33. Створення позначки у вправі **Фрагменти зображення**

При розробці вправи Вікторина (1 відповідь) вчитель створює звичні для нього тестові завдання на вибір однієї правильної відповіді (рис. 6.34). Працюючи в конструкторі поступово додаються варіанти відповіді (по замовчуванню їх 2) та наступні запитання.

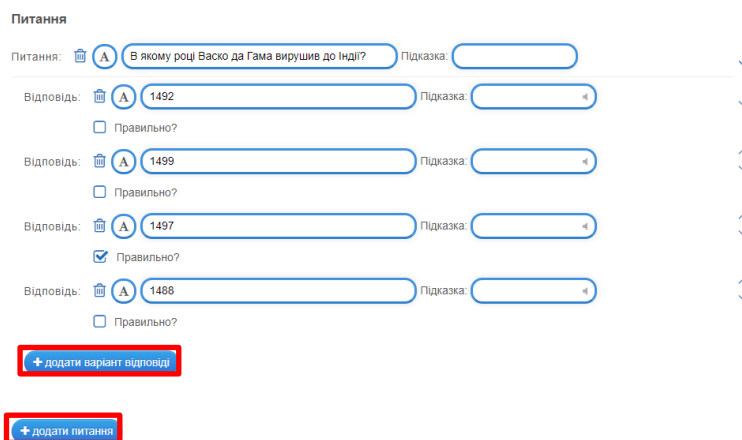


Рис. 6.34. Вправі **Вікторина (1 відповідь)** в конструкторі
Робота з вправою починається з титульного кадру, а потім поступово відкриватимуться запитання вікторини (рис. 6.35).



Рис. 6.35. Вправі **Вікторина (1 відповідь)** в режимі перегляду

Вправа **Заповнити пропуски** ґрунтується на тому, що в запропонованому тексті є пропуски для заповнення учнем. Існує два варіанти заповнення

(обирається зі списку **Виберіть тип завдання**): введення в поле пропущеного слова або фрази; вибір зі списку, що розкривається. Перши спосіб простіший в реалізації, однак складніший для учнів, другий – складніше реалізувати, оскільки вчителю доведеться добирати дистрактори (не правильні варіанти відповіді), однак простіший для учнів. Пропущене слово (або фраза) задається в LearningApss наступним чином: **-номер пропуску-**. Це видно з прикладу, наведеного на рис. 6.36: **-1-**; **-6-**. Далі в групі Заповнити пропуски з'являються поля з такими назвами і їх заповнюють пропущеним словом або фразою.

Виберіть тип завдання

Виберіть тип завдання. Можна обирати слова зі списку або вписувати їх. Якщо ви вибрали тип завдання "вписати", ви можете вказати, чи потрібно враховувати регістр букв.

Виберіть тип завдання: **вписати** ▾

Враховувати регістр

Заголовок

При необхідності, введіть додатковий текст, зображення, аудіо або відео перед текстом питання.

Заголовок 1: **Текст** **Зображення** **Озвучений текст** **Аудіо** **Відео**

Заголовок 2: **Текст** **Зображення** **Озвучений текст** **Аудіо** **Відео**

Заповнити пропуски

Введіть тут пропуски. Використовуйте -1 -, -2 - і т.д. як заповнювач для пропусків у тексті. Ви можете використовувати той же пропуск (шаблон) кілька разів.

Україна **-1** країна, що розташовується на південному сході континенту. Загальна площа країни 603 550 км² (46-те місце у світі), з яких на суходіл припадає 579 330 км², а на поверхню внутрішніх вод — 24 220 км².
Україна межує з сімома іншими країнами: на півночі – з -2- (1111 км), на сході — з Російською Федерацією (спільний кордон – 1944 км), на південному заході – з -3- (1202 км) і Румунією (601 км), на заході – з -4- (535 км), Угорщиною (128 км) і Словаччиною (97 км). Загальна довжина державного кордону – 5618 км. Україна на півдні омивається водами -5-, на південному сході – -6- морів. Загальна довжина морського узбережжя 2782 км.

Заповнити пропуски

Залежно від типу завдання (вибір зі списку, введення тексту), вкажіть відповідні підказки. Для вибору: введіть або правильне рішення або перелічіть можливі варіанти, відділені ; Перший зазначений елемент відповідає правильному решению, всі решта - помилкові. Для введення тексту: Введіть всі прийнятні відповіді, розділені ;

Заповнити пропуск -1-: **східноєвропейська** ▾

Заповнити пропуски -2-: Білоруссю ▾

Заповнити пропуски -3-: Молдовою ▾

Рис. 6.36. Вправа **Заповнити пропуски** в режимі конструктора

У випадку обрання типу завдання **вирати зі списку** до поля **Заповнити пропуски -число-** вноситься перелік варіантів відповідей розділених символом «;» і вірна відповідь в цьому переліку – перша (рис. 6.37).

Виберіть тип завдання

Виберіть тип завдання. Можна обирати слова зі списку або вписувати їх. Якщо ви вибрали тип завдання "вписати", ви можете вказати, чи потрібно враховувати регістр букв.

Виберіть тип завдання:

Враховувати регістр

Заголовок

При необхідності, введіть додатковий текст, зображення, аудіо або відео перед текстом питання.

Заголовок 1: Підказка:

Заголовок 2:

Заповнити пропуски

Введіть тут пропуски. Використовуйте -1 -, -2 - і т.д. як заповнювач для пропусків у тексті. Ви можете використовувати той же пропуск (шаблон) кілька разів.

Колумб назвав відкриті ним землі -1-.
В -2- році Васко да Гама вирушив до Індії.
Першим навколосвітню подорож здійснив -3-.
У 1606 році -4- відкрив Австралію.
Іменем -5- названі острови, пролив і море на півночі Тихого океану?

Заповнити пропуски

Залежно від типу завдання (вибір зі списку, введення тексту), вкажіть відповідні підказки. Для вибору: введіть або правильне рішення або перелічіть можливі варіанти, відділені ; Перший зазначений елемент відповідає правильному рішенняю, всі решта - помилкові. Для введення тексту: Введіть всі прийнятні відповіді, розділені ;

Заповнити пропуски -1-:

Заповнити пропуски -2-:

Заповнити пропуски -3-:

Рис. 6.37. Вправа **Заповнити пропуски (вибрати зі списку)** в режимі конструктора

Представлені приклади вправи **Заповнити пропуски** в режимі перегляду представлені на рис. 6.38.

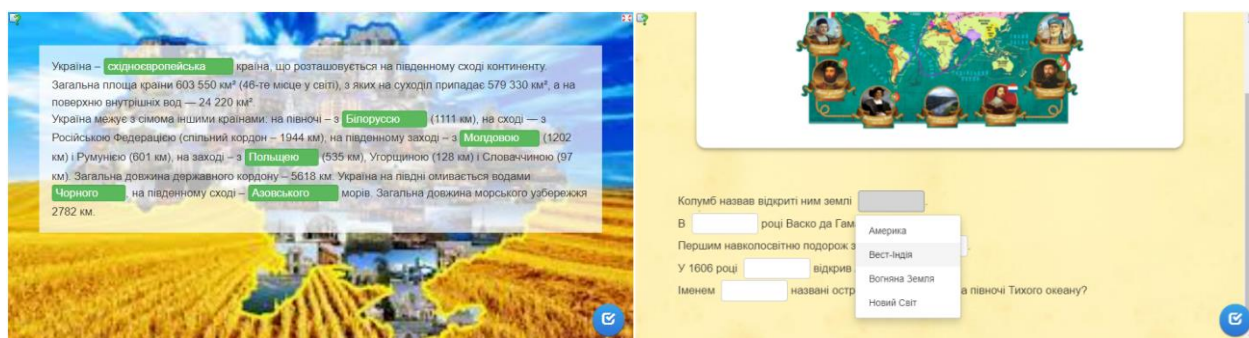


Рис. 6.38. Вправи **Заповнити пропуски** в режимі перегляду

Пазл, це різновид вправи на класифікацію: задаються класифікаційні групи, а на фігурах пазлах розміщується текст або картинки. У даному випадку на пазлах розміщені картини трьох художників (Івана Айвазовського, Архіпа Куїнджі та Івана Шишкіна). Щоб не перевантажувати пазл було обрано по 4 картини кожного художника (рис. 6.39). Ця вправа в режимі перегляду представлена на рис. 6.40.

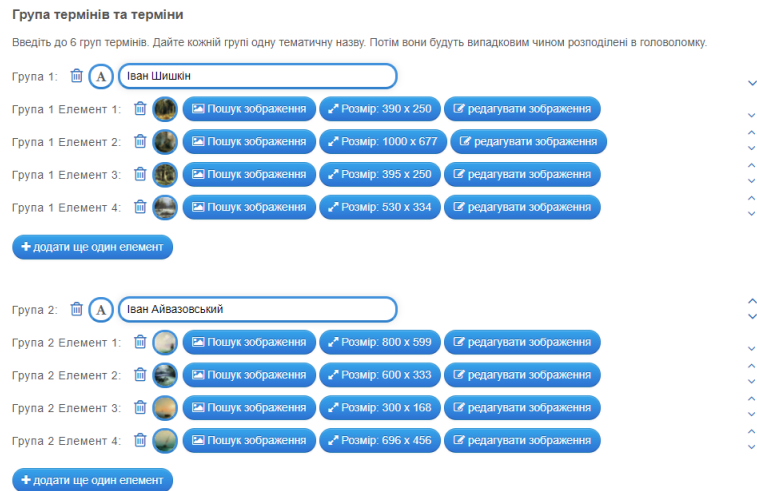


Рис. 6.39. Вправа Пазл в режимі конструктору

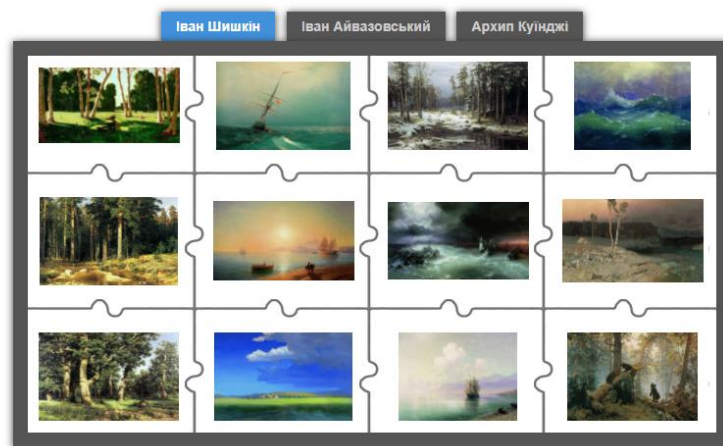


Рис. 6.40. Вправа Пазл в режимі перегляду

Створення кросворду – кропітка робота з добору слів та завдань до кожного слова. Кросворд на загальну тему Україна в режимі конструктора наведено на рис. 6.41, а в режимі перегляду на рис. 6.42.

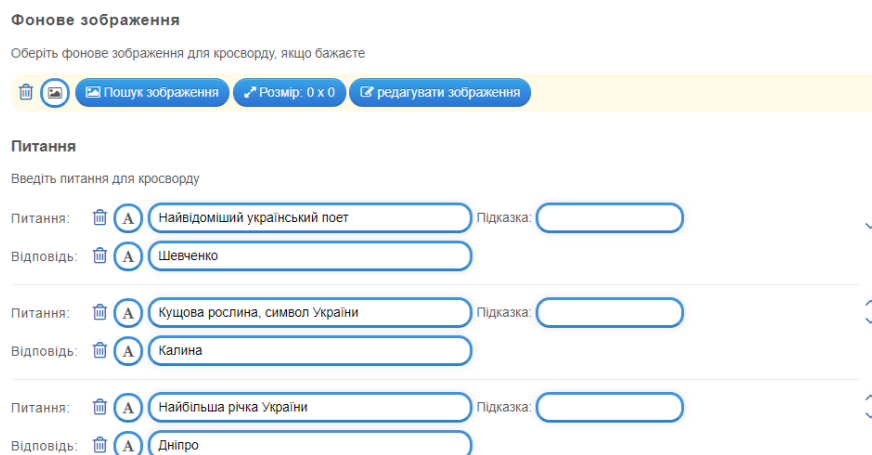


Рис. 6.41. Вправа Кросворд в режимі конструктору

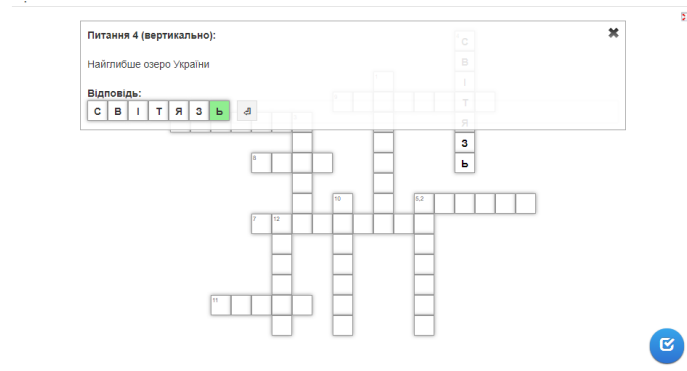


Рис. 6.42. Вправа **Кросворд** в режимі перегляду

Ще одна вправа – **Знайти слова**, створюється достатньо просто, тому наведено лише результат розробки (рис. 6.43).



Рис. 6.43. Вправа **Знайти слова** в режимі перегляду

Ще дві достатньо нові види вправ: **Таблиця відповідностей** і **Заповнити таблицю**. Вправа Таблиця відповідностей ґрунтується на класифікації на дві групи по горизонталі та по вертикалі. Наприклад, була створена вправа для розташування зображення картини у відповідному стовпці (картинній галереї де зберігається) і в рядку прізвище художника, який її написав (рис. 6.44). Ця вправа в процесі виконання представлена на рис. 6.45.

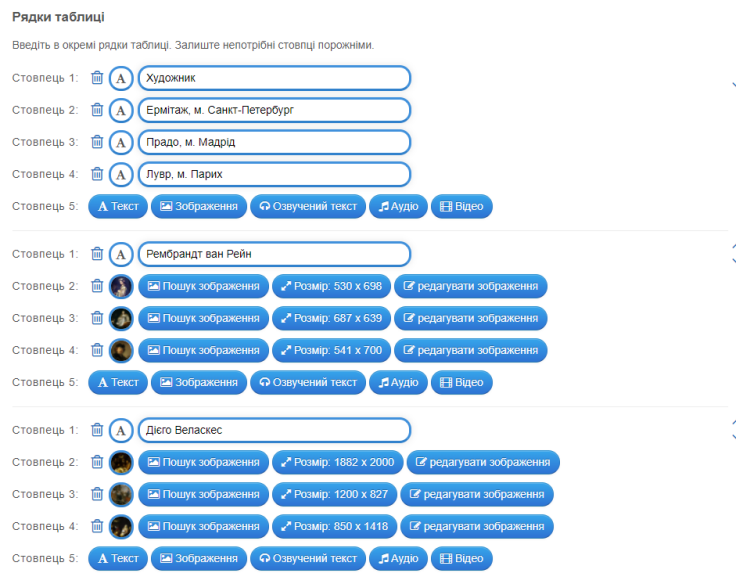


Рис. 6.44. Вправа Таблиця відповідностей в режимі конструктору

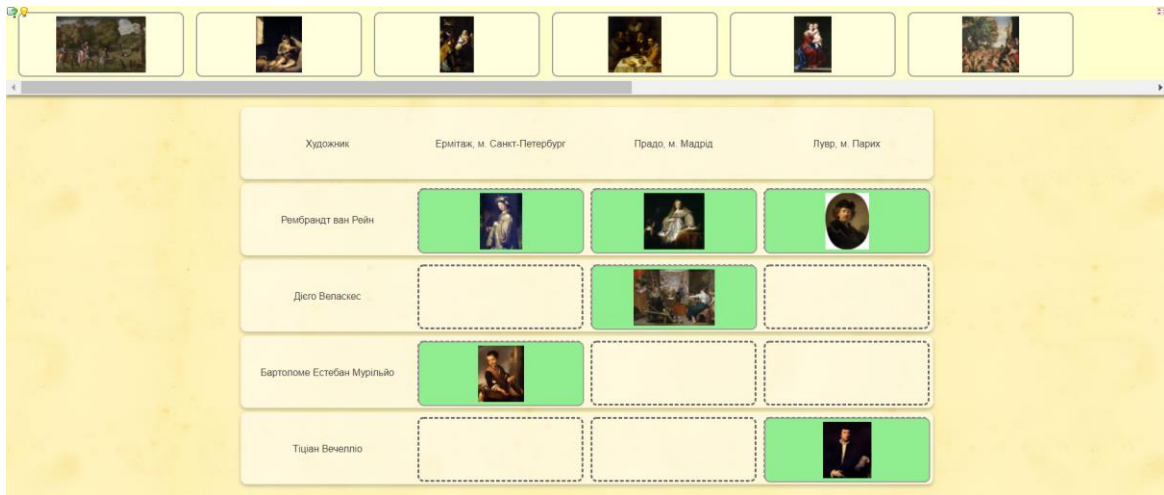


Рис. 6.45. Вправа **Таблиця відповідностей** в режимі перегляду

Вправа **Заповнити таблицю** передбачає, що учень вводитиме до пустих комірок відповіді. Для такої вправи обрано тему «Країни та їх столиці». Назва країни (1 стовпець) – закріплена, а для назви столиці відведено пусті комірки.

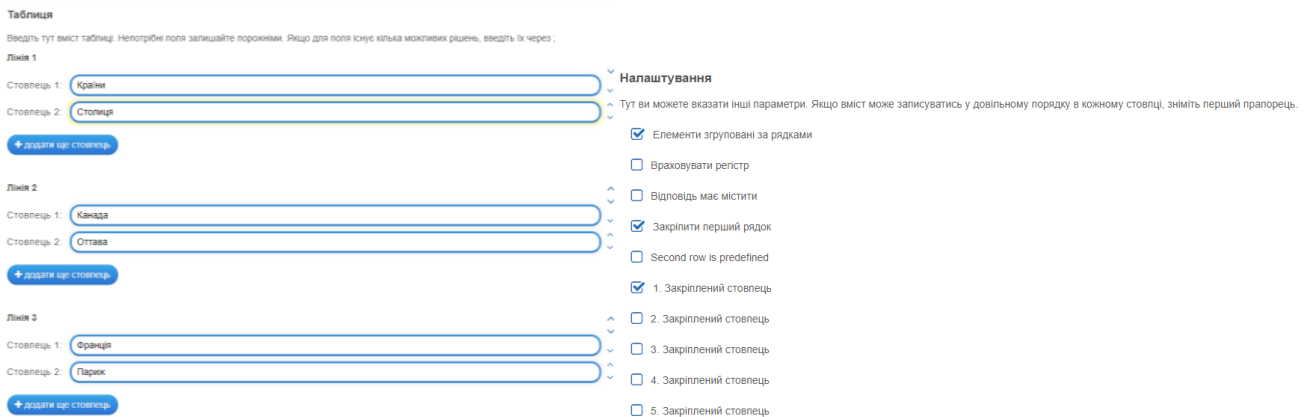
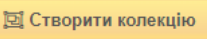





Рис. 6.46. Вправа **Заповнити таблицю** в режимі конструктора
Виконання вправи наведено на рис. 6.47.

Країни	Столиця
Канада	Оттава
Франція	
Гана	
Ватикан	
Данія	

Рис. 6.47. Вправа **Заповнити таблицю** в режимі перегляду

3. Для створення колекції вправ необхідно натиснути , відкриється вкладка, в якій натискається кнопку . Вводимо назву колекції «Загальні знання». Потім додаються вправи – кнопка , відкриється вікно, в якому достаються до папки з вправами, виділяють потрібні вправи (рис. 6.48) та натискають кнопку .

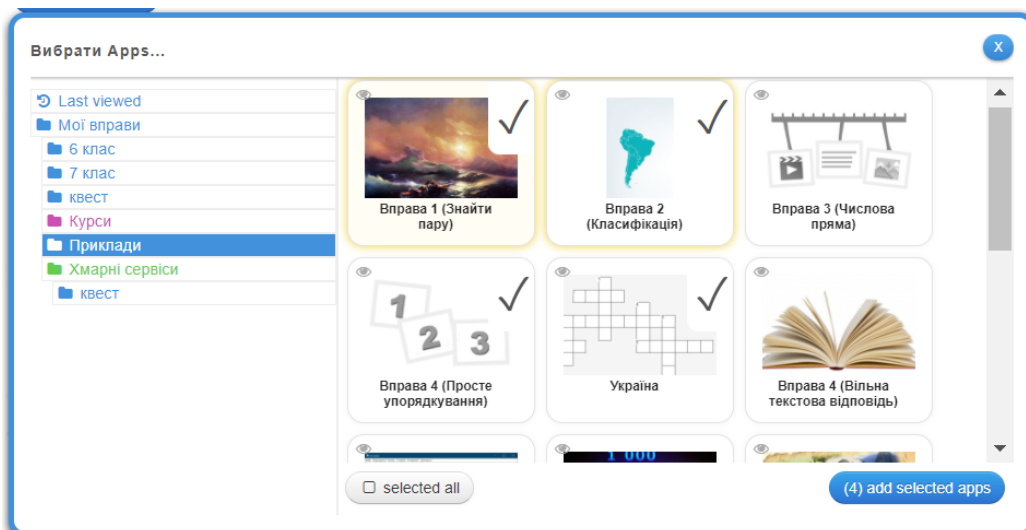


Рис. 6.48. Вибір вправ для колекції

Також була додана фонові картинка і в результаті отримана вправа (рис. 6.49).

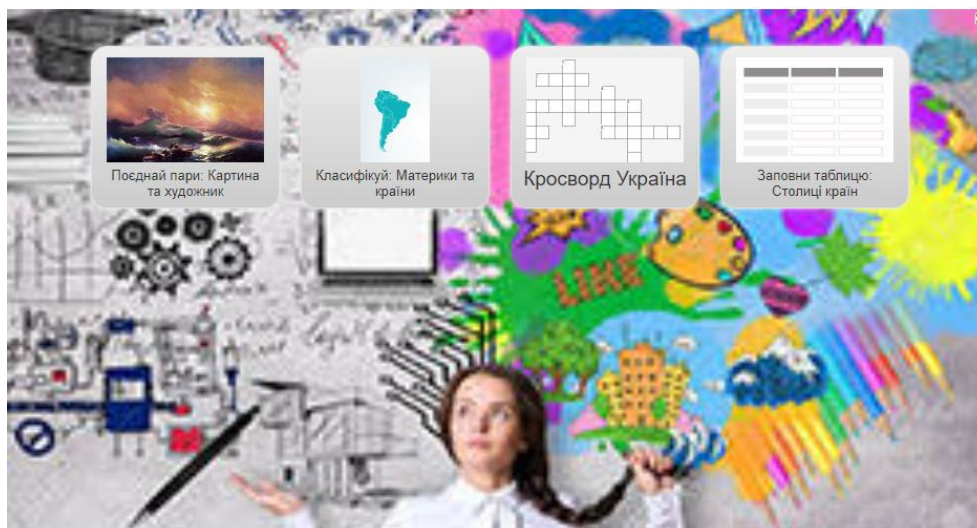


Рис. 6.49. Колекція вправ

4. Створення ігрових завдань розглянемо на прикладах. Ігрове завдання «Перший мільйон» передбачає введення запитання та чотири відповіді, з яких першою вказується вірна (Рис. 6.50. Гра «Перший мільйон» в режимі редагування рис. 6.50). Зверніть увагу, що цьому ігровому завданню передбачені завдання різної складності, за які гравець отримує відповідну кількість балів (рис. 6.51).

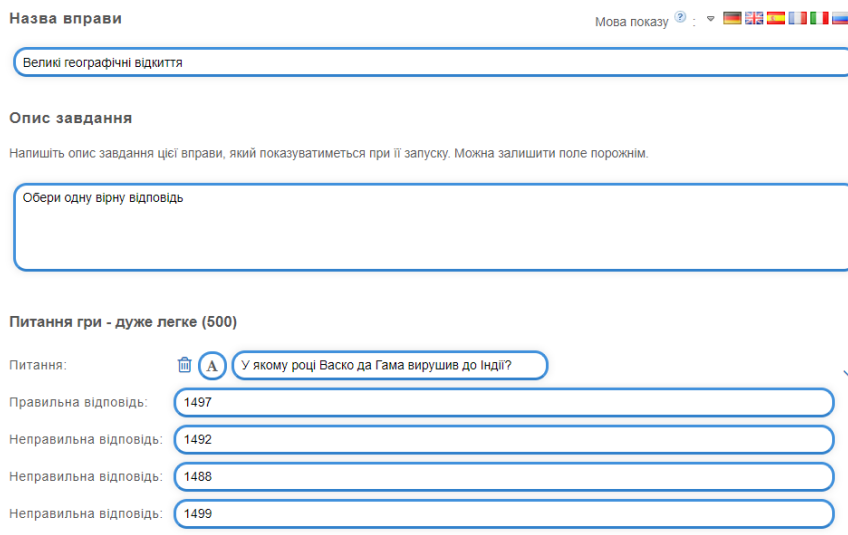


Рис. 6.50. Гра «Перший мільйон» в режимі редагування

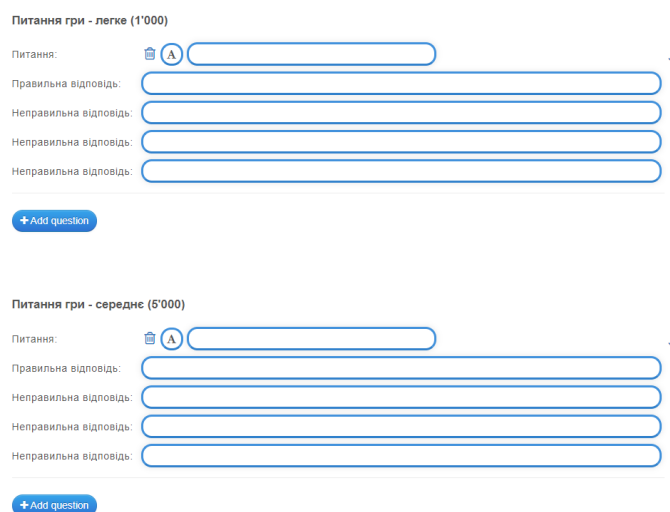


Рис. 6.51. Шаблони завдань гри «Перший мільйон»

На рис. 6.53 представлена розроблена гра.

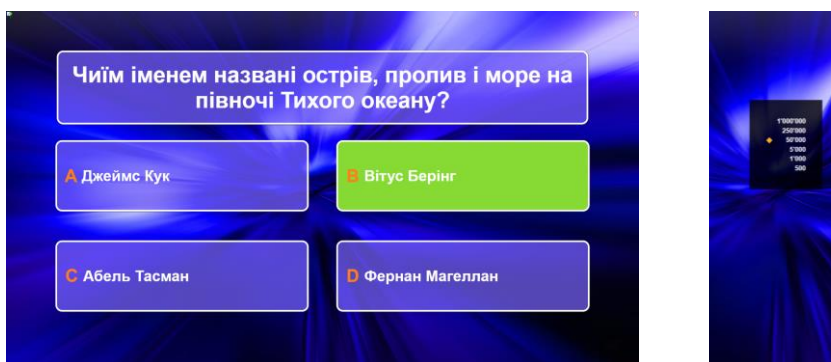


Рис. 6.52. Гра «Перший мільйон» в режимі виконання

Для створення гри «Скачки» були обрані ті ж завдання, що й в грі «Перший мільйон». Частина завдань тестові (рис. 6.53), а частина з рисунками (рис. 6.54). Для додавання наступних завдань натискають кнопку [+ додати ще один елемент](#).

Питання та відповіді

Вкажіть до 15 питань та можливих відповідей

Питання: Підказка:

Правильна відповідь: Підказка:

Неправильна відповідь: Підказка:

Неправильна відповідь: Підказка:

Неправильна відповідь: Підказка:

Рис. 6.53. Текстове завдання гри «Скачки» в режимі редагування

Питання: Підказка:

Правильна відповідь:

Неправильна відповідь:

Неправильна відповідь:

Неправильна відповідь:

Рис. 6.54. Графічне завдання гри «Скачки» в режимі редагування

Розроблена гра в режимі перегляду наведена на рис. 6.55. Цікаво, що цей вид гри дає змогу гравцям взяти участь у змаганні (рис. 6.56).

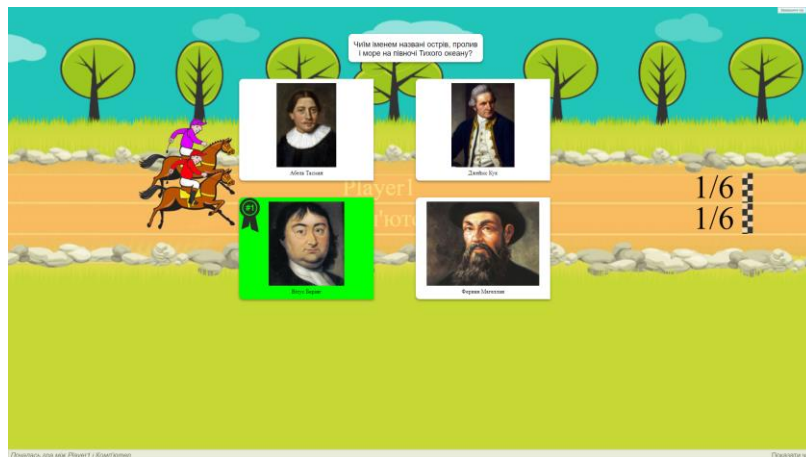


Рис. 6.55. Гра «Скачки» в режимі перегляду

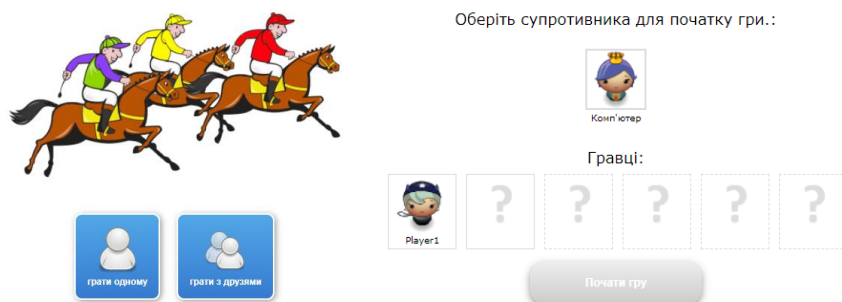


Рис. 6.56. Обрання варіанту гри «Скачки»

У грі «Вгадай слово» передбачено відгадування слів. В якості завдання може бути текст, картинка або аудіо (рис. 6.57). Гра в режимі перегляду представлена на рис. 6.58. У MS PowerPoint були створені запитання-картинки.

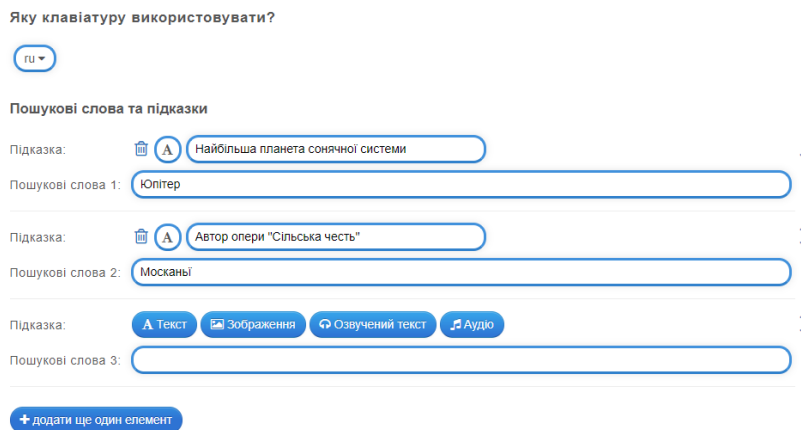


Рис. 6.57. Гра «Вгадай слово» в режимі редагування

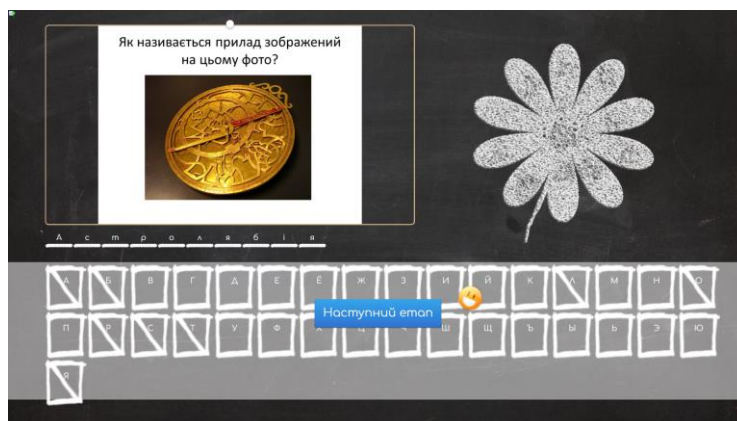



Рис. 6.58. Гра «Вгадай слово» в режимі перегляду

Для створення гри «Де це?» спочатку необхідно задати фонову картинку – в даному випадку карта України (рис. 6.60), яку можна редагувати (рис. 6.60). Далі додають питання гри – текст, зображення, аудіо або відео. У даному випадку було обрано зображення, яке додається з комп'ютера (рис. 6.61). Далі на фоновому зображенні встановлюється позначка (рис. 6.62), після чого натискають кнопку .

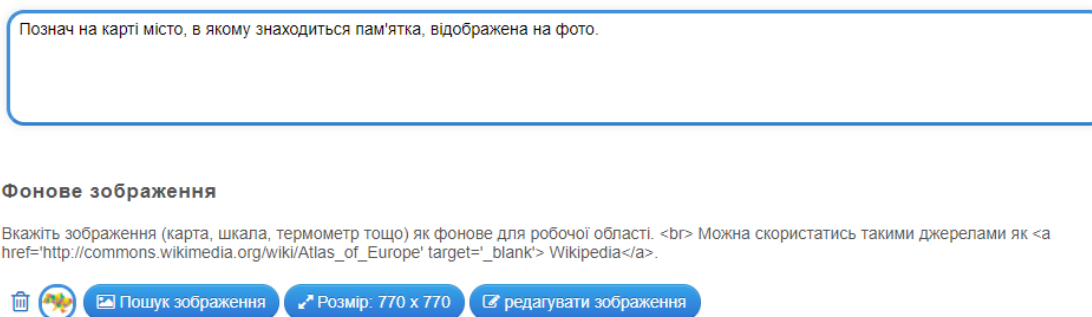


Рис. 6.59. Додавання зображення в режимі редагування гри «Де це?»

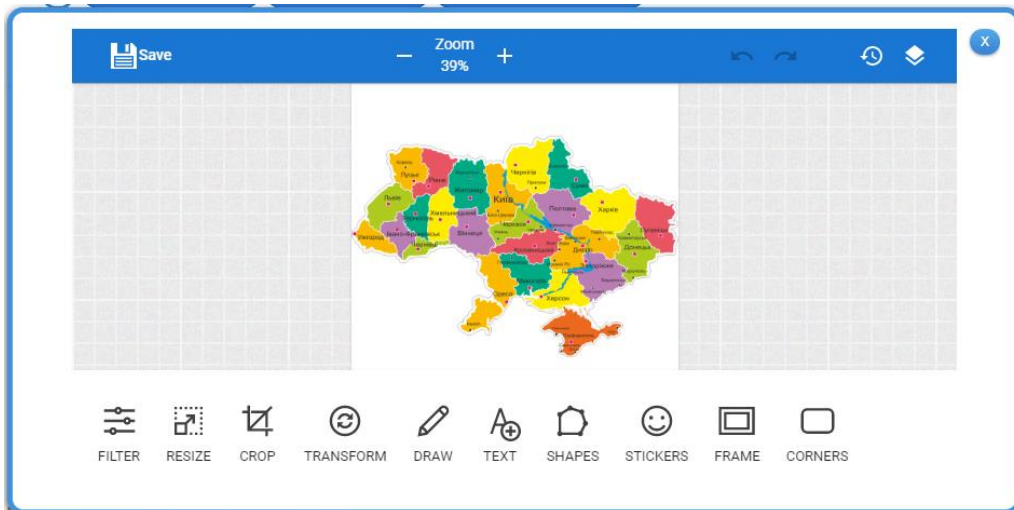


Рис. 6.60. Редагування фонового зображення в режимі редагування гри «Де це?»

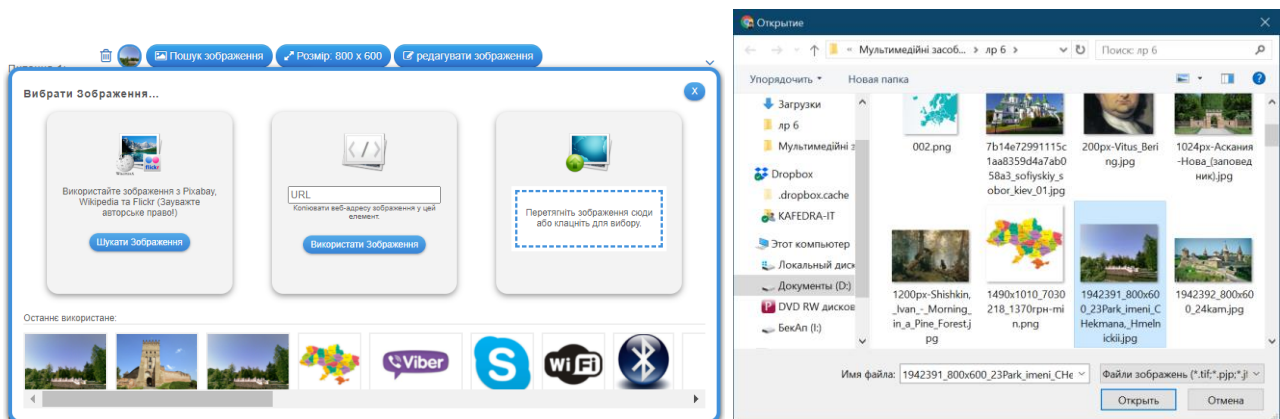


Рис. 6.61. Робота з питанням-зображенням в режимі редагування гри «Де це?»

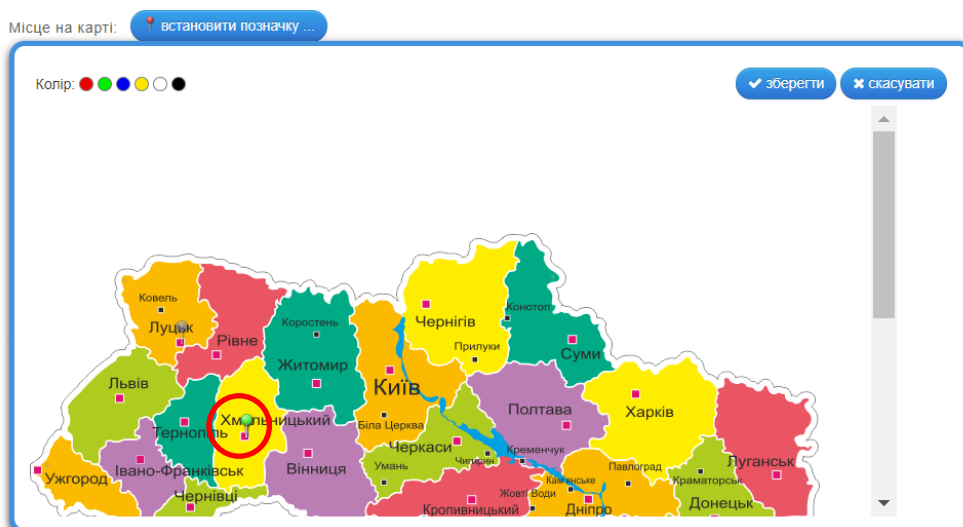


Рис. 6.62. Додавання позначки на фонове зображення

Розроблена гра представлена в режимі перегляду на рис. 6.63.

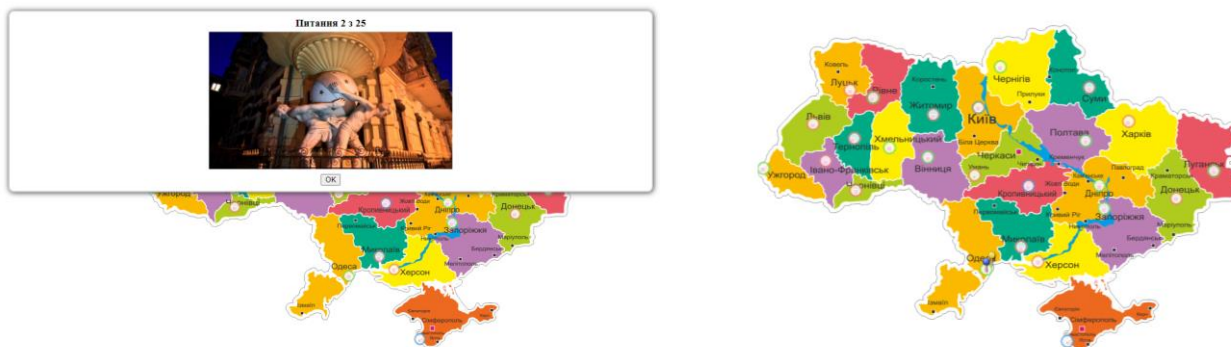


Рис. 6.63. Гра «Де це?» в режимі перегляду

Ще одна цікава для дітей гра – «Парочки» (так звана меморі), в якій передбачено поєднання карток. Картки можуть бути однаковими або різними, утримувати текст, картинки або озвучений текст (рис. 6.64). Зверніть увагу на можливість налаштування розміру картки (1) та обрати варіант зникнення карток, що збіглися, – поступове або одночасне зникнення (2). Максимальна кількість пар карток, яку можна додати до гри – 15.

Назва вправи Мова показу

Гра 5

Опис завдання

Напишіть опис завдання цієї вправи, який показуватиметься при її запуску. Можна залишити поле порожнім.

Налаштування

Розмір карток: середні картки ▾ 1

Пари

Задайте парні відповідності для гри

Пара 1: Текст Зображення Озвучений текст

Пара 1: Текст Зображення Озвучений текст

+ додати ще один елемент

Hide matched cards?

cards stay visible ▾ 2

Рис. 6.64. Гра «Парочки» в режимі редагування

У результаті була отримана гра, представлена на рис. 6.65.

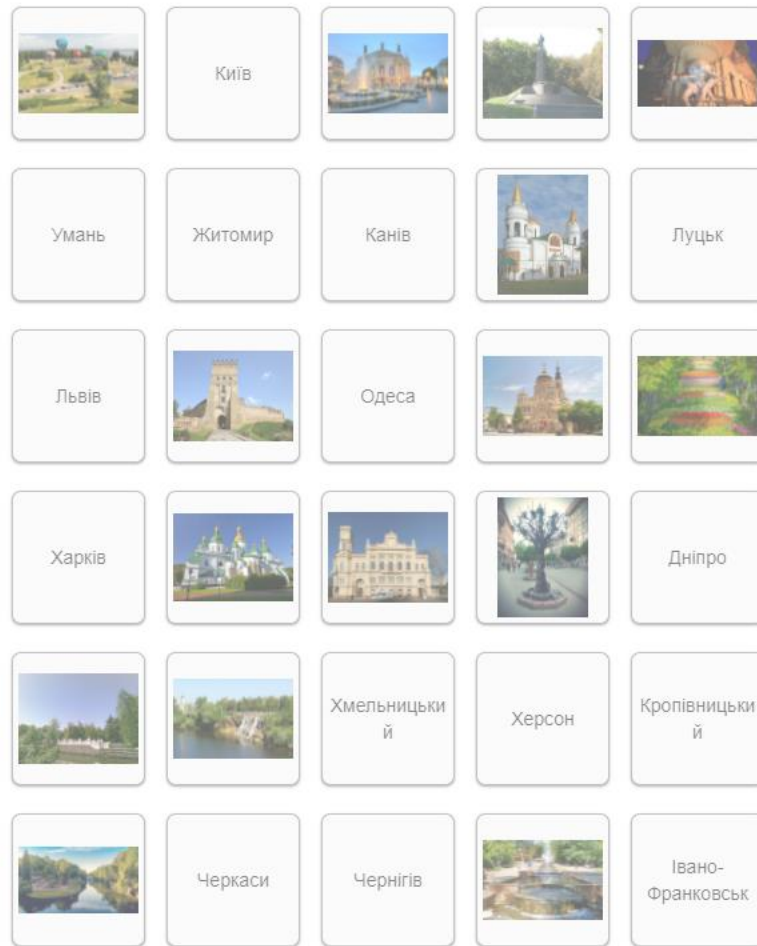


Рис. 6.65. Гра «Парочки» в режимі перегляду

Гра «Порахувати» пов'язана з обчисленнями, що слідує з її назви. У ній можна обчислити значення виразу, перевести значення з одних одиниць вимірювання до інших або підрахувати кількість об'єктів, елементів тощо. Наприклад, в MS PowerPoint можна створити колаж із завданням (рис. 6.66).

Яка кількість хижих тварин на цій картинці?



Рис. 6.66. Приклад картинки-колажу для гри «Порахувати»

Назва вправи Мова показу ? :

Гра 6

Опис завдання

Напишіть опис завдання цієї вправи, який показуватиметься при її запуску. Можна залишити поле порожнім.

Перевіримо як ти знаєш одиниці вимірювання часу...

Питання гри

У кожному раунді відображається одне запитання у вигляді тексту, зображення, аудіо- чи відео ресурсу. Введіть правильну відповідь у вигляді цілого числа.

Питання 1: Текст Зображення Аудіо Відео

Рішення:

[+ додати ще один елемент](#)

Сортувати питання

Питання можна показувати впорядковано чи випадково. Якщо ви використовуєте питання зі зростаючою складністю, обирайте впорядковано.

випадковий порядок

Питання гри

У кожному раунді відображається одне запитання у вигляді тексту, зображення, аудіо- чи відео ресурсу. Введіть правильну відповідь у вигляді цілого числа.

Питання 1: Пошук зображення Розмір: 960 x 720 редагувати зображення Підказка:

Рішення:

Питання 2: A Підказка:

Рішення:

Питання 3: A Підказка:

Рішення:

Питання 4: A Підказка:

Рішення:

Питання 5: A Підказка:

Рішення:

Рис. 3.67. Гра «Порахувати» в режимі редагування

Розроблена гра утримує як текстові так і графічні запитання (рис. 6.68).



Рис. 6.68. Гра «Порахувати» в режимі перегляду

5. Реєстрація на сервісі Word Wall докладно описана в теоретичних відомостях. Для ознайомлення з доступними інтерактивними завданнями необхідно натиснути посилання **Спільнота** (рис. 6.69).

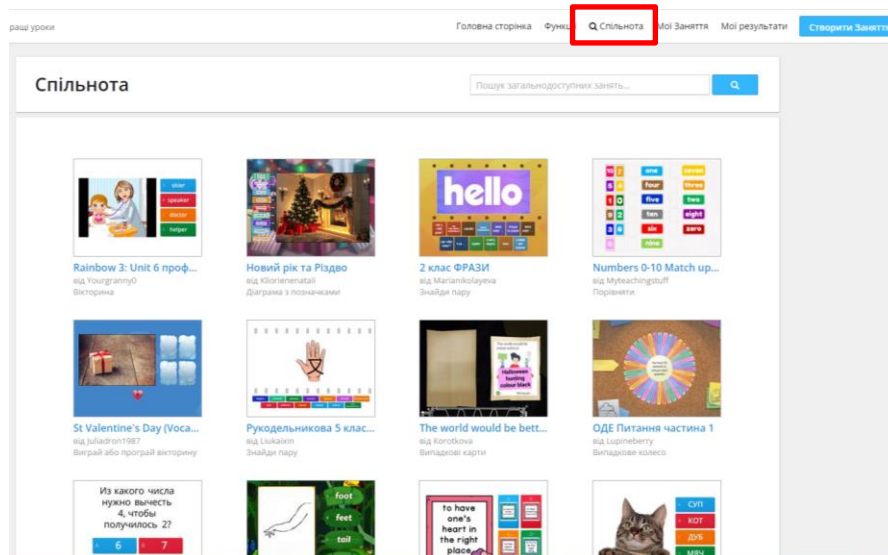


Рис. 6.69. Сторінка Спільнота Word Wall

6. Для створення інтерактивної вправи натискають кнопку **Створити Заняття**, після чого обирають потрібну вправу. Розглянемо кожен з доступних інтерактивних вправ.

Вправа **Відповідники** дає змогу поєднати дві фрази, дві картинки або картинку з фразою. Було обрано завдання на поєднання історичної пам'ятки України з містом, де вона знаходиться. Фото пам'яток додаються шляхом пошуку або завантаженням з комп'ютера (див. рис. 6.16). У результаті додавання фотографій та міст була створена вправа, для збереження якої натискають **Виконано** (рис. 6.70). Вправа в режимі перегляду представлена на рис. 6.71.

Завдання 1

Інструкція Не обов'язково

Поєднати фото пам'ятки з містом

Ключове слово	Визначення	Переставити стовпці
1.	Луцьк	↕ 🗑️
2.	Запоріжжя	↕ 🗑️
3.	Херсон	↕ 🗑️
4.	Львів	↕ 🗑️
5.	Одеса	↕ 🗑️
6.	Суми	↕ 🗑️
7.	Харків	↕ 🗑️
8.	Полтава	↕ 🗑️
9.	Чернівці	↕ 🗑️
10.	Житомир	↕ 🗑️

+ Додати елемент має 3 макс. 20

Рис. 6.70. Інтерактивна вправа **Відповідники** в режимі редагування

	Одеса	<input type="text"/>	Полтава
<input type="text"/>	Львів	<input type="text"/>	Запоріжжя
<input type="text"/>	Чернівці	<input type="text"/>	Житомир
<input type="text"/>	Луцьк	<input type="text"/>	Харків
<input type="text"/>	Херсон	<input type="text"/>	Суми

Отправить Ответы 🔊 🗑️

Рис. 6.71. Інтерактивна вправа **Відповідники** в режимі перегляду

Ще один варіант завдання **Відповідники** (ідентична завданню **Знайти пару** в Learning.apps): вводиться відповідь і парна їй підказка (рис. 6.72). У процесі виконання завдання підказки з'являтимуться поодиночі, а учень обирає відповідь (рис. 6.73).

Редагувати вміст

Назва вправи

Завдання 3

Опис Необов'язково

Поєднати картину з художником

Відповідь	Підказка	Поміняти стовпці
1.	Іван Айвазовський	↕ 🗑️
2.	Дієго Веласкес	↕ 🗑️
3.	Рембрандт ван Рейн	↕ 🗑️
4.	Вечелліо Тіціан	↕ 🗑️
5.	Естебан Мурильо	↕ 🗑️
6.	Іван Шишкін	↕ 🗑️

+ Додати елемент має 3 макс. 20

Рис. 6.72. Інтерактивна вправа **Відповідники** в режимі редагування



Рис. 6.73. Інтерактивною вправою **Відповідники** в режимі перегляду

Вправа **Відкрийте вікно** поділяється на два варіанти: прості вікна і вікна з питаннями. Прості вікна застосовуються при проведенні занять в класі, а вікна з питаннями при проведенні онлайн тестування (рис. 6.74).

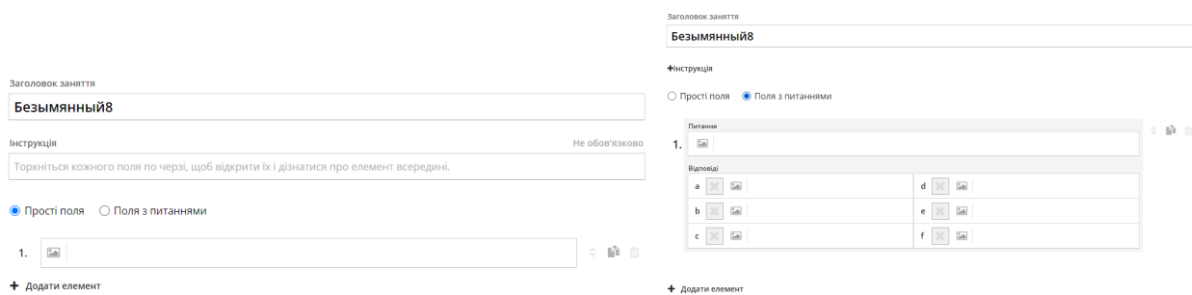


Рис. 6.74. Інтерактивна вправа **Відкрийте вікно** в режимі редагування

Тип завдання **Відкрийте вікно** прості поля розглядати не будемо, а зупинимося на другому варіанті завдань. Після створення запитання та додавання варіантів відповідей (одна вірна, інші правдоподібні дистрактори) необхідно відмітити правильну відповідь, клацнувши у відповідному полі (рис. 6.75).

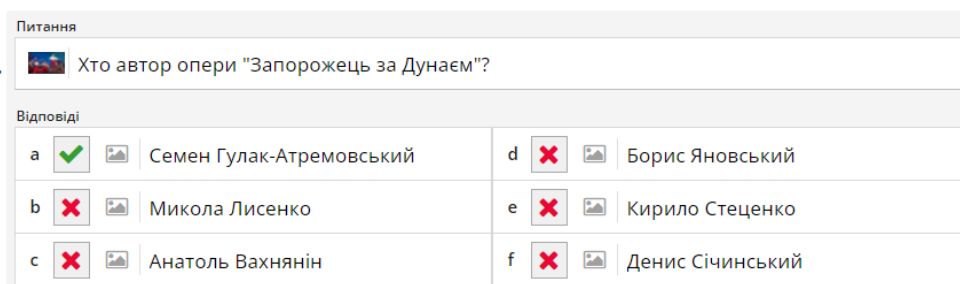


Рис. 6.75. Інтерактивна вправа **Відкрийте вікно** в режимі редагування питання

Поступово додавши всі питання було отримано інтерактивне завдання, представлене на рис. 6.76. Зверніть увагу, що в нижній частині завдання можна обрати тему оформлення інтерактивної вправи.

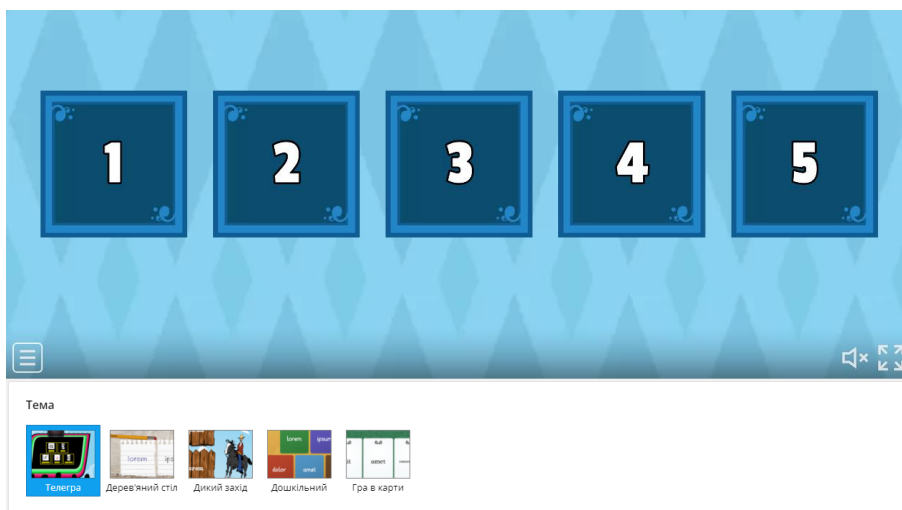


Рис. 6.76. Початковий етап роботи з інтерактивною вправою **Відкрийте вікно** в режимі перегляду



Рис. 6.77. Інтерактивною вправою **Відкрийте вікно** в режимі перегляду

Аналогічна вправі **Відкрийте вікно** вправа **Вікторина**, приклад якої представлений в режимі редагування (рис. 6.78) та перегляду (рис. 6.79).

Назва вправи

Завдання 4

+ Опис

Питання

1. Хто автор опери "Запорожець за Дунаєм"?

Відповіді

a	<input checked="" type="checkbox"/>	Микола Лисенко	d	<input checked="" type="checkbox"/>	Анатоль Вахнянин
b	<input checked="" type="checkbox"/>	Семен Гулак-Атремовський	e	<input checked="" type="checkbox"/>	Денис Січинський
c	<input checked="" type="checkbox"/>	Борис Яновський	f	<input checked="" type="checkbox"/>	Кирило Стеценко

Рис. 6.78. Інтерактивна вправа **Вікторина** в режимі редагування



Рис. 6.79. Інтерактивна вправа **Вікторина** в режимі перегляду

Вправи **Випадкове колесо** та **Випадкові карти** стануть в нагоді на реальному занятті в класі та вони схожі на **Відкрийте вікно (прості вікна)**. Вправа Випадкове колесо в режимі перегляду представлена на рис. 6.80, а вправа **Випадкові карти** – на рис. 6.81.



Рис. 6.80. Інтерактивна вправа **Випадкове колесо** в режимі перегляду

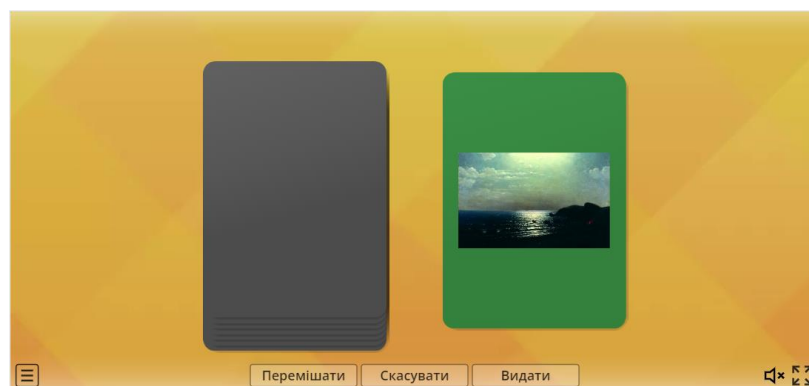


Рис. 6.81. Інтерактивна вправа **Випадкові карти** в режимі перегляду

Для створення завдання **Анаграма** достатньо ввести слова або фрази, літери якої переплутаються під час виконання завдання (рис. 6.82). А під час виконання завдання літера, що потрапила на правильне місце підсвічується кольором (рис. 6.83).

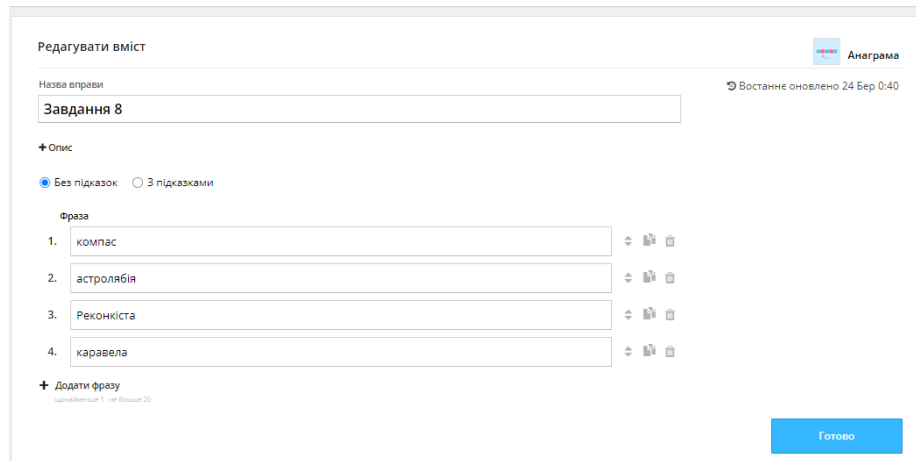


Рис. 6.82. Інтерактивна вправа **Анаграма** в режимі редагування



Рис. 6.83. Інтерактивна вправа **Анаграма** в режимі перегляду

Вправа **Наведіть порядок** схожа на анаграму, тільки в ній необхідно у правильному порядку розставити слова. У завданні можна розставити слова у визначенні (будь яка дисципліна), у реченні (українська або іноземна мови), відтворити відомі фрази (прислів'я або приказка), відбудувати послідовність (наприклад, розташування планет Сонячної системи) тощо. На рис. 6.84 представлено вправу **Наведіть порядок** на прикладі прислів'їв, а на рис. 6.85 ця ж вправа представлена в режимі перегляду.

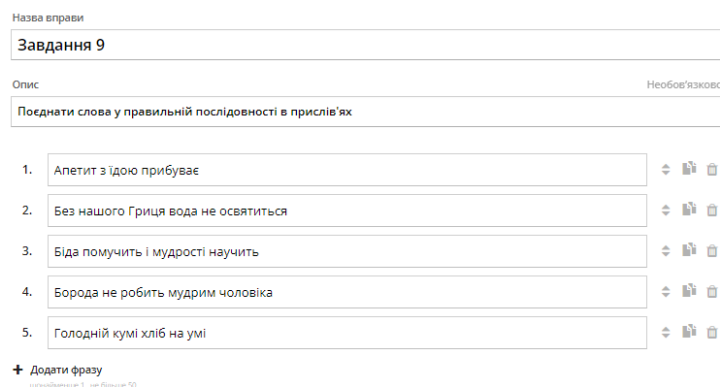


Рис. 6.84. Інтерактивна вправа **Наведіть порядок** в режимі редагування



Рис. 6.85. Інтерактивна вправа **Наведіть порядок** в режимі перегляду

Вправа **Відсутнє слово** (рис. 6.86), пов'язана з добором пропущених слів (1), до яких додаються неправильні слова (2). Ця ж вправа у режимі перегляду представлена на рис. 6.87.

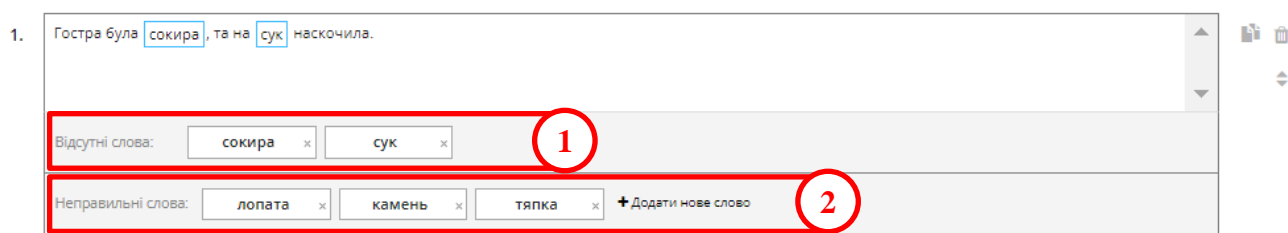


Рис. 6.86. Інтерактивна вправа **Відсутнє слово** в режимі редагування

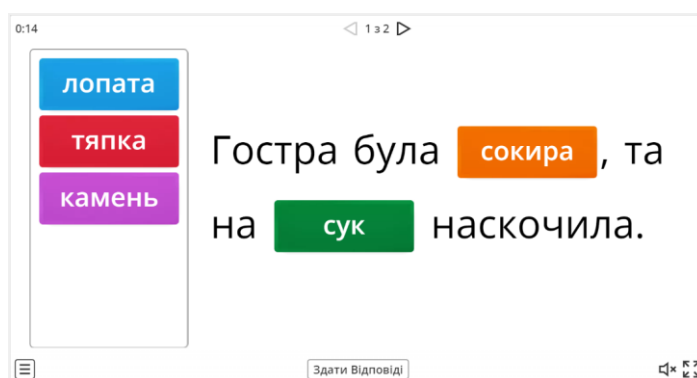


Рис. 6.87. Інтерактивна вправа **Відсутнє слово** в режимі перегляду

Інтерактивна вправа **Відповідні пари** поділяється на пари однакових елементів та пари різних елементів (рис. 6.88).

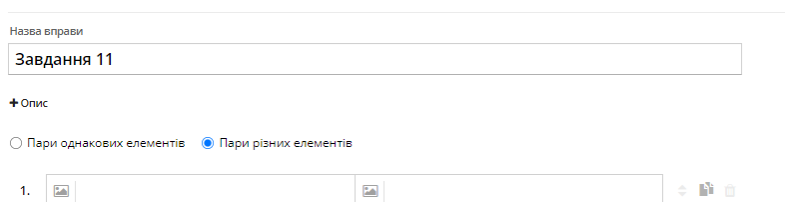


Рис. 6.88. Інтерактивна вправа **Відповідні пари** в режимі редагування

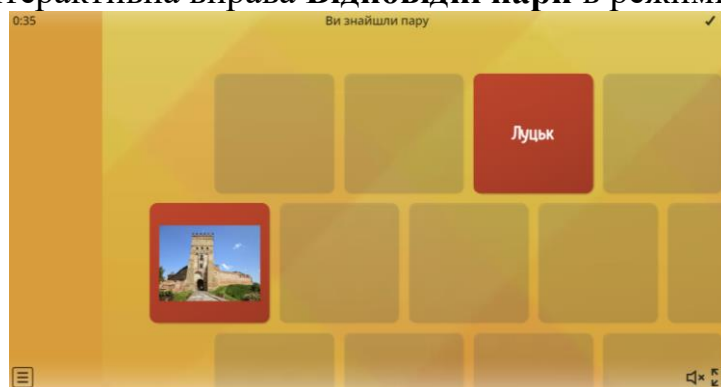


Рис. 6.89. Інтерактивна вправа **Відповідні пари** в режимі перегляду

Щоб зробити завдання загальнодоступним натискаємо кнопку **Поділитися** (рис. 6.90); відкривається вікно обрання способу доступу (рис. 6.91); після цього

з'являється вікно з повідомленням про публікацію ресурсу, з якого копіюється посилання, а також пропонується обрати середовище для публікації? наприклад, Google Class (рис. 6.92).

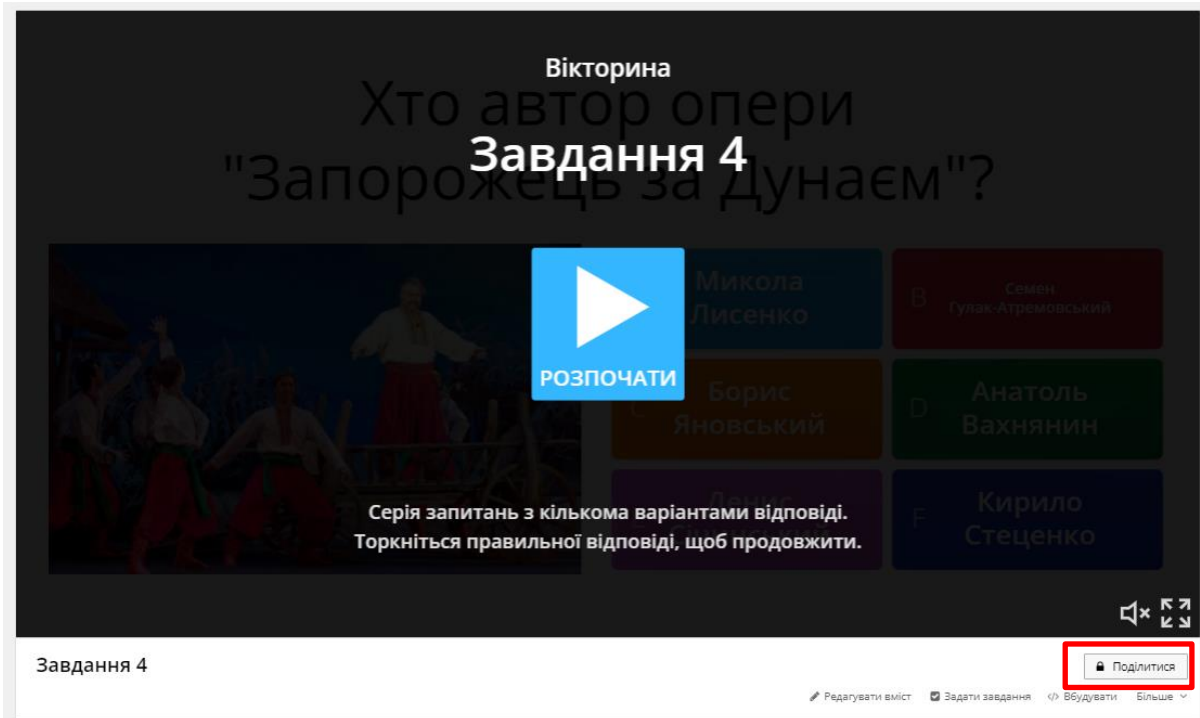


Рис. 6.90. Поділитися вправою у WordWall

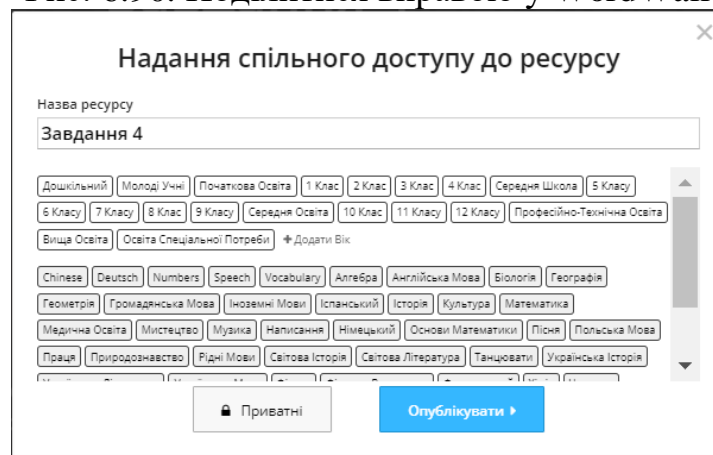


Рис. 6.91. Надання спільного доступу до вправи WordWall

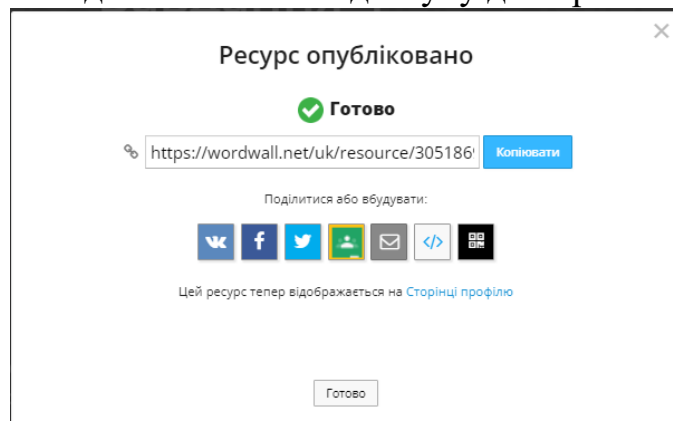


Рис. 6.92. Посилання на вправу та обрання способу публікації