**Наталія Винницька, Софія Глуха**

**(Дрогобич, Україна)**

**СЕРВІС LEARNING APPS ЯК ЕФЕКТИВНИЙ ЗАСІБ РОЗВИТКУ ПІЗНАВАЛЬНОГО ІНТЕРЕСУ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ**

У світі, що динамічно змінюється, постійно вдосконалюються та ускладнюються технологій, інформатизація освітньої галузі має велике значення. Суспільство відчуває потребу у підвищенні якості освіти та використанні сучасних технологій у закладах освіти. Нові підходи до виховання вимагають і використання зовсім інших, найбільш ефективних педагогічних технологій у навчанні дітей. Активне використання дистанційних технологій підвищує ефективність уроків, робить процес навчання більш емоційно насиченим, а також дає змогу охопити максимально можливу кількість учнів, у тому числі тих, які з ряду причин не відвідують навчальні заклади.

Особливо зараз, в умовах офлайн та онлайн навчання, особливого дидактичного значення набувають засоби та сервіси ІКТ (DCS, хмарні технології, соціальні сервіси Web 2.0), прикладом такої технології, що поєднує ці дві вимоги, є ресурс LearningApps.org, який є застосування сервісу Web 2.0.

Що це за служба програми навчання? Це набір модулів, які вчитель може створити самостійно або використати базу модулів. Існуючі модулі можна безпосередньо включити в навчальний контент і змінити або створити на льоту. Мета – зібрати інтерактивні блоки та зробити їх загальнодоступними. Таким чином, такі блоки (так звані додатки або вправи) не включені до жодних програм чи конкретних сценаріїв. Вони мають свою цінність, а саме інтерактивність.

Зараз існує багато платформ, які дозволяють навчатися онлайн, але деякі завдання можуть не підійти вчителю, тому що вони не відповідають програмі, не подобаються обраний матеріал і можуть бути нудними та одноманітними.

Використання цього сервісу в Інтернеті на уроці дозволяє зробити процес навчання інтерактивним, більш мобільним, жорстко диференційованим та індивідуальним. Різноманітність способів подання інформації (графіки, схеми, ілюстрації, малюнки тощо) дозволяє задіяти всі основні сенсомоторні аналізатори дитини в початковій школі, а також сприяє підвищенню мотивації діяльності дитини. Можливість доповнити педагогічний процес ресурсами віддаленого доступу дозволяє закріпити матеріал уроку в ігровій формі, а також залучити до освітнього середовища батьків, які в свою чергу стають учасниками освітніх стосунків.

Говорячи про власний досвід використання інтерактивного ресурсу LearningApps, хотілося б відзначити різноманітні переваги обраної платформи. LearningApps.org робить створення інтерактивних електронних вправ зручним і легким. Широта можливостей, простота навігації, простота використання сприяють тому, що будь-який учитель, який має мінімальні навики ІКТ, може створити власний ресурс – невелику вправу для пояснення нового матеріалу, для закріплення, тренування, контролю, для побудови індивідуальних траєкторій для вивчаючи навчальні курси, створити власний банк навчальних матеріалів.

Реєструючись, ви отримуєте можливість:

· створювати та публікувати свої програми на Learning Apps;

· розподіл учнів на групову роботу, формування статистики;

· зберегти у форматах: SCORM, iBook Author Widjet (для iPad), Developer Source (завантажити вихідний код програми у вигляді ZIP-файлу);

· збереження QR-коду – посилання на завдання. Зчитуючи цей код камерою мобільного телефону, дитина потрапляє до потрібного завдання.

Ви можете публікувати створені на цій платформі вправи на своїх веб-сайтах (блогах), ділитися посиланнями з колегами, учнями та батьками, тим самим підвищуючи привабливість навчального предмету.

Програми, які ви розробляєте, зберігаються в загальній базі даних, що дозволяє іншим використовувати їх, тож ви можете використовувати готові вправи. На платформі є понад 30 різних інтерактивних видів вправ, 5 з яких у формі гри для 2-4 учасників.

Сервіс LearningApps дозволяє створювати додатки, згодом збираючи всі вправи, об’єднані за темами, в один блок, що дуже зручно. Я широко використовую додатки для закріплення матеріалу, домашніх завдань, додаткових годин і контролю. Виконуючи вправу, учень одразу отримує оцінку своїх знань. У створених класах прикріплені учні бачать лише ті завдання, які я для них підібрала, маючи можливість потренуватися чи виконати певну вправу. Методична мета вправ різна:

• виховна;

• пошук інформації;

• демонстрація;

• контролюючий;

• навчальні ігри та ін.

При виконанні завдань групова статистика показує мені, як вчителю, правильність виконання вправи та кількість виконаних завдань.

Попрактикувавшись у роботі з сервісом Learning Apps у початковій школі, я змогла підвищити мотивацію, зняти напругу та страх зробити помилку. Спільне або самостійне виконання вправ на сервісі Learning Apps учні сприймають позитивно. Іноді ми безпосередньо виконуємо завдання, як-от робота зі словниковим запасом, п’ятихвилинні орфографічні вправи та арифметика. Під час уроку діти можуть виконувати завдання на телефоні індивідуально або в групах. Володіють базовими навичками роботи з електронними додатками, виконують завдання швидко та якісно.

Сервіс пропонує 34 різні типи завдань, які поділяються на кілька типів (щоб переглянути приклади завдань, наведіть камеру телефону в режимі «Фото» на QR-код, зафіксуйте його в рамці та перейдіть за посиланням):

1. Різноманітні тести та вікторини з вибором правильної відповіді. Наприклад, завдання «Фразеологізми». Форми завдань можуть бути найрізноманітнішими – як класичний тест, так і гра типу «Хто хоче стати мільйонером»

2. Вправи на встановлення відповідності та класифікацію. Прикладом такого завдання є завдання «Правопис суфіксів -ик або -ек». Такі завдання вимагають від учня помістити предмет у потрібну коробку, з’єднати предмети попарно, підібрати необхідні написи до частин ілюстрації. Об’єктами можуть бути текст, зображення або навіть відео-файл.

3. Вправи «Шкала часу» та повторна послідовність. Завдання такого типу подано у вправі «Розташуйте слова за алфавітом». Такі завдання дуже зручні для створення послідовностей, алгоритмів, шкал часу тощо.

4. Вправи на заповнення пропущених слів, фрагментів тексту, кросвордів. Прикладом таких завдань є кросворд «Тваринні зони лісу» або словниковий диктант на тему «Календар». Слова можна пропонувати в текстовому вигляді, у вигляді малюнків або аудіо-файлів.

5. Вправа на виділення з тексту слів і речень. Такою вправою є завдання «Знайди головні члени речення». У цьому типі вправи вам потрібно зробити вибір і позначити правильну відповідь.

6. Онлайн-ігри, в яких можуть брати участь декілька учнів вашого класу одночасно. Наприклад, гра на перевірку правопису «Root Spell Check» розроблена за типом змагань «Коні». Ви можете придумати таку гру, як «Шибениця», щоб відгадувати слова тощо. Кілька завдань, об'єднаних спільною темою, які планується використовувати в рамках одного або кількох уроків, можна зібрати в одну мережу додатків, у цьому випадку дітям пропонується лише одна зв'язка. Прикладом цього є прикладна таблиця «Різноманітність рослин», де підібрано різні види вправ, що відповідають розділам теми. Діти послідовно переходять від завдання до завдання. У цьому випадку особистий прогрес буде відображатися як в мережі для самої дитини, так і в статистиці для вчителя.

Сервіс Learning Apps і його можливості електронного тестування особливо привабливі, оскільки вони дозволяють отримати результати практично відразу після завершення тесту. Learning Apps дозволяє врахувати рівень навчання учнів, що є основою для реалізації принципів індивідуалізації та диференційованого підходу до навчання. При цьому дотримується принцип доступності та враховується індивідуальний темп роботи кожного учня.

Але слід пам'ятати, що комп'ютер не може замінити вчителя на уроці. Треба ретельно планувати свій час за комп’ютером і використовувати його лише тоді, коли це дійсно потрібно.

Використання ресурсу Learning Apps у навчальному процесі сприяє:

1. Підвищення мотивації до навчання, оскільки завдання яскраві, цікаві, в ігровій та веселій формі. Можна включити ігрові вправи. Ці заняття викликають у дітей емоційний підйом. Деякі вправи містять елемент змагання

2. Створення ситуації успіху, оскільки система не дозволить вам виконати завдання з неправильною відповіддю. Дитина обов'язково правильно виконає завдання за допомогою підказок, що вселяє впевненість у своїх силах. Дитина не боїться робити помилки. Кількість спроб не обмежена.

3. Підвищення якості знань за рахунок посилення самостійної роботи учнів, збільшення обсягу виконаних завдань на уроці та вдома.

4. Інтелектуально-творчий розвиток дітей завдяки зручності використання, що дозволяє дітям самостійно створювати ігрові вправи.

5.Заповнення дефіциту джерел навчальних матеріалів.

6. Розвиток умінь і навичок інформаційно-пошукової діяльності.

7. Об’єктивне оцінювання знань і вмінь за більш короткий час та швидкий зворотній зв’язок «учень-учитель-учень».

8. Використання на уроці вправ із варіантами відповідей на сервері LearningApps.org дозволить учителю за короткий час отримати об’єктивний результат щодо рівня засвоєння матеріалу та своєчасно його скоригувати.

Розглянуті позитивні сторони спонукають до роботи з цим сервісом, але необхідно мати на увазі, що повноцінна робота з Learning Apps можлива за наявності хорошого підключення до Інтернету та достатнього обладнання. Готуючись до уроку, слід враховувати можливі проблеми з підключенням до Інтернету та передбачити резервні варіанти. Враховуючи ці недоліки у своїй роботі, я практикувала давати їм посилання на завдання. Діти також можуть отримати доступ до завдання за допомогою QR-коду.

Звичайно, цей сервіс не єдиний, що надає такі можливості. Але доступність і зручність використання, можливість розробки власних інтерактивних вправ, дидактичних посібників, ігрових посібників та застосування їх у практичній діяльності робить його одним із найпопулярніших сервісів.

Підсумовуючи, хотілося б відзначити, що, по-перше, зробити навчальний процес цікавим може лише щиро зацікавлений у своїй діяльності, відкритий до нового, готовий навчатися, рости та розвиватися разом з дітьми вчитель. і розвиток дитини більш успішний.

**Література:**

1. Learningapps.org [Електронний ресурс] / Режим доступу : [https://learningapps.org](https://learningapps.org/)
2. Аман І. С. Інтернет-сервіс мультимедійних дидактичних вправ Learning Apps / І. С. Аман [Електронний ресурс] / Режим доступу : http://internet-servisi.blogspot.com/p/learning-apps.html
3. Інформатика. Навчальна програма для 2-4 класів загальноосвітніх навчальних закладів [Електронний ресурс] / Режим доступу : https://mon.gov.ua/ua/osvita/zagalna-serednya-osvita/navchalni-programi/navchalni-programi-dlya-pochatkovoyi-shkoli
4. Типова освітня програма закладів загальної середньої освіти І ступеня, затверджена наказом Міністерства освіти і науки України від  20.04.2018 № 407 [Електронний ресурс] / Режим доступу : <https://mon.gov.ua/ua/npa/pro-zatverdzhennya-tipovih-osvitnih-ta-navchalnih-program-dlya-1-2-h-klasiv-zakladiv-zagalnoyi-serednoyi-osviti>