

взірцями вокальної культури, кращими традиціями світової та вітчизняними вокальними школами, поєднуючи музичну та художньо-естетичну діяльність.

#### Список використаних джерел

1. Закон України про освіту. URL: <http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/2145-192> (Дата звернення 06.04.2024 р.).
2. Концепція початкової освіти / О. Я. Савченко, Н. М. Бібік, В. О. Мартиненко [та ін.]. *Початкова школа*. 2016. № 6. С. 1–4
3. Концепція Нової української школи. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/nova-ukrainska-shkola-compressed.pdf3>. (Дата звернення 06.04.2024 р.).
4. Концепція сучасної мистецької освіти / Міністерство культури України. Київ, 2017. 13 с. (нормативний документ).
5. Кузьмічова В.А. Особливості формування іміджу студентів факультету мистецтв народно-пісенної творчості. *Педагогіка та психологія*, 2016. № 53. С. 113–118.

#### СТВОРЕННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ РОБОЧИХ АРКУШІВ НА СЕРВІСІ WIZER.ME: З ДОСВІДУ РОБОТИ ВЧИТЕЛІВ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ

*Компаній Олена Вікторівна,*  
доктор педагогічних наук, Херсонський  
державний університет  
*Бондар Тетяна Миколаївна,*  
учитель вищої категорії, методист, учитель  
початкових класів Херсонського ліцею  
№ 51 Херсонської міської ради

*Ключові слова:* інтерактивний аркуш, цифровий сервіс Wizer.me, молодші школярі.

Стрімкий розвиток хмарних технологій та поширення доступу до Інтернету дає нові інструменти для впровадження інтерактивних технологій навчання. У мережі з'являється велика кількість інтерактивних матеріалів, тренажерів та інших освітніх ресурсів, які можна застосовувати в процесі вивчення різних дисциплін. Вчителі все активніше користуються таким унікальним засобом, як інтерактивний робочий аркуш, який забезпечує активну участь кожного учня на уроці, організує самостійну роботу, вдосконалює рівень знань.

Обґрунтування проблеми впровадження інтерактивних аркушів в освітньому процесі знайшло відображення у значній кількості публікацій. Деякі аспекти висвітлені в періодичних виданнях П. Грабовського, О. Даниско, Л. Дідик, В. Курас та ін.

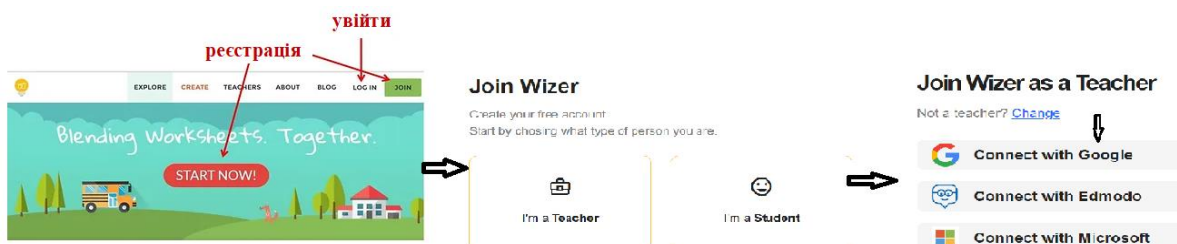
Джерелознавчий аналіз поняття «інтерактивний робочий аркуш» дає підстави стверджувати, що це поняття є новим, тому єдиного визначення не існує. На думку П. Грабовського, інтерактивний аркуш представляє собою веб-сторінку, на якій розміщені навчальні матеріали (текст, зображення, відео тощо) і різного типу завдання [1, с. 16]. О. Даниско розглядає інтерактивний аркуш як цифровий засіб організації педагогом навчальної діяльності учнів за допомогою хмарних сервісів і веб-інструментів. Далі вчена пояснює, що це віртуальна мультимедійна картка з певної теми, що містить об'єкти (текст, зображення, фігури, гіперпосилання, відео, тестові завдання тощо), які можна змінювати, переміщувати, підкреслювати, друкувати [2,

с. 35]. У нашому розумінні, *інтерактивний робочий аркуш* – це цифровий інструмент, що дозволяє створювати цікавий дидактичний матеріал з використанням текстів, зображень, відео та аудіо файлів у поєднанні з інтерактивними елементами.

Для створення інтерактивного аркушу вчителі початкових класів можуть використовувати такі сервіси, як: LiveWorksheets, Wizer.me, Formative, Classkick. Незважаючи на те, що онлайн-сервіси допомагають перевірити, закріпити набуті знання в ігровій формі, сформувати пізнавальний інтерес учнів, вони мають декілька недоліків: відсутність україномовної версії та доступу до сервісів Google на заняттях, а також наявність у класі невеликої кількості гаджетів, що значно звужує поле застосування індивідуальних інтерактивних аркушів на уроці та визначає їх як лише самостійне домашнє завдання.

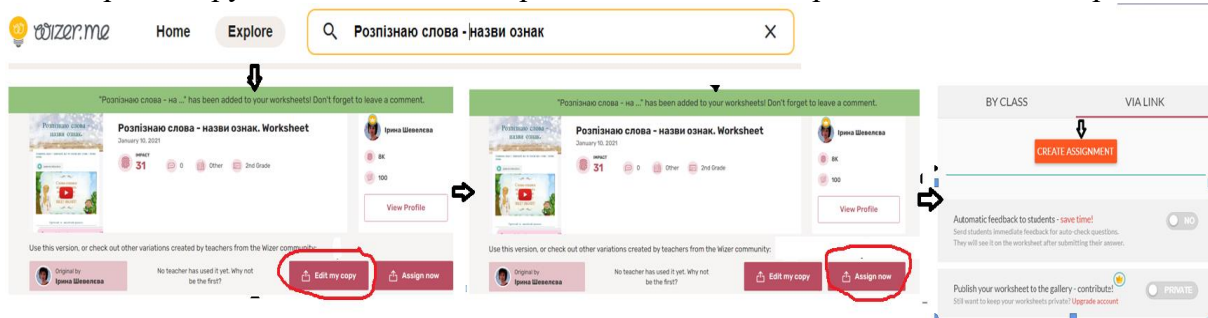
Розглянемо алгоритм роботи з найпопулярнішим і найдоступнішим онлайн-сервісом WIZER.ME, який дозволяє розміщувати в інтерактивному аркуші не тільки тексти та зображення, а й відео та аудіо з різними видами завдань, відстежувати їх виконання.

Для початку роботи із сервісом учителю потрібно виконати покроково такі дії: зареєструватися через команду *Join now*, натиснути на «*I'm Teacher*» та прив'язати сервіс до електронної пошти, що розташована на Google сервісі.



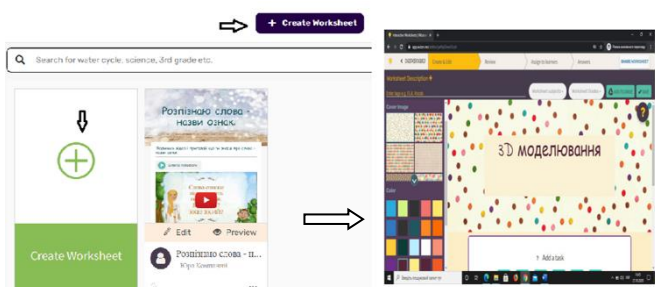
Потрапивши в середовище Wizer.me, можна скористатися вже раніше створеними аркушами. Для цього в пошуку слід ввести ключове слово чи назву теми і переглянути запропоновані аркуші. Якщо зміст аркушу відповідає навчальній меті, то вчитель натискає по черзі на команди *Edit my copy* (назва теми виділяється зеленим кольором), *Assign now*, *Create assignment* та *Googleclass*.

Проілюструємо поетапність роботи схемою. Кроки показано стрілками.



Для створення власного інтерактивного аркуша необхідно скористатися командою *Create Worksheet*, обрати дизайн, зображення обкладинки, колір та шрифт, вказати назву та наповнити аркуш завданнями.

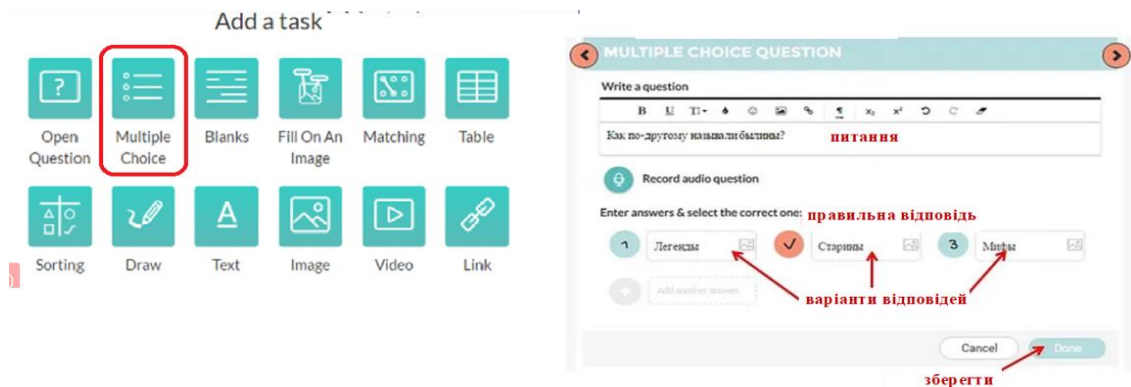
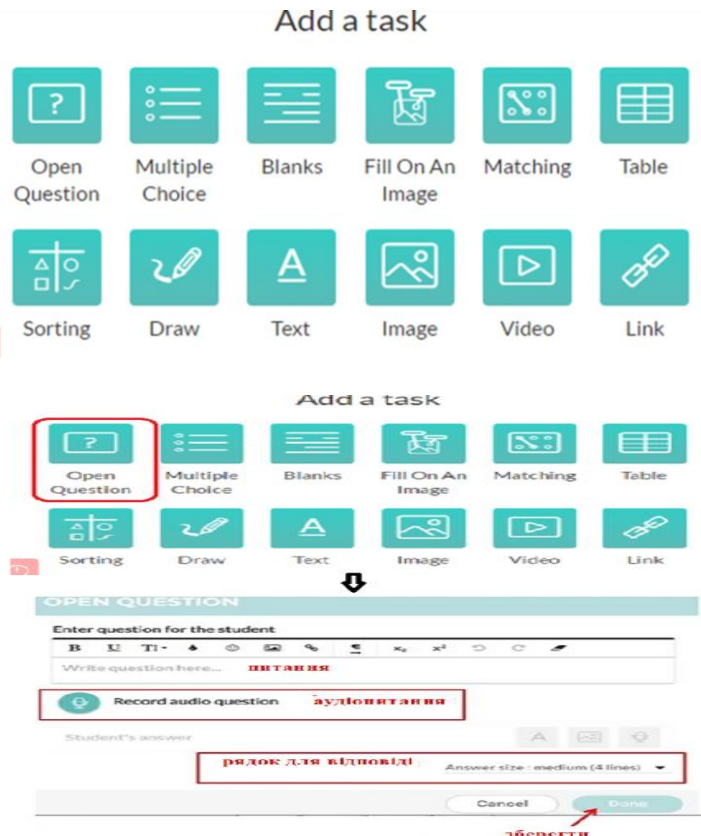
Завантажити завдання



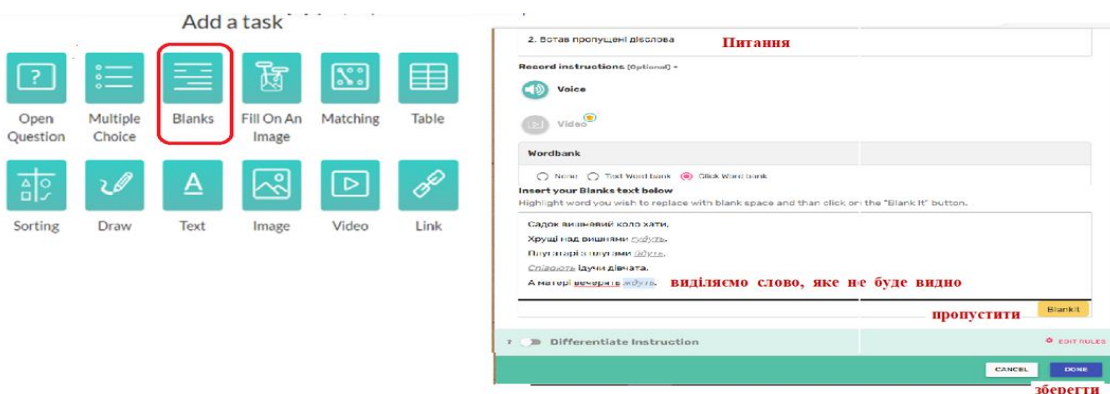
допомагає розділ «Add Task», який передбачає дванадцять завдань різних типів: Open Question (відкрите питання); Multiple Choice (питання з вибором відповіді); Blanks (роботу з текстом; знайти, вставити пропущені слова тощо); Fill On An Image (поєднання тексту і малюнку); Matching (з'єднання частин); Table (таблиця); Sorting (сортування); Draw (малювання). Проаналізуємо деякі з них.

Для того, щоб розмістити на аркуші відкрите питання, обираємо кнопку «Open Question». У вікні вносимо питання (назву завдання) чи додаємо аудіопитання (Record audio question). Натискаємо «Done» (зберегти).

На аркуші можна розташувати питання з вибором правильної відповіді за допомогою команди «Multiple Choice». У вікні вносимо питання, даємо варіанти відповіді на питання. Якщо варіантів відповідей необхідно більше, натискаємо значок «+». Помічаємо правильний варіант відповіді, який позначається «галочкою» і фарбується в червоний колір та натискаємо «Done».



Команда «Blanks» дає можливість додати завдання з пропуском слова. У першому рядку пишемо завдання. Далі налаштовуємо його за допомогою команд None (дати

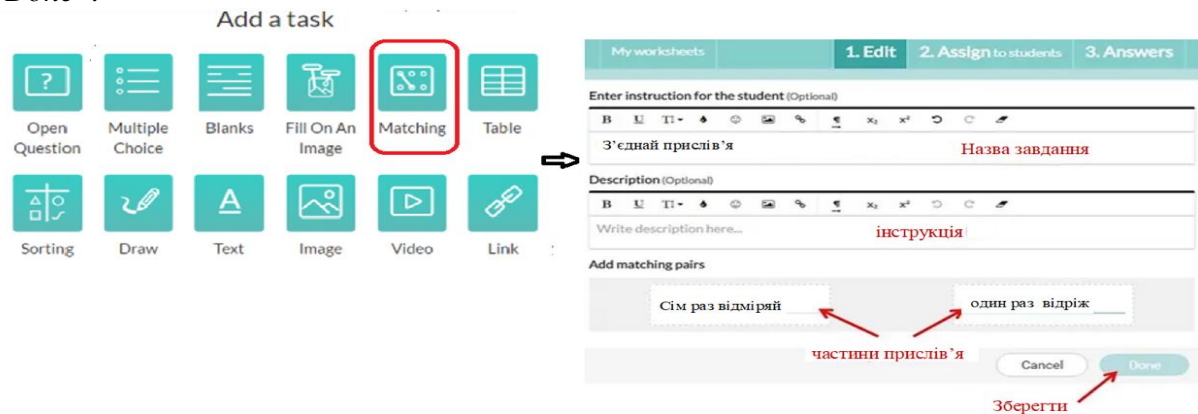


свої слова), Text Word bank (вибрати з довідки), Click Word bank (вставити потрібні слова з пам'яті). Нижче вставляємо речення чи текст, виділяємо потрібне слово і натискаємо «Blank». Наприкінці обираємо «Done».

Поєднати слово з малюнком передбачає команда «Fill On An Image». Спочатку завантажуюмо та зберігаємо зображення, потім у відкрите вікно вносимо назву завдання, додаємо інструкцію для учнів по виконанню вправи. На зображенні наносимо позначки і залишаємо їх порожніми. Якщо необхідна автоматична перевірка відповідей, прикріплюємо до міток правильні відповіді. Натискаємо на *Open*, що робить мітки видимими, та «Done».

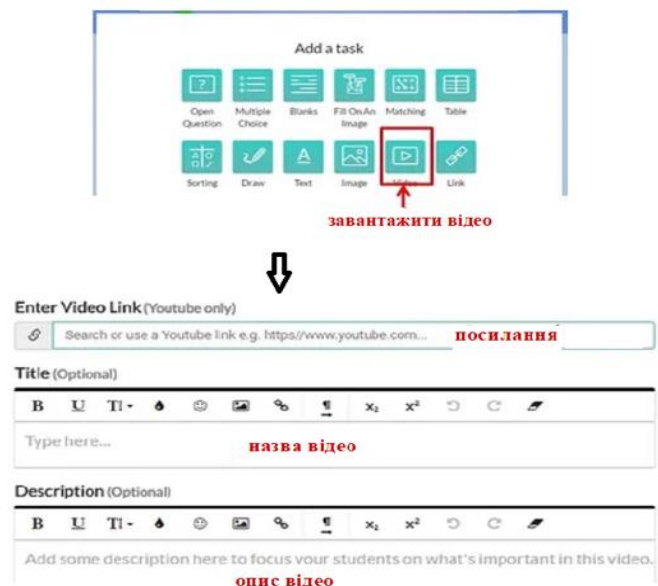


Цікавим є інтерактивне завдання на поєднання частин. У команді «Matching» пишемо завдання та інструкцію по його виконанню, якщо необхідно. Далі парами додаємо частини речень або слів, які необхідно з'єднати між собою, натискаємо «Done».



На інтерактивному аркуші можна розмістити відео. Завантажуємо його через команду «Video». У відкритому вікні вставляємо посилання на відео з YouTube, додаємо назву відеоролика, натискаємо «Done».

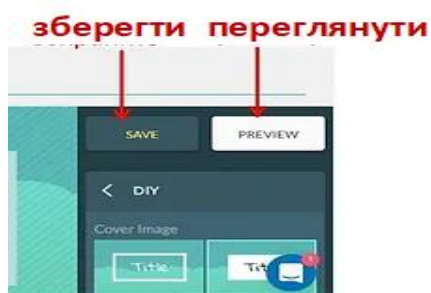
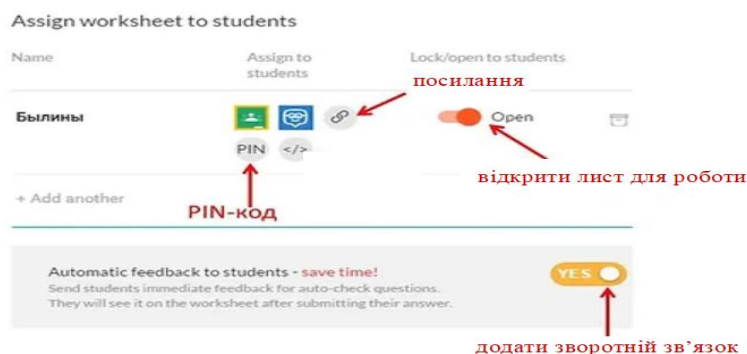
Після того, як всі завдання розміщено, аркуш потрібно зберегти, переглянути та поділитися з учнями, надавши їм або код доступу, або посилання («Share with teachers»).





Запрошуємо учнів до роботи через команду «Assign to students». Налаштовуємо параметри зворотнього зв'язку: після відповідей на завдання, учням буде показана інформація про кількість правильних або неправильних відповідей на питання.

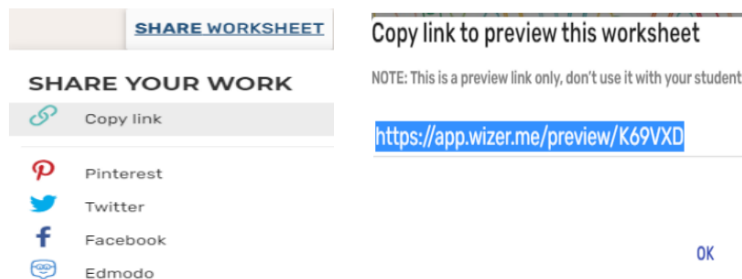
Учні, закінчивши роботу, натискають «Save», а потім «Hand in work» і ще раз підтвердити «Hand in work». Усі роботи учитель перевіряє в розділі «Answers», пише коментар або відправляє роботу на доопрацювання, вказавши на недоліки.



інтерактивними аркушами або створювати їх з нуля.

Також сервіс дає можливість розмістити всі матеріали, необхідні для уроку, в одному місці.

Отже, сервіс Wizer.me є простим цифровим інструментом, який дозволяє користуватися готовими



### Список використаних джерел

1. Грабовський П. Критерії та показники добору цифрового застосунку реалізації інтерактивного робочого аркушу педагогічним працівником закладу загальної середньої освіти. *Освіта. Інноватика. Практика*, 2023. Том 11, № 9. С. 15–20.

2. Даниско О. В. Використання інтерактивних робочих аркушів як засобу підвищення ефективності процесу професійної підготовки майбутніх учителів фізичної культури. *Проблеми та перспективи розвитку фізичного виховання, спорту і здоров'я людини* : матеріали Всеукр. наук.-практ. конф. (23–24 квітня 2020 р.) / ПНПУ імені В. Г. Короленка. Полтава, 2020. С. 34–38.

## СУЧАСНІ ПІДХОДИ ДО ФОРМУВАННЯ ГРОМАДЯНСЬКОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНЬОГО ВЧИТЕЛЯ

**Кочерга Ольга Миколаївна,**

кандидат педагогічних наук, голова циклової комісії викладачів педагогіки та психології Комунального закладу «Прилуцький гуманітарно-педагогічний фаховий коледж імені Івана Франка» Чернігівської обласної ради