Міністерство освіти і науки України
Львівський національний університет імені Івана Франка
Філологічний факультет Кафедра української мови
імені проф. Івана Ковалика

ІНТЕРАКТИВНІ ЗАСТОСУНКИ ДЛЯ ВИВЧЕННЯ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ В 6 КЛАСІ ЗАКЛАДІВ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ

Магістерська робота
студентки ІІ курсу групи ФЛОм-21с
спеціальності 014.01 “Середня освіта”
предметної спеціальності “Українська мова і література”
денної форми здобуття освіти
Федько Василини Степанівни

Науковий керівник –
канд. філол наук, доц. **Сокіл-Клепар Н. В.**

Львів – 2025

ЗМІСТ

ВСТУП 3

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ІНТЕРАКТИВНОГО НАВЧАННЯ Й ЗАСТОСУНКІВ У ВИВЧЕННІ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ 7

1.1. Інтерактивне навчання: історія питання 7

1.2. Визначення поняття інтерактивного навчання 10

1.3. Переваги й недоліки інтерактивного навчання 13

1.4. Впровадження методів інтерактивного навчання на уроках української мови у 6-му класі ЗЗСО 16

1.5. Критерії вибору інтерактивних застосунків для вивчення української мови та їхній огляд 20

РОЗДІЛ 2. ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ЗАСТОСУНКІВ ТА ОРГАНІЗАЦІЯ ПЕДАГОГІЧНОГО ЕКСПЕРИМЕНТУ 2.1. Використання інтерактивних застосунків LearningApps та Canva на 37

уроці української мови в 6-му класі 37

2.2. Використання інтерактивного застосунку Wordwall на уроці 45

української мови в 6-му класі 45

2.3. Використання інтерактивного застосунку Canva на уроці 53

української мови в 6-му класі..... 53
2.4. Використання інтерактивного застосунку Kahoot! на уроці 58
української мови в 6-му класі..... 58
ВИСНОВКИ..... 65

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ…….71
ДОДАТКИ……..77

ВСТУП

У сучасному суспільстві останнім часом зростають вимоги щодо освіти, відповідно до яких педагог повинен бути не лише тим, хто дає знання і навчає учнів, а й тим, хто прививає їм правильні цінності, свідоме розуміння себе й своєї місії та покликання.

Разом зі стрімким розвитком новітніх технологій постало нове покоління учнів, яке зорієнтоване на власний розвиток і яке досить важко зацікавити традиційними методами навчання. Сучасні учні прагнуть постійного руху, і це виправдано, оскільки світ дуже мінливий та швидкий, і цифрові технології посідають важливе місце у житті як учнів, так і працівників освіти. Уміння швидко адаптовуватися, бути діяльним та творчим, гнучким і, за потреби, принциповим, – риси, які розвиваються в учнів завдяки інтерактивному навчанню.

Актуальність дослідження полягає у необхідності пошуку ефективних засобів навчання української мови в умовах цифрової освіти. Традиційні форми й методи дедалі частіше поступаються місцем інтерактивним застосункам, що дозволяють учням засвоювати навчальний матеріал у формі діалогу, гри, дослідження та співпраці. Водночас питання грамотного впровадження таких застосунків в уроки української мови потребує наукового обґрунтування та

методичних рекомендацій учителям, щоб вони могли ефективно їх використовувати.

Мета дослідження – теоретично обґрунтувати та практично перевірити можливості інтерактивних застосунків у процесі вивчення української мови в 6 класі закладу загальної середньої освіти.

Завдання дослідження:

1. Проаналізувати наукову літературу щодо використання інтерактивних застосунків в освіті.
2. З’ясувати суть поняття інтерактивного навчання, визначити його переваги та недоліки, особливості впровадження та критерії вибору застосунків.
3. Дослідити можливості сучасних інтерактивних застосунків для вивчення української мови.
4. Розробити та випробувати вправи, створені за допомогою інтерактивних застосунків, зокрема Kahoot!, Wordwall та LearningApps та Canva.
5. Оцінити за допомогою анкетування, наскільки ефективною виявиться кожна з інтерактивних платформ.
6. Опрацювати результати анкетування та зробити на основі них висновки про ефективність кожного застосунку.

Об’єкт дослідження – процес вивчення української мови у закладах загальної середньої освіти.

Предмет дослідження – інтерактивні застосунки як засіб підвищення ефективності навчання української мови у 6 класі. Було використано такі навчальні платформи: Canva, LearningApps, Wordwall і Kahoot! задля створення інтерактивних вправ та навчальних презентацій.

Педагогічний експеримент було проведено у Верхньосиньовидненському ЗЗСО І-ІІІ ст. Проведення експерименту збіглося із вивченням тем «Професійні

слова», «Діалектні слова» та «Лексичні помилки, тому було створено 11 інтерактивних вправ: 3 за допомогою застосунку LearningApps («Класифікація професіоналізмів», «Знайти пару» та вікторина «Професфйні слова і терміни»), 3 вправи – у Wordwall («Діаграма з мітками», вікторина «Виграй або програй», «Полювання на кротів»), 4 вправи – у Canva («Професія людини за малюнком», мовні меми, «Знайди помилку на вивісці» та вправа «Музична павза», 1 вправавікторина, створена в Kahoot!, на тему «Лексикологія», яка була спрямована на підбиття підсумків за вивченими темами.

Педагогічний експеримент відбувався упродовж 3 уроків. Після використання застосунку LearningApps було опитано шляхом анкетування 22 учнів, після випробування функціоналу Wordwall – 24 учнів, після використання Canva та Kahoot! – 23 учнів.

Одним із перших українських педагогів, хто почав використовувати методи інтерактивного навчання, був Василь Сухомлинський, який є автором відомих педагогічних праць: «Серце віддаю дітям», «Народження громадянина», «Як виховати справжню людину», «Павлиська середня школа», «Сто порад учителеві», «Батьківська педагогіка» та багато інших [32, с.7]. Погляди Василя Сухомлинського як педагога дитиноцентричні: у процесі навчання він намагався торкнутися душі конкретної дитини, зазирнути у її внутрішній світ і зробити процес навчання гуманним.

Значний внесок у розробку теоретичних і практичних основ інтерактивного навчання зробили О. І. Пометун та Л. В. Пироженко. У праці «Сучасний урок: інтерактивні технології навчання» (2003) авторки представили комплексний підхід до організації уроку на основі інтерактивних методів. У посібниках «Інтерактивні технології навчання: теорія, практика, досвід», «Енциклопедія інтерактивного навчання» та статтях («Інтерактивні методики та система навчання», «Інтерактивні технології навчання») вони обґрунтували педагогічні умови ефективності інтерактивного навчання, описали його види, моделі та методи, які забезпечують активну участь кожного учня у навчальному процесі.

Наукова база свідчить про неабияке зацікавлення дослідників проблемами інтерактивного навчання, що створює підґрунтя для подальшого вивчення використання інтерактивних методів у процесі опанування української мови учнями 6 класу.

Методи дослідження: теоретичні (аналіз, узагальнення наукових джерел) – у першому розділі, емпіричні (спостереження, анкетування, педагогічний експеримент) – у другому розділі, статистичні (обробка та інтерпретація результатів дослідження) – у другому розділі.

Практичне значення полягає у можливості вчителів української мови використовувати інтерактивні застосунки для підвищення ефективности освітнього процесу, формування мотивації учнів до навчання та розвитку ключових компетентностей, передбачених НУШ. Результати дослідження можуть бути застосовані у практиці ЗЗСО, на курсах підвищення кваліфікації вчителів та в системі післядипломної педагогічної освіти.

Структура роботи складається зі вступу, двох розділів із підрозділами, висновків, списку використаних джерел і літератури, додатків.

1. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ІНТЕРАКТИВНОГО НАВЧАННЯ Й ЗАСТОСУНКІВ У ВИВЧЕННІ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ

1.1. Інтерактивне навчання: історія питання

Процес навчання – двостороння цілеспрямована взаємодія, яка складається між учителем та учнем для засвоєння в останніх певних знань, умінь та навичок. В інтерактивному навчанні ця взаємодія відбувається не лише між учителем та учнем, а й між учнями та навчальним матеріалом.

Дослідження, які провів Національний тренінговий центр (США, штат Меріленд) у 1980-х роках, засвідчують, що інтерактивне навчання забезпечує різке збільшення відсотка засвоєння матеріалу, бо впливає не лише на свідомість учня, а й на його почуття, волю. Результати цих досліджень відображено у схемі, яка дістала назву «Піраміда навчання».

«Піраміда навчання» демонструє, що найменших результатів можна досягти за умов пасивного навчання (лекція - 5%, читання - 10%), а найбільших – інтерактивного (дискусійні групи - 50%, практика через дію - 75%, навчання інших або негайне застосування знань - 90%). Ці дані є середньостатистичними показниками, тому в конкретних випадках результати можуть відрізнятися, але таку закономірність може простежити кожен педагог.

Зацікавленість людства у продуктивности навчання можна спостерігати ще з часів античности. Відомі філософи Конфуцій, Сократ, Платон та інші

неодноразово наголошували на важливости навчання як активного процесу, що унеможливлює роль учнів як пасивних учасників, які не аналізують отриману інформацію. «Я не можу нікого нічому навчити. Я можу тільки змусити їх думати», – стверджував Сократ, який використовував бесіду як метод навчання і виховання [41]. Пізніше, і аж до наших днів, загальна ідея «сократівського методу» тою чи іншою мірою використовується в методі «навідних запитань», в проблемному навчанні та інших підходах з установкою на активізацію пізнавальної діяльности тих, хто навчається [18, с. 76].

Схожі погляди мав і Конфуцій, який проводив вільні бесіди і роздуми. Ці бесіди відбувалися здебільшого між учнями. Він лише іноді долучався до них, корегуючи і додаючи окремі зауваги, ставив запитання для того, щоб учні їх обмірковували. Основна його ціль – не дати конкретні знання, а збагатити їхній світогляд і загальний розвиток, особистісне і духовне зростання.

Ці ідеї продовжили деякі учні і послідовники Конфуція. У невеликому трактаті невідомого автора «Записки про навчання» (III ст. до н. е.) читаємо: «Благородний чоловік навчає, виховує, але не тягне за собою, стимулює, але не змушує, вказує шлях, але дозволяє учневі йти самому. Оскільки він веде, а не тягне, він перебуває у згоді з учнем. Оскільки він лише вказує шлях, він надає учневі можливість роздумувати. Згода між вчителем і учнем, легкість вчення і можливість думати самому і складають те, що називається успішним навчанням» [31, с. 98].

В епоху Середньовіччя ідеї щодо навчання, яке б давало учням всебічний розвиток, занепали і відродились аж у добу Ренесансу.

Ідею розвитку в процесі навчання найбільш повно розгорнув М. Монтень у своїх «Дослідженнях». Він був першим дослідником, у працях якого є витоки зародження інтерактивного навчання. У розділі «Про виховання дітей» М. Монтень висунув ідею цілеспрямованого розвитку фізичної і розумової активности дітей при використанні методів, ігор, форм і прийомів стимулювання ініціативи, організації навчання [46, с. 147].

Ж. Ж. Руссо вбачав у процесі навчання основним не заповнення голови учня через заучування, зубріння, а цілеспрямованість й уміння самотужки віднаходити істину. Навчання, на його думку, потрібно будувати через вправи спільного пошуку, без примусу, шляхом задоволення запиту учня і його цікавости.

К. Д. Ушинський у своїх роботах зосередив велику увагу спостереженню, мові, мисленню, уважав свободу необхідною умовою розвитку тих, хто навчається [37, с. 179].

У XIX-XX ст. педагоги значну увагу почали зосереджувати на ігровій діяльности як активному та важливому методі навчального процесу. Спочатку вона розглядалась основним елементом на початковому етапі навчання, та пізніше почала застосовуватись у старших класах та студентських колективах.

Частково інтерактивне навчання з його особливостями використовували в перші десятиліття минулого століття й поширювали в педагогіці та практиці української школи у 1920-ті роки – за часів масштабного реформування шкільної освіти.

Лабораторно-бригадний метод передбачав спеціально сформованими учнівськими групами (бригадами, ланками) виконання практичних та лабораторних робіт. Робота в парах змінного складу полягала в тому, що об'єднані в пари учні навчали один одного в процесі так званого організованого діалогу. Склад пар постійно змінювався. Учень, вивчивши тему, пояснював її іншим членам групи, і, своєю чергою, слухав інших. Застосування цих методів і форм навчання в окремих школах давало дивовижні результати [13, с. 95].

Видатним педагогом, який значно випереджував свій час і відрізнявся від своїх сучасників, був Василь Сухомлинський. Його спадщина надзвичайно велика, адже саме він розглядав своїх учнів як особистостей, намагався розвивати їхній світогляд і прививати їм правильні цінності. На його творчому доробку базується теорія і практика розвивального навчання.

Методи, якими послуговуються педагоги зараз, спрямовані перш за все на всебічний розвиток учня. Більшість із них спрямована на розвиток критичного мислення, комунікативних навичок, вміння працювати в колективі і застосування здобутих знань у повсякденному житті. Ці методи навчання в історичній ретроспективі пройшли великий шлях. Від ідей Сократа, Конфуція, Монтеня та Руссо до сучасних педагогічних концепцій чітко простежується прагнення зробити учня не лише споживачем готових знань, а рівноправним учасником освітнього процесу.

1.2. Визначення поняття інтерактивного навчання

Останнім часом представники освітнього середовища дедалі більше усвідомлюють важливість інтерактивних методів навчання, оскільки вони сприяють не лише кращому засвоєнню знань, а й допомагають прищепити учням важливі цінності й переконання, що так необхідні у час повномасштабної війни.

«Термін «інтерактивна педагогіка» відносно новий: його ввів у 1975 р. німецький дослідник Ганс Фріц. Лінгвістичне тлумачення слова свідчить, що поняття «інтерактивність», «інтерактив» запозичені з англійської мови. «Inter» — поміж- , серед- , взаємо- «acti» — діяти, отже, Interacti — взаємодіяти. Інтерактивність у навчанні можна пояснити як взаємодію учнів, перебування їх у режимі бесіди, діалогу, спільної дії. Отже, дослівно інтерактивним може бути названий метод, у якому той, хто навчається, є учасником, який здійснює щось: говорить, управляє, моделює, пише, малює тощо, тобто не виступає тільки слухачем, спостерігачем, а бере активну участь у тому, що відбувається, створює це» [35, с. 37].

Інтерактивне навчання – це процес, у якому кожен із учасників – повноправний суб'єкт навчання. Інтеракція унеможливлює домінування будьякого учасника навчання, будь-якої думки, погляду над іншими [7, с. 161]. Учитель організовує цю взаємодію, може скеровувати учасників, наштовхувати їх на певні думки, але ніколи не «зациклює» навчальний процес на своїй особистости. Роль учителя – навчити учнів орієнтуватися на широку взаємодію.

Він враховує думки і переконання кожного, і результати такого навчання досягаються спільними зусиллями. Важливо зазначити, що інтерактивна взаємодія передбачає те, що кожен із учнів несе відповідальнісь за результат, а не перекладає її на вчителя.

«У популярній серед українських учителів книзі «Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання» наведені слова китайського філософа Конфуція, сказані більше ніж 2 400 років тому: «Те, що я чую, я забуваю. Те, що я бачу, я пам'ятаю. Те, що я роблю, я розумію». Ці три прості твердження обґрунтовують потребу людини в активному навчанні. Дещо змінивши слова китайського філософа, можна сформулювати кредо інтерактивного навчання: «Те, що я чую, я забуваю. Те, що я бачу й чую, я трохи пам'ятаю. Те, що я чую, бачу й обговорюю, я починаю розуміти. Коли я чую, бачу, обговорюю й роблю, я набуваю знань і навичок. Коли я передаю знання іншим, я стаю майстром» [36, с. 17].

Західні дослідження останніх років (наприклад, праці М. Шредера) свідчать про наявність у теорії різних підходів до визначення індивідуальних стилів навчання в учнів. Зокрема встановлено, що приблизно 60 % від загальної кількости тих, хто навчається, зорієнтовані не на вивчення теорії, а на практичні аспекти змісту [35, с. 38]. Відсоток таких учнів буде лише зростати, адже сучасне покоління прагне пізнавати цей світ шляхом експериментів та за допомогою практичної діяльности, навіть якщо це часом призводить до помилок.

Так, учням набагато цікавіше взаємодіяти, використовувати додаткові матеріали чи застосунки, шукати шляхи вирішення тієї чи іншої проблеми, а не бути пасивним слухачем. Постійна взаємодія і стан пошуку сприяють розвитку критичного мислення учнів і творчого потенціалу.

Важливим елементом інтерактивного навчання є постановка мети уроку. На думку О. І. Пометун, мета уроку є спільною, задля її досягнення учням треба об’єднатися, розподілити обов'язки, співпрацювати і бути командою. О. І. Пометун подає таку структуру уроку із використанням інтерактивних технологій:

− мотивація (учитель психологічно готує дитину до сприйняття нової, можливо, відмінної від раніше вивченої, теми, фокусує її увагу на важливій інформації, викликає інтерес, закликає до вирішення певних проблем, робить процес навчання більш ефективним, усвідомленим). Ця частина уроку має тривати приблизно 3-5 хвилин. На цьому етапі вчитель може використати бесіду, коротку розповідь, ілюстративний матеріал, інтерактивну вправу (наприклад, «Мікрофон», «Мозковий штурм», «Незакінчене речення» тощо);

− оголошення теми й очікуваних результатів. Ця частина уроку дає можливість учням зрозуміти зміст діяльности, зосередитися на цілях уроку та спланувати свої подальші дії, тому тема та очікувані результати мають бути чітко визначені вчителем. Учні повинні розуміти, для чого вони прийшли на урок і чітко усвідомлювати результати, яких вони досягатимуть;

− надання необхідної інформації для розв'язання завдань. Цей етап уроку передбачає надання учням теоретичного матеріалу, який вони могли б використати на практиці, виконуючи різні завдання. Учитель може використати мінілекцію, відео, презентацію, роздатковий матеріал тощо. Інколи можна дати інформацію учням завчасно, щоб вони ознайомились із нею вдома. Це зекономить вчителю час на уроці;

− власне виконання інтерактивних завдань. Ця частина уроку є основною, адже саме завдяки їй учні можуть сповна засвоїти навчальний матеріал та досягнути мету уроку. Виконання інтерактивних вправ має займати близько 2025 хвилин. Педагог попередньо проводить інструктаж, повідомляючи про мету, правила, послідовність виконання вправи. Потім об’єднує дітей у групи та розподіляє між ними ролі. Далі відбувається самостійне виконання завдань, під час якого вчитель лише допомагає та контролює хід роботи. Заключний етап – демонстрація своїх результатів.

− підсумки уроку та оцінювання результатів. Ця частина уроку необхідна для того, щоб учні усвідомили зміст виконаної роботи, зробили певні висновки,

порівняли свої результати з очікуваними, проаналізували помилки, зрозуміли, над чим потрібно ще попрацювати та які навички вдосконалити [36, с. 43].

Одним із найефективніших методів, які можна використовувати під час інтерактивного навчання, є метод проєктів, оскільки учні не лише здобувають знання про конкретне мовне явище, а й можуть втілювати їх у своїх продуктах: презентаціях, буклетах чи записаних відеороликах. Цей метод дозволяє школярам побути у ролі дослідника та шукача: учні вчаться добирати матеріал, аналізувати інформацію, відкидати непотрібне та робити певні висновки. Окрім цього, проєктна діяльність формує комунікативні та соціальні навички учнів. Робота в групах чи парах передбачає розподіл ролей, завдяки якому кожен учень залучений у роботу і виконує обов'язки, покладені на нього. Це створює умови для активної взаємодії та пошуку компромісів, що є особливо важливим у процесі вивчення української мови та в умінні перебувати в соціумі.

Отже, інтерактивне навчання – підхід, який спрямований на навчання, що відбувається за допомогою безперервної взаємодії всіх учасників освітнього процесу.

1.3. Переваги й недоліки інтерактивного навчання

Інтерактивне навчання має безліч переваг, серед яких є мотивація учнів до навчальної діяльности. Так, створення цікавих матеріалів, використання мультимедійних ресурсів, відео, анімацій та іншого графічного матеріалу сприяє зацікавленню учнів, кращому засвоєнню навчального матеріалу і роблять навчання привабливим та цікавим.

Окрім того, інтерактивне навчання, зокрема методи «Дебати», «Займи позицію», «Акваріум» тощо розвивають соціальні навички учнів. Вони вчаться висловлювати свою позицію, чути думки інших, погоджуватися з ними, поважати або ж заперечувати із розумінням того, що думка кожного важлива. Такі способи взаємодії дозволяють учням виходити із зони комфорту й розвивати емоційний інтелект. Важлива роль учителя в такому навчанні: він повинен спрямовувати учнів і пом'якшувати розбіжності в поглядах.

Деякі інтерактивні методи допомагають актуалізовувати раніше здобуті знання, а саме: вправа «Мікрофон», гра «Капелюх» чи «Третій зайвий» тощо. Ці інтерактивні інструменти забезпечують відновлення знань, які стосуються попередньої теми і дозволяють учителеві зрозуміти, чи достатньо учні орієнтуються в матеріалі перед вивченням нової теми. Звісно, такі методи допомагають учням встановити згодом зв'язок між частинами навчального матеріалу.

Учитель в інтерактивній взаємодії може дозволяти учням обирати цікаві для них завдання, проєкти або теми. «Це допоможе стимулювати їхню особисту мотивацію та інтерес до навчання» [28, с. 152]. Така гнучкість вимагає від учителя трохи більше часу на створення самих завдань, однак і результативність навчання буде високою.

Використання різних месенджерів чи платформ забезпечує зв'язок між учнями й учителями. Учитель повинен регулярно звітувати учням про їхні успіхи, давати зворотний зв'язок, що може сприяти формувальному оцінюванню і розумінню учнями своїх сильних та слабких сторін, а також отримання рекомендацій для покращення. Це один із найважливіших елементів ефективного навчання. Однак у сучасному освітньому процесі є застосунки, які забезпечують швидкий зворотний зв'язок і можливість учням побачити одразу їхні помилки, яких вони припустилися, і почати працювати над ними. Це дуже спрощує роботу вчителя і дає учням можливість здійснити навіть кілька спроб виконання одного й того самого завдання, що забезпечує запам'ятовування і викорінює страх припуститися помилки.

Ще однією перевагою інтерактивного навчання є створення ситуації успіху. «Ситуація успіху – це цілеспрямований, спеціально організований комплекс умов, що дозволяє учневі досягти значних результатів у діяльности, які супроводжуються позитивними емоційними, психологічними переживаннями. Проживаючи ситуацію успіху, учень здобуває почуття власного достоїнства, успіх приводить його до усвідомлення власної компетентности» [14, с. 48].

Учитель може висловлювати упевненість в силах учня і в тому, що він подолає усі труднощі під час виконання усіх завдань, а також наголошувати на унікальності учня та на окремих деталях, які особливо добре йому вдалося зробити.

Попри численні переваги і розповсюдженість методів інтерактивного навчання, застосунків та платформ зокрема, існують виклики, із якими стикаються здобувачі освіти та вчителі, які впроваджують технології в навчальний процес.

Не всі учні можуть придбати комп'ютер чи телефон через фінансову недосяжність, щоб долучатися до інтернет-платформ. Іноді навіть попри наявність пристрою учень не може стати частиною навчального процесу через відсутність інтернету, технічні негаразди чи проблеми з програмним забезпеченням.

Окрім того, деякі учні болісно сприймають зміну методів і вважають традиційне навчання більш привабливим. Імовірно, через те, що звичка навчатися за шаблоном, давно завченим зразком, їм ближча. Інтерактивне навчання, натомість, вимагає самодисципліни і вміння організувати власний час.

«Деякі учні можуть відчувати перевагу традиційного класичного навчання, де є фізичний контакт» [28, с. 154]. Так, взаємодія під час офлайн-навчання може бути принципово необхідною для учнів з ООП. Іноді навчання, яке відбувається повністю в онлайн-режимі може спричинити надмірне захоплення технологіями, а це гальмуватиме розвиток інших навичок учнів, зокрема соціальних і комунікативних.

Існує думка, що інтерактивні методи не забезпечують глибокі знання, бо навчання стає динамічним, і учні не встигають аналізувати ту інформацію, яку сприйняли. Однак наявність рефлексії може забезпечити результативне навчання, оскільки на цьому етапі відбувається самоаналіз і систематизація вивченого.

Інтерактивне навчання є потужним знаряддям у сучасному освітньому процесі, оскільки воно не лише підвищує мотивацію учнів, а й сприяє розвитку

соціальних навичок. Використання різних методів і технологій робить навчання динамічним, гнучким і цікавим, допомагає вчителям актуалізовувати знання та забезпечувати швидкий зворотний зв'язок. Важливою перевагою є створення ситуації успіху, яка зміцнює впевненість учнів у власних силах.

Водночас, інтерактивне навчання має свої виклики: технічні обмеження, брак доступу до ресурсів, потреба в самодисципліні та ризик надмірного використання технологій. Тому ефективність його застосування залежить від здатності вчителя вміло поєднувати традиційні та сучасні підходи, враховуючи індивідуальні можливості й потреби учнів.

Отже, інтерактивне навчання відкриває широкі перспективи для освіти, проте вимагає виваженого впровадження та педагогічної майстерности.

1.4. Впровадження методів інтерактивного навчання на уроках української мови у 6-му класі ЗЗСО.

Станом на зараз у суспільстві можна спостерігати значне зростання охочих вивчати українську мову: повномасштабне вторгнення у 2022-му році чітко розмежувало поняття добра і зла і дало розуміння мови як своєрідного кордону й маркера ідентифікації.

Цей процес позначився і на українських школах. Так, у 2022-2023 рр. кількість учнів та учениць, які вважають українську мову рідною, зросла до 91 відсотка [30]. Таке зростання свідчить про те, що потрібно й надалі підтримувати і захищати право дітей на освітній процес українською мовою і якісно її викладати, що є неможливим, якщо не користуватися перевагами інтерактивних технологій.

Сучасне викладання української мови неможливе без необхідного устаткування (комп'ютери, проєктори, мультиборди тощо), яке наявне не в усіх школах. Це може негативно позначитися на мотивації учнів навчатися української мови, оскільки онлайн-застосунки роблять навчання доступнішим, цікавішим та динамічнішим. Вивчення української мови у більшості ЗЗСО сьогодні

відбувається в умовах активного впровадження цифрових технологій та інноваційних методик.

Учителі вміло поєднують методи традиційного й інтерактивного навчання. Так, різні сервіси допомагають зробити навчання цікавим, формують навички через ігрові завдання, сприяють швидкому зворотному зв'язку та закріпленню знань. Сучасні методики дозволяють враховувати рівень підготовки кожного учня, надавати індивідуальні завдання та рекомендації. На різних платформах можна задавати завдання для кожного учня окремо, даючи йому трохи більше чи, навпаки, за потреби, менше часу на виконання.

Вивчення української мови у ЗЗСО має важливе значення, оскільки, як ми вже зазначали, сприяє не лише розвитку комунікативних навичок учнів, а й сприяє розвитку їхнього світогляду та моральних цінностей. Вивчення української мови і знання її глибинних процесів забезпечує високий рівень розуміння учнями важливости мови, її збереження та передачу нащадкам.

Головними документами, які містять ключові компетентності, що ними мають володіти учні, є «Державний стандарт базової середньої освіти» (2020) та Концепція «Нова українська школа» (2016). Серед положень цих документів є такі мовні компетентності:

− вільне володіння державною мовою;

− вміння усно й письмово висловлювати свої думки, почуття, чітко та аргументовано пояснювати факти;

− відчуття краси слова;

− любов до читання;

− усвідомлення ролі мови для ефективного спілкування та культурного самовираження; − готовність вживати українську мову як рідну в різних життєвих ситуаціях [17].

Усі нормативні документи та чинні програми наголошують на важливости впровадження інтерактивних методів та застосунків у навчальний процес. Нова українська школа прагне розвивати компетентності, де головна увага

приділяється розвитку умінь і навичок, спрямованих на розвиток критичного мислення та творчості. НУШ базується на «педагогіці партнерства», яка полягає у гуманному ставленні педагога до дитини і поєднується з повагою до її думок і бажань [29, с. 3]. Щоб вибудувати таку модель взаємодії між учителем та учнем, педагогові потрібно використовувати переваги, які має інтерактивне навчання, оскільки воно робить навчальне середовище динамічним та захопливим. А це, своєю чергою, залучає учнів до активної пізнавальної діяльности.

Для вчителів української мови інтерактивні методи та платформи є особливо помічними, бо дозволяють зробити навчання у формі діалогу між педагогом та учнем і між учнями зокрема.

Слід зазначити, що сучасні інтерактивні підходи можна поєднати з традиційними методами навчання. Так, учням 6-го класу, які вивчають орфограму апострофа в словах іншомовного походження, можна дати інтерактивну вправу «Сортування за групами», створену за допомогою застосунку Wordwall. Після виконання цієї вправи учитель може запропонувати учням скласти речення зі словами, у яких є апостроф, та записати їх у зошит. Таким чином, поєднання інтерактивних технологій з традиційними видами діяльності дозволяє учням не лише закріпити знання у цікавій ігровій формі, а й відпрацювати їх у письмових завданнях, що сприяє глибшому засвоєнню доволі складних орфограм. Це поєднання можна використати і у вивченні інших тем з розділу «Орфографія» у 6-му класі, зокрема «Букви *и, і* в словах іншомовного походження», «Правопис складних слів разом і з дефісом», «Написання слів з *пів*» тощо.

Інтерактивні методи навчання та застосунки слід використовувати на всіх етапах уроку української мови. Так, наприклад, на початку уроку для актуалізації знань та ознайомлення з новими для учнів термінами варто послуговуватися фронтальними видами роботи, серед яких є:

1. колективне обговорення, під час якого учитель може поставити проблемне запитання, а учні відшукують відповідь на нього, взаємодіючи один з одним і висловлюючи ідеї та припущення;

2. фронтальне опитування, запитання до якого можна створити за допомогою інтерактивних застосунків Kahoot! чи Wordwall. Кожен учень відповідає на ті ж запитання, але в інтерактивному форматі. Це дозволяє залучити всіх одночасно і підвищити інтерес до навчання;
3. колективне виконання вправи для актуалізації знань. Наприклад, під час повторення попередньої теми учні разом з учителем працюють над вправою на дошці (традиційній або інтерактивній). Щоб урізноманітнити роботу, можна використати інтерактивні вправи з LearningApps, які весь клас виконує спільно, обговорюючи правильні відповіді.

Урок української мови педагог має вибудувати таким чином, щоб кожен учень протягом уроку застосував 4 види мовленнєвої діяльности: аудіювання, читання, говоріння й письмо. Без комплексного поєднання традиційних методів навчання з інтерактивними цього досягнути неможливо.

Вагоме місце в навчальній програмі української мови 6-го класу посідає морфологія — розділ мовознавства, що вивчає частини мови, їхні граматичні категорії та систему словозміни. Вивчення частин мови є важливим етапом, бо саме на цьому рівні мовна освіта закладає учням розуміння граматичних категорій. Цей розділ — своєрідний «місток» між орфографією і синтаксисом, який вивчають у 8-му класі. Правильне вживання граматичних форм забезпечує грамотність мовлення та письма.

Вивчення частин мови формує в учнів граматичну компетентність. Завдяки тому, що учні дізнаються про граматичну категорію, наприклад, роду, згодом вони залюбки узгоджують прикметники з іменниками і не помиляються у словосполученнях на кшталт «білий тюль», «безсульфатний шампунь» чи «надокучлива цеце».

Окрім цього, учні, які вміють правильно добирати форми слів, можуть точніше висловлювати власні думки, розвивають мовленнєву гнучкість і стилістичні навички. А це, своєю чергою, формує загальну мовну культуру.

Навчальна програма з української мови містить також важливий розділ під назвою «Лексикологія», у межах якого учні знайомляться із загальновживаними словами, вчаться відрізняти їх від лексики обмеженого вжитку, зокрема зі стилістично забарвленими словами, професіоналізмами, діалектизмами та просторіччями. Вивчення цих тем збіглося із педагогічним експериментом, описаним в Розділі 2 цієї магістерської роботи. Задля його реалізації було сторвено низку вправ за допомогою різних застосунків: LearningApps, Wordwall, Kahoot! та Canva.

Отже, морфологія і лексикологія у шкільному курсі української мови має не лише навчальну, а й виховну функцію: вона сприяє розвитку мовленнєвих, пізнавальних і комунікативних умінь учнів, забезпечує базу для подальшого успішного оволодіння рідною мовою.

1.5. Критерії вибору інтерактивних застосунків для вивчення української мови та їхній огляд.

Найважливішими критеріями у виборі інтерактивних платформ для вивчення української мови є перш за все яскравий і цілком зрозумілий інтерфейс, який включає в себе зручне розташування розділів застосунку, якісний дизайн і зрозумілу навігацію.

Не менш значущим є різноманіття вправ, які можна створити. Так, наприклад, застосунок Wordwall у безкоштовній версії, наявність якої не менш важлива, налічує 18 шаблонів вправ. Однак у безкоштовній версії можна створити до 5 вправ, що трохи ускладнює подальше використання платформи.

Наявність мультимедійних складових у застосунку, можливість прикріпити до вправи зображення, відео чи аудіофайл так само полегшують учням сприйняття навчального матеріалу.

Варіативність завдань та орієнтація на індивідуальний підхід до кожного учня відповідно до його рівня знань та особливостей сприяють удосконаленню мовних навичок учнів і полегшують навчання.

Можливість контролювати результат вивчення конкретної теми й аналізувати помилки протягом навчання дають змогу віднаходити прогалини в знаннях і одразу їх закривати. Окрім цього, за допомогою деяких інтерактивних застосунків, наприклад Kahoot! чи Wordwall, можна задавати завдання, обмежуючи учнів у часі, який потрібен їм для виконання конкретного чи всього завдання.

Вправи, створені за допомогою інтерактивних платформ, дають змогу збагачувати базу завдань, оскільки вчитель, працюючи із застосунками, зазвичай орієнтується на пізнавальні інтереси учнів. А це, своєю чергою, додається до загальної кількості вже створених вправ, які є на конкретній платформі. Завдяки цьому будь-який учитель може використовувати вже створені шаблони завдань для розробки власних вправ.

Ігрова форма, яку мають деякі шаблони різних застосунків, не повинна лякати вчителя, коли він обирає платформу для створення вправ. Популярність ігор не є ворогом освіти – а швидше новою моделлю навчання. Ігри кидають виклики гравцям, у процесі гри їх зусилля винагороджуються, вони поступово йдуть до мети, долаючи перешкоди, а досягнувши – отримують задоволення.

Таке задоволення пов’язане з вивільненням дофаміну (біологічно активна хімічна речовина, яка в мозку людини передає емоційну реакцію і дозволяє відчувати задоволення). Також вивільненню дофаміну сприяє усвідомлення того, що людина вирішила проблему, розв’язала головоломку, правильно відповіла на складне запитання або навчилася повторювати послідовність рухів, необхідних для відтворення мелодії на музичному інструменті.

Саме тому учні повинні використовувати ті засоби навчання, які дозволяють їм побачити власний прогрес, відчути ситуацію успіху, подібно до того, як бачать його під час відтворення відеоігор [10].

Серед застосунків, які використовують учителі задля інтерактивного навчання, чільне місце посідає Kahoot! (https://kahoot.com/). Це один із найвідоміших безкоштовних сервісів, який дозволяє закріплювати здобуті знання

учнів в ігровій формі. Цей застосунок спрямований на створення інтерактивних онлайн вікторин, тестів і опитувань, які урізноманітнюють начальний процес. Kahoot! може бути чудовим інструментом, який здатний провести швидку діагностику знань і бути ефективним у формувальному оцінюванні, що є дуже важливим в Новій українській школі.

Здобувачі освіти можуть відповідати на питання, вирішувати завдання та спілкуватись один з одним через чат. Така спільна робота та колективна інтелектуальна діяльність сприяє розвитку навичок співпраці, комунікації та колективної інтелектуальної діяльності [39, с. 127].

Функція «Обговорення», яку містить застосунок, забезпечує можливість спілкування учнів, обмін думками та вирішення суперечливих моментів щодо певних мовних явищ чи винятків з правил. Використовуючи Kahoot!, учитель може перевіряти знання учнів щодо правопису, синтаксису, лексикології чи творчості письменників у цікавій ігровій формі [15, с. 72].

Створення кахуту не забирає у вчителя багато часу, бо інтерфейс і функціонал застосунку є зручним та зрозумілим. Система дозволяє задавати назву вікторини, обкладинку і тему. Щоправда, кількість доступних тем у безкоштовній версії є обмеженою. Ліміт часу, який можна дати на виконання конкретного завдання у вікторині, коливається від 5 до 240 секунд. Кількість запитань є необмеженою. Для того щоб гравці приєдналися до гри і взяли в ній участь, учитель може надіслати посилання у будь-який зручний месенджер або вивести на екран QR-код, який учні можуть відсканувати за допомогою своїх пристроїв.

Класичний режим кахуту містить такі складові: до 40 учасників, інтерактивну презентацію, оцінювання. Це своєрідні змагання, у яких гравці конкурують за перше місце на п’єдесталі. Той, хто відповідатиме правильно і найшвидше, здобуде вищі бали. Командний режим полягає у тому, що гравці працюють в командах, щоб посісти перше місце на п’єдесталі [6, с. 37].

Попри популярність і зручність у використанні, застосунок «Kahoot!» має низку недоліків, які можуть обмежувати його ефективність у навчальному процесі, а саме:

1) залежність від стабільного інтернет-з'єднання. Так, не усі учні мають доступ до інтернету у класі. Важливо, щоб інтернет не зникав, оскільки гра може перерватися. Щоб вирішити цей недолік, можна розглянути асинхронний підхід, наприклад, записувати ігрові сесії Kahoot! і надавати їх студентам для перегляду у зручний для них час. Це дозволить здобувачам освіти використовувати платформу без необхідності одночасного підключення до інтернету [39, с. 126];
2) обмежена кількість безкоштовних шаблонів вправ та інтерфейсу. Безкоштовна версія містить лише базові формати: вікторина, «Так або ні», хмара слів, відкрите запитання, мозковий штурм;
3) надмірна гейміфікація, що може породжувати змагальний характер. Деякі учні, прагнучи здобути перемогу, можуть швидко натискати на довільні відповіді, навіть не читаючи їх. Однак важливість гейміфікованого навчального процесу не варто применшувати, оскільки, за словами Переяславської С. О., «Гейміфікація в освіті – це процес поширення гри на різні сфери освіти, який дозволяє розглядати гру і як метод навчання і виховання, і як форму виховної роботи, і як засіб організації цілісного освітнього процесу» [33, с. 256]. Головною перевагою гейміфікації є те, що вона зосереджує увагу ще незрозумілому або невідомому студенту у конкретній дисципліні, поступово надає нову інформацію, закріплює знання, а вже після цього переходить до нової теми, що значно збільшує результативність навчального процесу. Гейміфікація, шляхом зацікавленості, підвищує інтерес та мотивацію до навчання, надає можливість моделювати реалістичні ситуації, що не можливо під час традиційного навчання, формує креативне мислення, стратегічне бачення, самостійність [8].

4) відсутність індивідуального підходу. Kahoot! спрямований на масове використання ігрових завдань, що не завжди можуть задовольнити потреби кожного студента окремо. Відсутність індивідуального контролю або персоналізації завдань може обмежувати можливості адаптації навчання до потреб кожного здобувача освіти [39, с. 126];
5) обмежений контроль учителя за діяльністю учнів під час гри. Якщо брати до уваги дистанційне навчання, то учитель не може спостерігати, наскільки учні залучені в процес та академічно доброчесні. Це, своєю чергою, може спричинити порушення дисципліни та повпливати на ефективність самого навчального процесу;
6) звужена взаємодія у дистанційному навчанні. Застосунок Kahoot! орієнтований на групову діяльність із фізичною присутністю учнів, тому під час онлайн-навчання знижується взаємодія, спільна робота зазнає змін і може ускладнюватися, що унеможливлює роботу в малих групах зокрема.

Вище перелічені недоліки платформи Kahoot! можуть впливати на результативність дистанційного навчання та створювати певні труднощі для здобувачів освіти. Однак вони не знецінюють потенціал застосунку, бо якщо педагог враховує ці обмеження і намагається знайти шляхи їх подолання, поєднує інтерактивне навчання з традиційним, то позитивний навчальний результат може бути гарантованим.

Переваг застосунку Kahoot! значно більше, ніж недоліків. Основна цінність його полягає у створенні інтерактивних вправ, що забезпечують залучення та зацікавлення учасників навчального процесу. Додатковою перевагою є можливість віддалено використовувати застосунок, завдяки чому учні можуть виконати завдання у будь-який зручний для них час. Така гнучкість особливо важлива зараз, коли багато учнів перебувають за кордоном, де різниця в часових поясах може бути відчутною.

Окрім цього, важливою функцією Kahoot! є надання миттєвого зворотного зв’язку після того, як учні виконають завдання. Це дозволяє їм швидко оцінити

рівень власних знань, здійснити роботу над помилками і виявити теми, які їм потрібно додатково опрацювати.

Отже, попри окремі недоліки, такі як залежність від інтернету та обмежений функціонал, переваги застосунку Kahoot! значно перевищують обмеження. Платформа сприяє активній участі учнів, підвищує мотивацію та забезпечує миттєвий зворотній зв'язок. Якщо педагог врахує можливі проблеми і поєднає Kahoot! із традиційними методами навчання, то це дозволить досягти позитивних освітніх результатів.

Застосунок Wordwall (https://wordwall.net/uk) широко відомий серед освітян завдяки яскравому інтерфейсу, великою кількістю шаблонів для створення вправ і наповненням, яке вже міститься на платформі. Учителіфілологи активно використовують Wordwall для створення інтерактивних вправ і друкованих матеріалів, що допомагають урізноманітнити уроки української мови [15, с. 72]. Серед переваг цього застосунку є:

1) різноманітність шаблонів. Учитель може скористатися «Вікториною», «Сортуванням за групами», «Випадковим колесом», «Анаграмою» тощо. Для більш динамічних вправ є «Погоня в лабіринті», «Полювання на кротів», «Літак» та інші. Як уже зазначалося, базовий безкоштовний план містить 18 шаблонів вправ. Однак цей план має деякі обмеження, адже можна створити тільки до 5 інтерактивних вправ;

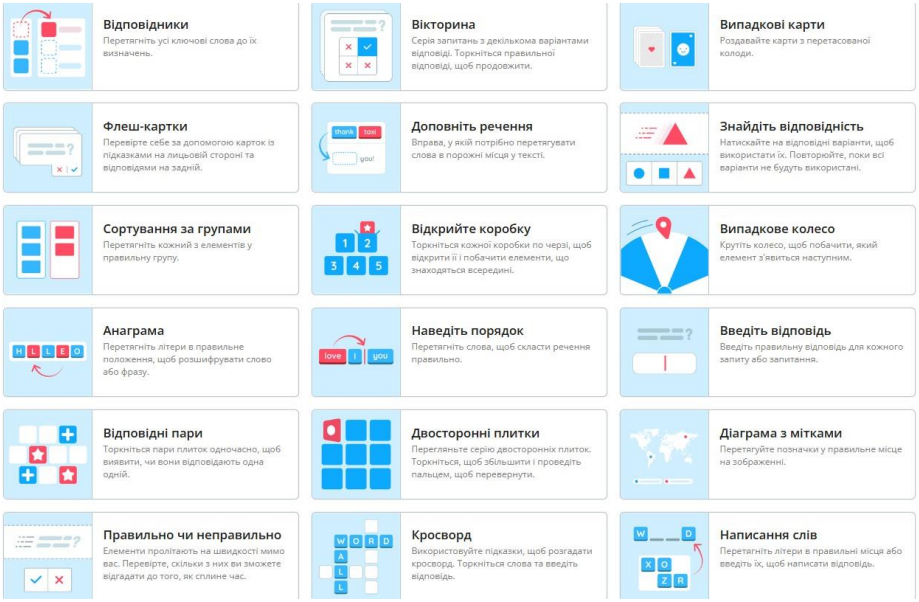


Рис. 1.1. Деякі шаблони платформи Wordwall

2) гнучкість у використанні. Створивши вправу «Сортування за групами», учитель залюбки може «переформатувати» її у будь-який інший шаблон, наприклад у «Правильно чи неправильно». Це економить час педагога і робить вправу більш універсальною і такою, що може задовольняти запити й потреби різних учнів;
3) яскравий інтерфейс, завдяки якому інтерактивні вправи більш привабливі для учнів. Часто вони нагадують комп'ютерні ігри, що має велике значення для того, щоб заохотити учнів до вивчення певного мовного явища;
4) можливість приєднання з різних пристроїв. Цей застосунок не має обмежень, бо учні можуть долучитися до виконання вправ і з телефона, і з планшета, і з комп'ютера, якщо навчання дистанційне;
5) українська мова інтерфейсу. Якщо учні не володіють англійською мовою, це значно спрощує використання платформи.

Як і у випадку з платформою Kahoot!, Wordwall має певні недоліки, пов'язані із його недоступністю деяким школярам, оскільки цей застосунок так само потребує постійного інтернет-з'єднання. Як уже зазначалося, вправи мають

ігровий характер, тому учні іноді більше зосереджуються на процесі гри, ніж на навчальному матеріалі. Учитель має стежити за балансом між грою і навчанням.

Для того, щоб створити власну вправу, учитель має натиснути на кнопку «Створити вправу» у правому верхньому кутку. Після цього потрібно обрати шаблон вправи і вводити її вміст, паралельно можна його редагувати або видаляти, додавати відео- та аудіоматеріали, зображення тощо.

Якщо вчитель хоче задати учням вправу, то він має натиснути на кнопку «Задати завдання», обрати необхідні параметри (вводити ім'я чи залишити відповідь анонімною, вказати термін виконання, чи показувати учням після виконання відповіді, список переможців), після натискання кнопки «Розпочати», з'являється посилання, яке можна надіслати учням. Також є можливість одразу поділитись вправою у різних соцмережах: Facebook, Twitter, відправити електронною поштою, вбудувати у презентацію, поширити у Google Classroom. Результати виконаних вправ зберігаються у розділі «Мої результати», де детально висвітлено успіхи кожного учня.

Підсумовуючи, слід сказати, що застосунок Wordwall є чудовим інтерактивним інструментом, який дозволяє урізноманітнити навчання і зробити його цікавим для сучасних школярів.

Платформа LearningApps (https://learningapps.org/) – зручний вебресурс, який дозволяє створювати чимало інтерактивних вправ без обмежень. Скориставшись розділом «Перегляд вправ» на цій платформі, учитель може знайти вже готові вправи з конкретного предмету й теми та інтегрувати їх у свій урок. За допомогою цього застосунку можна розробляти презентаційні, тренувальні та тестові завдання з різних навчальних дисциплін [2, с. 196]. Є також можливість за готовим шаблоном створити схожу вправу, змінюючи її наповнення та обираючи рівень складності. Кількість вправ, які можна створити, необмежена, що є перевагою. Застосунок налічує 21 шаблон вправ, зокрема «Знайти пару», «Класифікація», «Пазл», «Скачки» та інші.

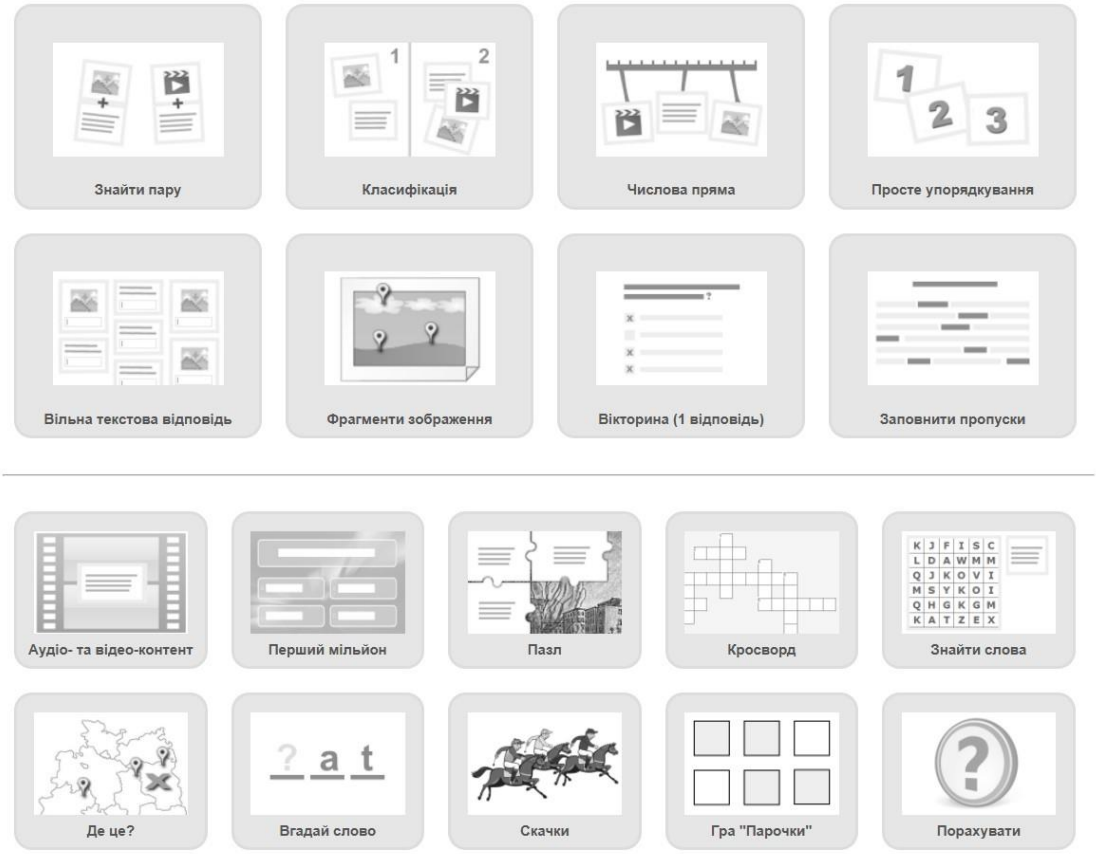


Рис.1.2. Деякі шаблони вправ застосунку LearningApps

Для зручності користування учитель може класифікувати вправи за класами, оскільки функціонал платформи дозволяє створювати папки для вправ. Створені папки можна знайти в розділі «Мої матеріали».

Можливість додавати до вправ зображення, аудіо- та відеоматеріали робить навчання візуальним та привабливим. Платформа чудово розвиває мовні навички учнів завдяки шаблонам, що мають ігрову форму, однак, порівняно із двома попередньо описаними платформами, LearningApps має не такий яскравий інтерфейс та є менш гейміфікованим. Через це вправи іноді мають одноманітний вигляд, а це, відповідно, може відбити бажання учнів тривалий час навчатися за допомогою цієї платформи.

Перевагою застосунку є повністю безкоштовний доступ і можливість легко ділитися створеними вправами за допомогою посилання наприкінці сторінки, яке зручно копіювати і надсилати учням.

Актуальним на сьогодні під час впровадження формувального оцінювання є можливість зворотного зв'язку з учнями, а також опція «Довідка», у якій можна подати необхідний теоретичний матеріал чи пояснення до зображення [1, с. 17]. Наприкінці кожної вправи учень може бачити правильні й неправильні відповіді, відстежуючи свій прогрес.

Отже, використовуючи вправи, розроблені за різними шаблонами цього сервісу, учитель сприяє створенню на уроках ситуації успіху. Перевагами використання електронного ресурсу є активізація навчальної діяльності, адже спонукає учнів до повторення, узагальнення, систематизації знань, формування в них стійких умінь і навичок вирішувати різні проблеми й долати труднощі. Крім того, можливість відразу перевірити правильність виконання вправ і завдань спонукає до рефлексії. Інтерактивні вправи, створені в LearningApps, можна застосовувати на різних етапах сучасного уроку [1, с. 17].

Canva (https://www.canva.com/) – онлайн-платформа для створення навчальних презентацій, яка є чудовою альтернативою PowerPoint. Викладачі можуть використовувати Canva для розробки барвистих презентацій, інфографіки та плакатів, що роблять освітній процес більш цікавим та зрозумілим для учнів. Використання графіки допомагає учням краще засвоювати інформацію завдяки візуалізації складних концепцій [21, с. 117]. На відміну від традиційної візуалізації даних, інфографіка поєднує текст та зображення разом, щоб передати склад-ну ідею простим і креативним способом. Оскільки інфографіка пов'язує поняття та ідеї з іконками та схематичними малюнка-ми, то мозкова активність учнів спрямо-вується на глибше розуміння та взаємодію з умістом [43, с. 122].

Різноманітний функціонал застосунку Canva використовують не лише освітяни, а й маркетологи, блогери і графічні дизайнери, оскільки платформа містить тисячі готових шаблонів для будь-яких цілей: постів у соцмережах, резюме, буклетів, логотипів, колажів тощо. Згідно з інформацією із вільної енциклопедії «Вікіпедія», Canva – це платформа графічного дизайну, що дозволяє

користувачам створювати графіку, презентації, афіші та інший візуальний контент для соціальних мереж [47].

З часом платформа починала вдосконалюватися і розширювати свої можливості, приваблюючи своїм функціоналом і освітян. Так, у 2019 році Canva запустила Canva for Education – безкоштовну платформу для шкіл та інших навчальних закладів, завдяки якій стала можливою більш тісна співпраця між студентами та викладачами. Відтак, цей інструмент став незамінним помічником освітян у підготовці до навчального процесу [3, с. 106].

Завдяки зручному інтерфейсу і великій кількості готових шаблонів та графічних елементів, якими можна доповнювати презентації, а також анімаціям, Canva стала невід'ємною частиною інтерактивних занять. Вона дозволяє вчителям створювати унікальні навчальні презентації, доповнювати їх аудіо- та відеоматеріалами. Функціонал платформи активно використовують педагоги, щоб проявити свою творчість й урізноманітнити навчальні заняття.

Серед переваг онлайн-платформи Canva є:

1) легка реєстрація і доступ із будь-якого пристрою. Користувач може увійти в застосунок навіть через вже наявний обліковий запис Google чи Facebook або електронну адресу; Canva синхронізовує створені дизайни, і користувач має доступ до них постійно;
2) доступність і зручність у використанні. Платформу можна встановити на будь-який пристрій, оскільки розробники передбачили додаток як для мобільних телефонів, так і для користувачів комп'ютерів. Інтерфейс застосунку зрозумілий і не потребує спеціальної підготовки, щоб його використовувати;
3) сотні тисяч готових шаблонів, якими можна користуватися і створювати яскраві презентації, анкети, сертифікат, плакати, запрошення. Кожному типу дизайну відповідають свої розміри й набір шаблонів, які можна буде використовувати в якості заготовок. Варто звернути увагу, що змінити розмір створеного файлу в безкоштовній версії Canva не можна

(у преміум-версії підписка дозволяє конвертувати зображення відразу в декілька інших розмірів, автоматично підганяючи елементи під нове співвідношення сторін і масштабуючи елементи) [26, с. 8];

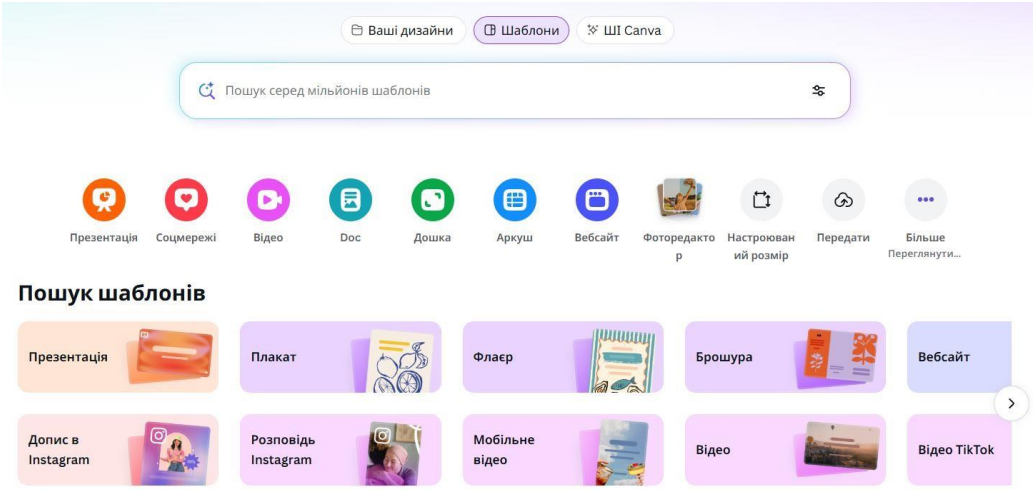


Рис. 1.3. Деякі шаблони застосунку Canva

4) велика кількість елементів, які можна додавати, зокрема до навчальних презентацій. Елементи містять зображення, відео, аудіо, іконки, фігури рамки; є також можливість створювати таблиці та графіки. Наявність таких матеріалів дає можливість користувачам швидко підібрати необхідні компоненти для оформлення дизайну ;
5) інклюзивність платформи. Вебсервіс Canva є потужним інструментом, який може використовуватися для створення адаптованих навчальних матеріалів для дітей з ООП, зокрема вадами зору. Canva дозволяє застосовувати фільтри, що імітують те, як зображення бачать люди з порушенням сприйняття кольорів. Це дозволяє авторам навчальних матеріалів створювати матеріали, які будуть доступні для всіх дітей, незалежно від їхніх індивідуальних особливостей, а дітям дає змогу бути успішними в навчанні та повноцінно розвиватися [20, с. 111]
6) учні можуть також активно використовувати Canva для створення проєктів, плакатів, презентацій та інших візуальних робіт. Виконуючи завдання з використанням Canva, учні розвивають навички креативного мислення, а також покращують свою здатність структурувати

інформацію та візуально її подавати. Такий підхід сприяє розвитку не лише академічних знань, але й формуванню ключових компетентностей учнів [21, с. 117].

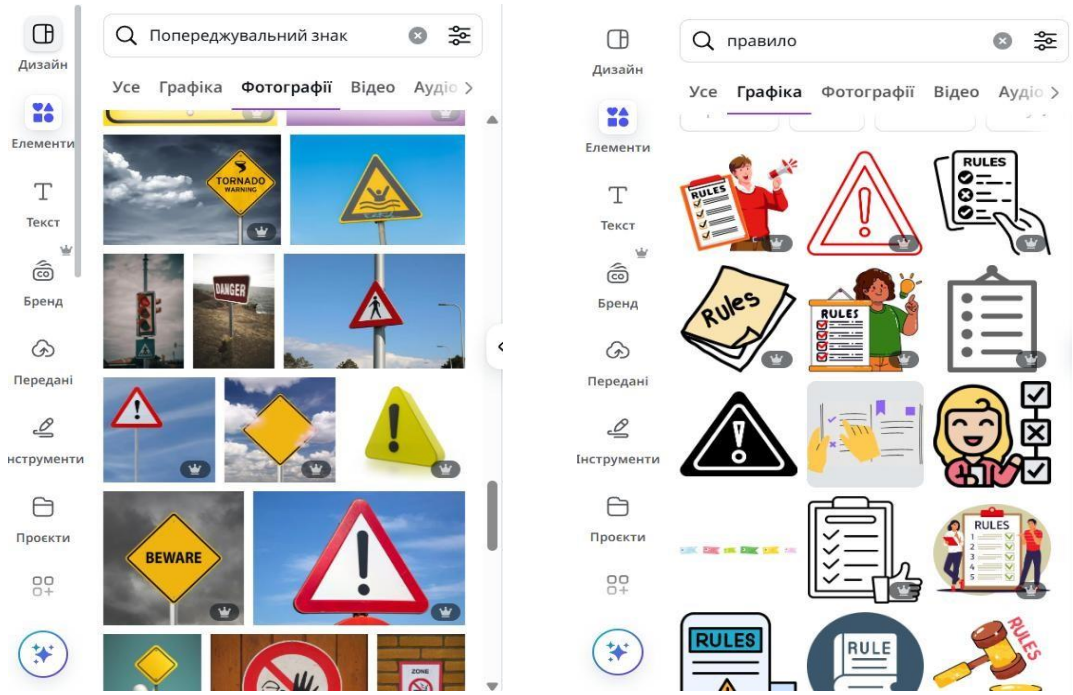


Рис. 1.4. Деякі елементи застосунку Canva

7) застосунок Canva дає також можливість працювати в команді над створенням проєкту чи презентації в режимі реального часу; окрім цього, педагог може залишати свої коментарі учням, що забезпечує зворотний зв’язок і покращує взаємодію, сприяючи злагодженій роботі;
8) доступність у додаванні зображень та відео. Застосунок не обмежує користувача в кількості доданих елементів. Функціонал дозволяє швидко вставляти зображення, а також копіювати з браузера і додавати його без обмежень і зайвих шляхів попереднього зберігання необхідних файлів на комп’ютер. До зображень можна додавати звуковий супровід та анімації, редагувати їхню прозорість та створювати для них рамки;
9) можливість обрати той план, який підходить користувачу найбільше: безкоштовна версія Canva має чимало можливостей і широкий функціонал. Хоч для професійного використання краще все ж

використовувати Canva Pro, яка містить додаткові можливості — зокрема розширену бібліотеку елементів, функцію «магічного створення фону», в основі якого є штучний інтелект;

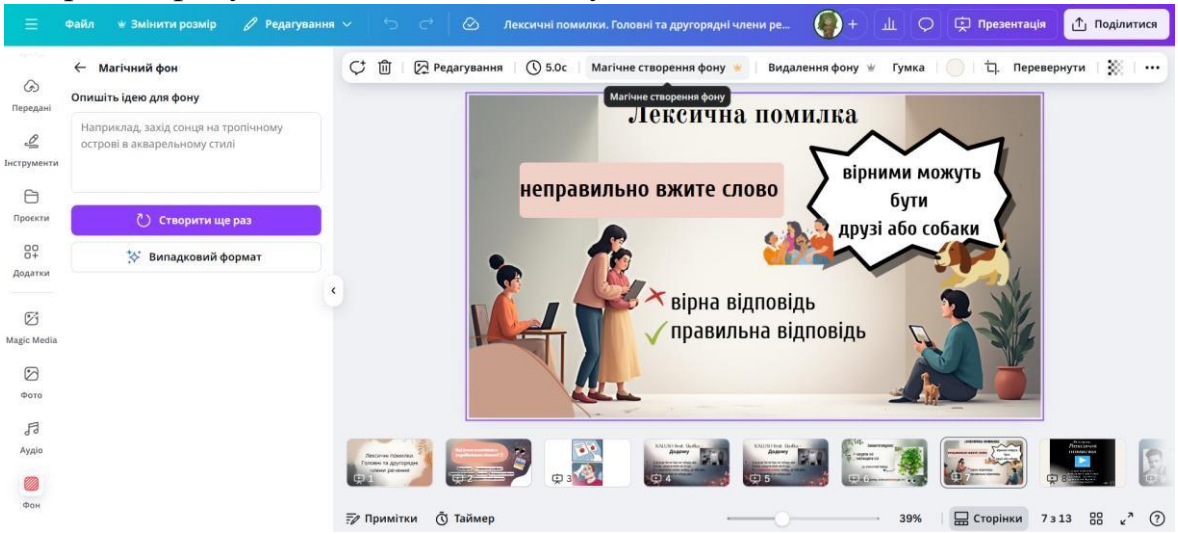


Рис. 1.5. Приклад слайду з «магічним фоном»

10) широкий вибір форматів зберігання та експорту готової презентації чи проєкту: доступними є формати PNG, JPG, PDF, MP4 та ін. Це полегшує подальше використання створених матеріалів у друкованому або цифровому вигляді. Окрім того, створену презентацію можна зберегти у форматі Microsoft PowerPoint і поділитися посиланням на неї у будь-якому месенджері чи соцмережі. Така інтеграція з іншими платформами робить застосунок Canva швидким і зручним у роботі вчителя;

11) наявність автоматичного вирівнювання елементів та тексту. Застосунок допомагає користувачу підтримувати естетичний вигляд презентацій: якщо якийсь графічний або текстовий елемент вбудований нерівно, то за допомогою сітки його можна легко вирівняти;

12) можливість організовувати робочий простір застосунку. Canva дозволяє створювати папки, що є дуже зручним для вчителя, у якого багато класів. Це забезпечує структурування створеного навчального матеріалу і легку навігацію.

30 жовтня 2025 року стало відомо, що Canva оголосила про запуск власної фундаментальної моделі штучного інтелекту, здатної створювати дизайни з редагованими шарами та об’єктами. Також компанія представила оновлення своїх ШІ-інструментів і нові продукти для маркетологів. Як зазначив глобальний керівник відділу продуктів Canva Роберт Кавальський, ця модель дає змогу користувачам не лише створювати дизайн за підказками, а й безпосередньо редагувати його елементи, що робить процес більш гнучким і зручним.

Компанія також розширює використання штучного інтелекту у своїх продуктах. Раніше презентований помічник Canva AI тепер доступний у вкладках дизайну та елементів. Він може реагувати на згадки в коментарях, пропонувати текстові чи медіа-рішення під час командної роботи. Крім того, інструмент навчено генерувати 3D-об’єкти та наслідувати художній стиль вибраного дизайну [40].

Беручи до уваги усі переваги Canva, можемо стверджувати, що ця платформа є зручним та унікальним інструментом для роботи не лише тих, хто створює візуальний контент для соцмереж чи просування брендів, а й для втілення творчих ідей педагога, який за допомогою широкого інструментарію може створювати яскраві презентації і робити уроки яскравими і динамічними. Як стверджує А. Логвинюк, Canva – «не лише технічний інструмент, а новий підхід до навчання, орієнтований на інтереси й потреби сучасної дитини. Безкоштовна версія для вчителів відкриває широкі можливості для створення інноваційного, інтегрованого, візуально грамотного контенту, що відповідає концепції Нової української школи. Подальше дослідження практик використання Canva дозволить покращити якість освітнього середовища і зробити навчання більш сучасним, цікавим та ефективним» [23, с. 156].

Кілька зауважень, котрі варто врахувати на початку роботи:

1) в безоплатній версії варто бути уважним зі шрифтами – не всі коректно відображають кирилицю;

2) в безкоштовній версії сховище для власних завантажених файлів має розмір тільки 1 ГБ, але завжди можна вбудувати контент із власного персонального сайту чи інших інтернет-ресурсів;

3) збільшення масштабу сторінки робить редагування зручнішим;

4) при спільній роботі важливі елементи можна блокувати для змін [22, с. 317] .

Підбиваючи підсумки, можна сказати, що інтерактивні методи навчання пройшли довгий шлях змін, перш ніж набули того вигляду, який є зараз. Спільною рисою інтерактивного навчання в усі часи було те, що учні – повноцінні та діяльні учасники навчального процесу.

Як уже було зазначено, сучасні учні зорієнтовані здебільшого на практичну діяльність, а не на вивчення теорії, тому освіта повинна відповідати на запити тих, хто її здобуває.

Завдання учителя в інтеактивному навчанні – скеровувати учнів, мотивувати навчальну діяльність, грамотно впроваджувати інтерактивні методи, попередньо даючи учням необхідне теоретичне підґрунтя для ефективного використання можливостей, які має інтерактивне навчання.

Перш ніж впроваджувати інтерактивні методи та застосунки у навчальний процес, учитель повинен врахувати індивідуальні особливості класу та кожного учня зокрема. Спочатку педагог повинен самотужки опанувати функціонал інтерактивної платформи і випробувати його, а це вимагає певного часу.

Можемо стверджувати: попри окремі недоліки інтерактивне навчання стає все більш поширеним, оскільки залучає учнів у навчальний процес, робить його цікавішим і різноманітнішим, а

вчителеві дає можливість швидко отримувати зворотний зв’язок та робити навчання динамічним та ефективним.

Інтерактивні застосунки, зокрема Canva (для створення навчальних презентацій та вправ), Wordwall, Kahoot! та LearningApps (для створення інтерактивних вправ та ігор), є потужними та ефективними інструментами у вивченні української мови. Функціонал цих застосунків є багатим та зручним у використанні, тож педагоги активно використовують його, збагачуючи свої уроки цікавим матеріалом.

РОЗДІЛ 2. ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ ЗАСТОСУНКІВ ТА ОРГАНІЗАЦІЯ ПЕДАГОГІЧНОГО ЕКСПЕРИМЕНТУ

2.1. Використання інтерактивних застосунків LearningApps та Canva на уроці української мови в 6-му класі

Для того, щоб краще зрозуміти особливості і можливості інтернет-ресурсів під час вивчення української мови у цій науковій роботі використано метод педагогічного експерименту, який допоможе виявити, наскільки є ефективним кожен із застосунків для учнів 6-го класу.

Педагогічним експериментом є «спеціально організоване дослідження, що проводиться з метою визначення ефективності використання тих чи інших методів, засобів, форм, видів, прийомів, способів і нового змісту навчання та тренування» [22, с. 37]. Мета педагогічного експерименту полягає у тому, щоб підтвердити припущення щодо певного явища або ж спростовувати його. Саме цей метод ми використовуємо, оскільки він є найбільш ефективним та доцільним. Педагогічний експеримент дозволить відобразити успішність учнів, які здобувають знання за допомогою інтерактивних застосунків. Такий метод покаже, наскільки добре працюють новітні технології та яких умов потрібно дотриматися, щоб впровадити їх в освітній процес.

Перед початком педагогічного експерименту було попереднє спостереження за учнями і навчальним процесом, що дозволило зрозуміти динаміку роботи учнів і те, наскільки ефективними є традиційні методи, які використовує закріплений за ними вчитель. Спостереження було також і під час

використання інтерактивних застосунків у межах педагогічного експерименту: ми дослідили, які застосунки були більш ефективні і цікаві учням, наскільки вони доступні і зрозумілі для них. Для кращої оцінки результатів експерименту ми дослідили кожен інтернет-застосунок окремо. Після використання кожної платформи дітям було запропоновано анкети, у яких вони ділилися своїми враженнями і ставленням щодо запровадження інтерактивних застосунків на уроки української мови (див. Додатки). Окрім цього, на всіх етапах педагогічного експерименту було використано і традиційні методи навчання, а саме виконання вправ з підручника.

Під час спостереження було виявлено доцільність використання інтерактивних застосунків, а опитування учнів лише підтвердило те, що вони відкриті до інтерактивної діяльности на уроках української мови і зацікавлені у використанні онлайн-платформ.

Педагогічний експеримент проводився на базі 6-А класу Верхньосиньовидненського ЗЗСО Стрийського району Львівської області.

Під час експерименту учням було запропоновано виконати завдання в застосунках LearningApps, Wordwall та Kahoot!. Окрім цих платформ, ми залучили і сервіс Canva, за допомогою якого створювали навчальні презентації та окремі вправи.

Використання застосунку LearningApps збіглося із вивченням теми «Професійні слова» із розділу «Лексикологія». Учні виконували вправу, у якій пригадували давні професії і розподіляли слова відповідно до професії.

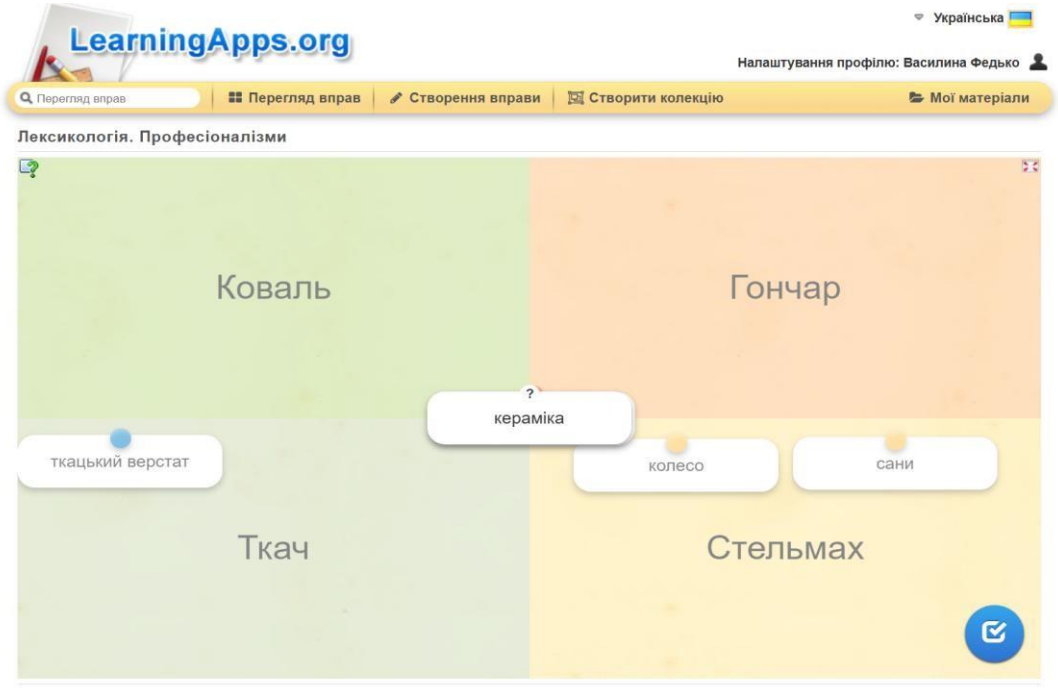


Рис.2.1. Інтерактивна вправа «Класифікація професіоналізмів»

Не всі з цих професій були знайомі дітям, тож учителеві доводилося пояснювати їм, у чому полягає діяльність деяких її представників, зокрема *стельмаха*. Це сприяло тому, що після виконання вправи учні вже знали професії, про які раніше не чули, й уміли пояснити значення деяких професіоналізмів, якот *ковадло, кочерга, пряжа, верстат, стеки* та ін. Використання цієї інтерактивної вправи забезпечило пізнавальну діяльність учнів і розвинуло міжпредметні зв'язки, зокрема з історією. Це завдання дозволило зреалізувати і культурну компетентність, бо учні дізналися про побут і традиції, що пов'язані із давніми професіями.

Наступна інтерактивна вправа була організована більш динамічно, оскільки учні виконували її не за допомогою своїх смартфонів, а по черзі підходили до мультиборда і складали правильні пари, з'єднуючи назву професії з відповідним предметом або атрибутом, що їй притаманний

Рис. 2.2. Інтерактивна вправа «Знайти пару»

Учням було запропоновано інтерактивне поле, на якому розташовані назви професій і малюнки, що відображають відповідну діяльність. Завдяки цій вправі було зреалізовано принцип наочності, який допомагає учням розвинути асоціативні навички мислення. У підсумку вони самостійно могли наводити приклади професіоналізмів для різних сфер діяльности і пояснювати, яким чином конкретні професійні слова пов’язані з відповідною працею.

З метою порівняння ефективности використання інтерактивних і традиційних методів, учні на уроці виконували також і вправу 91 з підручника «Українська мова» для 6-го класу Заболотного О. В. [11, с. 37].

Використання цієї вправи було не менш результативним, оскільки завдяки цьому завданню учні збагатили свій лексичний запас ще кількома професійними словами. Під час виконання деякі з лексем ми тлумачили за допомогою «Словника української мови».

91 І. Представників яких професій зображено на фото? Оберіть дві із цих професій і випишіть до них професійні слова з довідки. Доповніть записи кількома власними прикладами.

ДОВІДКА. Кардіограма, акварель, цемент, симфонія, стетоскоп*, котлован, октава, бетон, сольфеджіо, дриль, мольберт, ноти, штукатурити, палітра, аспірин, акорд, компрес, ескіз.

* *Стетоскóп* – медичний інструмент для вислуховування серця, легенів.

Рис. 2.3.Вправа з підручника О. В. Заболотного

Вправа з підручника посприяла розвитку не лише мовної (засвоєння лексичних значень слів), а й комунікативної компетентности, оскільки під час перевірки вправи кожен учень міг висловити власні судження й аргументи щодо свого вибору. Ця вправа дозволила зреалізувати також і соціальну компетентність, оскільки учні дізналися про деякі поняття, що стосуються різних професій. Представники різних сфер, своєю чергою, є частиною соціуму, у якому перебувають учні.

Інтерактивна вправа «Професійні слова» була створена за шаблоном вікторини і з метою рефлексії та підбиття підсумків наприкінці уроку. Учні давали відповіді на запитання, які стосувалися визначень поняття «Професійні слова», а також обирали професійні слова, які стосувалися різних галузей: медицини, журналістики, програмування, мистецтва, права, правоохоронних органів тощо.

Кожен учень долучався до платформи LearningApps і виконання вправи через відсканований QR-код, який учитель заздалегідь вивів на екран. Ця вправа дозволила учням перевірити себе, побачити свої помилки. Результати цього завдання показали, що більшість учнів добре опанували тему «Професійні слова». Деякі учні навіть повторно виконували цю вправу для того, щоб

виправити ті помилки, яких вони припустилися під час першої спроби. Тестовий режим дозволив дати об’єктивну оцінку рівня знань кожного з учнів і допоміг виявити прогалини у знаннях. Окрім того, тести дозволили швидко перевірити результат того, наскільки добре учні засвоїли цю тему.

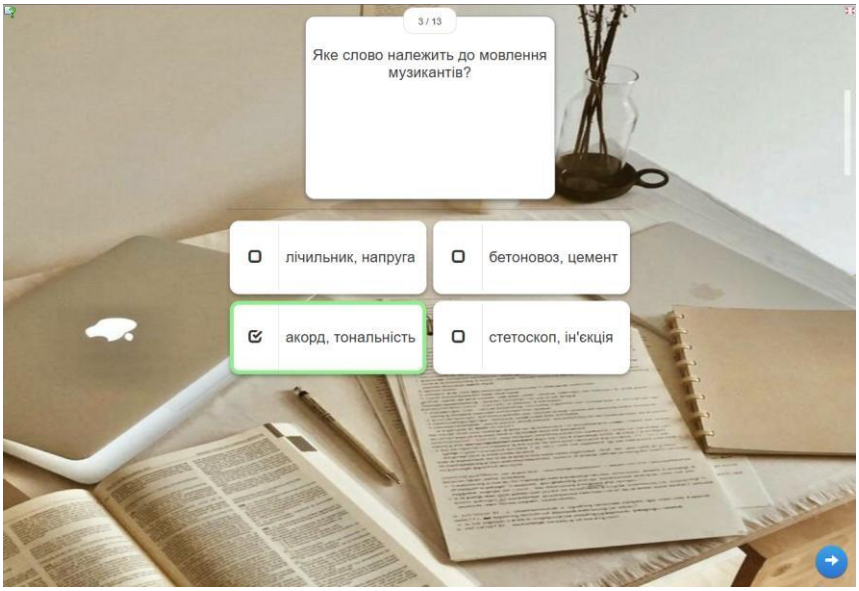


Рис. 2.4. Одне із завдань вікторини «Професійні слова» Окрім онлайн-платформи LearningApps під час вивчення теми «Професійні слова» було використано також застосунок Canva. За допомогою цієї платформи було створено навчальну презентацію, яку ми використали на уроці. Здебільшого презентація була наповнена теоретичним матеріалом: визначенням понять, які учні мали засвоїти. Однак вправа «Професія людини за малюнками» була створена саме за допомогою багатого функціоналу платформи Canva.

Рис. 2.5. Деякі завдання вправи «Професія людини за малюнком»

Вправа була використана на початковому етапі уроку, що підвищило зацікавленість учнів до нової теми і мотивувало їх до подальшої активної

пізнавальної діяльности. Завдання учнів полягало в тому, щоб визначити професію людини за зображеннями предметів чи знарядь праці, що пов'язані з певною професією. Так само, як і в попередній вправі, створеної за шаблоном «Пари», це завдання дозволило зреалізувати принцип наочності й розвитку асоціативного мислення. Більшість учнів відзначила, що саме ця вправа їм найбільше запам'яталася і сподобалася.

Наприкінці уроку в межах педагогічного експерименту було проведено анкетування, у якому взяли участь 22 учні та учениці.

100 % учнів відзначили, що їм сподобалося використовувати інтерактивні вправи на уроці української мови.

На запитання «Яке завдання було найцікавішим?» відгуки розділилися. У діаграмі нижче подано відповіді, які дали учні.

Стосовно мотивації і бажання вивчати українську мову після використання інтерактивного застосунку LearningApps більшість учнів, а саме 19, дали ствердну відповідь, троє учнів не відчули більшого бажання вивчати українську мову.

Результати опитування також свідчать про ефективність інтерактивного застосунку LearningApps у запам'ятовуванні професійних слів: 18 учнів зазначили в анкеті, що виконання інтерактивних вправ допомогло їм вивчити професіоналізми і запам'ятати їх, а також використовувати професійні слова у

мовленні. Деякі учні мали проблеми з обладнанням і доступом до швидкого інтернету, тож не завжди брали активну участь у виконанні вправ. Учитель створив умови, які забезпечили виконання учнями принаймні деяких інтерактивних вправ за допомогою мультиборду. Така не надто активна діяльність позначилася на успішності учнів і на відповідях в анкеті, адже деякі з них відповідали на запитання «Не знаю» або «Можливо».

Діаграма, подана нижче, зображує оцінки, які давали учні інтерактивним вправам і завданню з підручника.

За результатами діаграми можна спостерегти, що інтерактивні вправи, створені за допомогою застосунків LearningApps та Canva, були корисними та цікавим для учнів у засвоєнні навчального матеріалу. Спираючись на всі дані цього дослідження, можемо зробити висновок, що інтерактивні застосунки мають позитивний влив на учнів, адже вони зацікавлюють, мотивують і допомагають краще зрозуміти певні мовні явища, зокрема і тему «Професійні слова». Ці завдання допомогли учням запам’ятовувати професійні слова і впроваджувати їх у мовлення. Слід зазначити, що попри деякі технічні негаразди, які траплялися під час уроку і які дещо знизили ефективність застосування інтернет-ресурсів, використання інтерактивних застосунків сприяло розвитку цифрової грамотності учнів, адже вони активно взаємодіяли з мультимедійним

контентом, сканували QR-коди задля виконання завдань, а також засвоювали теоретичний матеріал за допомогою презентації.

Можемо зробити висновок, що використання застосунків LearningApps та Canva зробило урок української мови більш динамічним та пізнавальним, а це, своєю чергою, спонукало учнів до активної діяльности.

2.2. Використання інтерактивного застосунку Wordwall на уроці української мови в 6-му класі

Використання інтерактивної платформи Wordwall відбулося незадовго після апробації функціоналу LearningApps, під час вивчення тем «Діалектні слова» та «Лексичні помилки». Для того, щоб випробувати якомога більше шаблонів, які пропонує застосунок, більша частина завдань на уроці, що їх виконували учні, була інтерактивною.

Навчальна презентація, створена за допомогою платформи Canva, дозволила учням опанувати визначення «діалектні слова» і «лексичні помилки». Після того, як учні вивчили основні поняття, їм було запропоновано виконати вправу, яка була створена за шаблоном «Діаграма з мітками». Завдання учнів – розглянути карту України, на яку нанесені різні діалектні слова. Обабіч карти України із регіональними варіантами слів є літературні слова, які учні мають увідповіднити. Вправа спрямована на те, щоб розвивати в учнів культурну компетентність й усвідомлювати розмаїття діалектів української мови.

Виконання вправи було зреалізовано таким чином: кожен із учнів підходив до мультиборду й обирав слово на карті, знаходячи його відповідник і встановлюючи правильні пари. Таке виконання дало змогу залучити кожного до активної діяльности. Більшість учнів стикалася із труднощами, бо значення деяких слів було складно витлумачити. Задля вирішення цієї проблеми учитель вводив конкретне слово в контекст, що дозволило учням полегшити сприйняття і знайти правильний відповідник до літературного слова.

Після завершення основної частини було проведено колективне

обговорення результатів, під час якого учні разом аналізували типові помилки та обговорювали, чому саме ті чи інші слова належать до діалектних. Така організація роботи сприяла формуванню пізнавальної діяльности та комунікативних умінь учнів. За допомогою цієї вправи учні збагатили свій лексичний запас новими словами.

Рис. 2.6. Вправа «Діаграма з мітками»

Однак ця інтерактивна вправа мала на меті не лише збагатити словниковий запас учнів, а й пробудити в них цікавість до пізнавання рідного краю. Вони мали змогу дізнатися про багатство й різноманітність української мови, усвідомити єдність народу попри мовні відмінності, виявити інтерес до історії та культури різних регіонів. Оскільки у класі було кілька учениць, які через повномасштабне вторгнення переїхали на захід України, то це сприяло активній взаємодії між дітьми: учні пояснювали одне одному значення слів «мешти», «когут», «канапка», «тремпель», «тормозок», «порожняк» та інші.

Вправа також посприяла розвитку мовного чуття, умінню учнів аналізувати й порівнювати слова, створила умови для розширення їхнього словникового запасу. Це завдання забезпечило також і компетентність у галузі

природничих наук, зокрема в географії, оскільки учні взаємодіяли з картою, називали області і давали їм назви.

Інтерактивна форма завдання, а саме карта з рухомими та яскравими елементами, які можна перетягувати, візуальні підказки, звукові сигнали правильних і неправильних відповідей зацікавили учнів, підвищили їхню мотивацію до навчання та активізували пізнавальну діяльність.

Наступна вправа, спрямована на опанування діалектизмів, була створена за шаблоном вікторини «Виграй або програй». Учні виконували її, приєднуючись до платформи за допомогою посилання, яке попередньо надіслав учитель. Завдання учнів полягало в тому, щоб давати відповіді на запитання стосовно значення запропонованого слова. Кожне завдання супроводжується зображеннями, що допомагають учням швидше зорієнтуватися у варіантах відповіді та візуально співвіднести слово з відповідним предметом або явищем.

У ході гри учні змагаються за кількістю правильних відповідей, що створює елемент мотивації та азарту, властивий інтерактивним вікторинам. Формат «Виграй або програй» передбачає швидке реагування, що сприяє активізації уваги, тренуванню пам’яті та інтуїції. Перед кожним завданням учні роблять ставки: 2, 4, 6 або 8 балів. Відповідно, якщо кожен із них обрав правильну відповідь, то примножив свої бали, якщо ж ні – втратив. Ці ставки зростають із кожним наступним завданням. Що вищі ставки робить учень, то більший шанс виграти і навпаки.

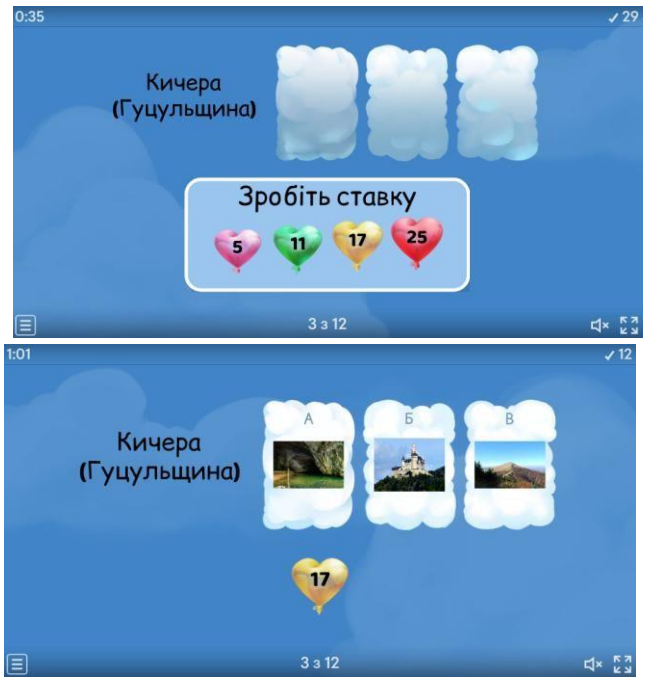


Рис. 2.7. Вправа «Виграй або програй»

Цінність цієї вправи полягає в тому, що вона, як і попередня, збагачує лексичний запас учнів і дозволяє пов’язувати конкретне слово з регіоном його вживання, що поглиблює їхні знання щодо особливостей вживання діалектних слів. Завдяки ігровій формі цього завдання учні швидше запам’ятовували окремі слова і загалом мали більш жвавий інтерес до вивчення теми.

Серед недоліків такого завдання є надмірний змагальний характер. Деякі учні сприйняли цю вправу як можливість позмагатися і випередити інших, заробивши більше балів. Таким чином фокус змістився з навчальної діяльности на ігрову, унаслідок чого учні не зосереджувалися на засвоєнні матеріалу, а на кінцевому результаті. Ті учні, які швидше робили ставки і відповідали, не заглиблювалися у завдання та нехтували аналізом власних помилок. Це призвело до того, що в кінцевому результаті під час обговорення вправи багато учнів не могли пояснити значення конкретного слова, про яке запитував учитель. Тому використання таких вправ доцільне тоді, коли після того, як учні їх виконують, учитель пропонує обговорити результати та отримати зворотний зв’язок. Це дозволяє учням осмислити здобуті знання та попрацювати над помилками.

Цікавою та привабливою для учнів виявилася вправа «Полювання на кротів», яка була також створена за допомогою застосунку Wordwall під час засвоєння теми «Лексичні помилки». Ця вправа мала на меті допомогти учням опанувати лексичну норму і впізнавати лексичні помилки. Сутність вправи полягає у тому, що учням була запропонована динамічна гра, у якій на екрані з'являються персонажі – «кроти», кожен із яких тримає картку зі словом або словосполученням. Завдання полягає у тому, щоб швидко «вдарити крота», який «тримає» лексично правильну відповідь. За кожну правильну дію нараховуються бали, а за помилку – віднімаються. Перевага цього шаблону в тому, що можна налаштовувати кількість рівнів та регулювати складність, що дозволить задовольнити індивідуальні потреби та особливості кожного учня.

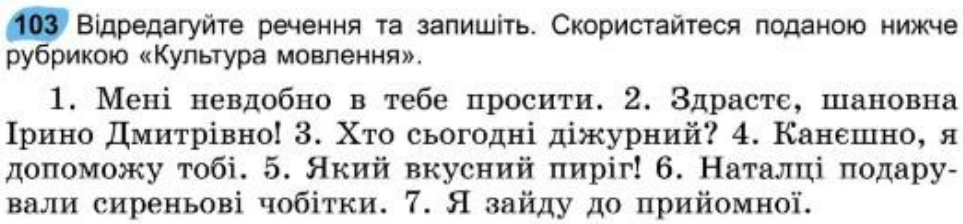
Рис. 2.8. Вправа «Полювання на кротів»

Слід зауважити, що попри високий рівень зацікавлення учнів цією вправою і бурхливу реакцію від її виконання, вона має низку недоліків. Ми спостерегли, що через швидкий темп виконання учні не змогли осмислити свої помилки і пропрацювати їх. Окрім того, надмірна емоційність учнів та прагнення випередити одне одного змістили фокус із навчальної мети цього завдання. Ще одним недоліком є нерівномірна участь учнів у виконанні вправи, адже активні діти домінували і проходили майже усі рівні, у той час як більш повільні учні навіть за умови найнижчої складності проходили лише кілька рівнів.

Варто також додати, що навіть символічне «вдарити крота» у цій вправі може поставити під сумнів її гуманність, адже попри те, що ці «кроти» не є живими істотами і учні не можуть завдати їм болю, усе ж це створює картину насильства. Це може стати моделлю поведінки для одних учнів, а також подразником для інших – тих, які пережили булінг або домашнє насильство. Тому в умові вправи ми змінили вбудоване формулювання «вдар крота» на «упіймай крота».

Для грамотного впровадження цієї вправи учитель повинен пояснити дітям, що під час виконання вправи ніхто не постраждає, а також підкреслити саме освітню мету: учні мають розпізнати лексичну норму, а не «ловити кротів». А задля ефективного засвоєння навчального матеріалу наприкінці слід проводити рефлексію та обговорити результати, яких досягли учні. За таких умов гра може бути етично прийнятним і педагогічно ефективним інструментом.

Вправа з підручника була запропонована учням для того, щоб вони розвинули навички редагування речень із лексичними помилками. Вправа містила 7 речень із помилками, які учні повинні були розпізнати і виправити відповідно до норм сучасної української літературної мови. Для того щоб полегшити виконання, унизу було подано рубрику «Культура мовлення», за допомогою якої учні могли віднаходити доречні відповідники до неправильно вжитих слів.



103 Відредагуйте речення та запишіть. Скористайтеся поданою нижче рубрикою «Культура мовлення».

1. Мені невдобно в тебе просити. 2. Здрастє, шановна Ірино Дмитрівно! 3. Хто сьогодні діжурний? 4. Канєшно, я допоможу тобі. 5. Який вкусний пиріг! 6. Наталці подарували сиреньові чобітки. 7. Я зайду до прийомної.

Рис. 2.9. Вправа з підручника О. В. Заболотного

Це завдання було досить ефективним, оскільки учні засвоїли норми літературної мови та вдосконалили свої навички упізнавання лексичних помилок.

Під час анкетування на запитання «Чи допомогла тобі вправа з підручника навчитися виправляти помилки?» більша частина учнів відповіла ствердно.

Однак ми спостерегли, що вправа мала доволі репродуктивний характер, оскільки в ній відсутній творчий елемент. Тому після виконання цієї вправи вчитель запропонував учням скласти і записати власні речення з правильними словосполученнями із рубрики «Культура мовлення». Завдяки цьому учні застосували лексично правильні словосполучення у власному мовленні.

З метою отримання зворотного зв'язку щодо ефективності застосунку Wordwall у вивченні теми «Діалектні слова та лексичні помилки» було здійснено опитування за допомогою анкети. У ньому взяли участь 24 учні та учениці.

100 % опитаних учасників ствердили, що інтерактивні вправи на уроці української мови були для них цікавими.

Понад 80 % учнів ствердили, що використання вправ, створених за допомогою застосунку Wordwall сприяло тому, що вони почали відчувати більше бажання вивчати українську мову, а понад 90 % опитаних зауважили, що завдяки інтерактивним вправам запам’ятали діалектні слова та навчилися розпізнавати лексичні помилки.

Щодо визначення ефективности, то учні позитивно оцінили і вправи з підручника, й інтерактивні вправи. Однак за діаграмою, поданою нижче, можна спостерегти, що інтерактивні вправи здобули більше вищих оцінок, ніж вправа з

підручника, що свідчить про про вищу ефективність інтерактивних форм навчання у порівнянні з традиційними вправами.

Більшість опитаних учнів написала, що отримала хороші емоції і відчула задоволення від використання інтерактивних платформ. Однак слід зауважити, що деякі учні не дали відповіді на запитання «Що тобі сподобалося найбільше?» та «Опиши свої враження від використання інтерактивного застосунку Wordwall», що підтверджує те, що деяких учнів може втомлювати такий інтерактивний формат або вони потребують трохи більше часу для того, щоб зорієнтуватися і налаштуватися на взаємодію. Було спостережено, що кілька учнів у процесі гри і в умовах суперництва відчували легкий дискомфорт.

Тому, впроваджуючи інтерактивні застосунки, учитель повинен бути готовий до того, щоб створити комфортне середовище для усіх учасників освітнього процесу. Це можна забезпечити шляхом створення альтернативних завдань для слабших учнів або тих, які потребують додаткової підтримки. Функціонал застосунку Wordwall дозволяє регулювати складність завдань і таким чином адаптовувати їх індивідуально від кожного учня. Звуковий супровід та анімації так само можна вимикати, щоб уникнути зайвого шуму під час виконання завдань і для більшого зосередження учнів.

2.3. Використання інтерактивного застосунку Canva на уроці української мови в 6-му класі

Різноманітний функціонал платформи Canva було використано в усіх уроках, які були частиною цього педагогічного експерименту. Варто зазначити, що дітям було цікаво взаємодіяти із матеріалом, створеним за допомогою Canva: і з навчальними презентаціями, і з вправами.

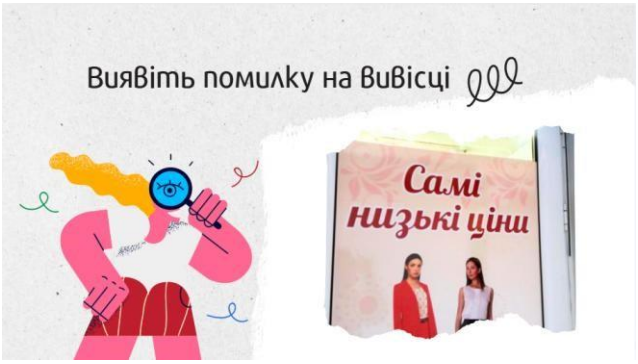
Можливості застосунку Canva було випробувано під час вивчення теми «Лексичні помилки». На етапі актуалізації знань і перед озвученням теми уроку дітям були запропоновані мовні меми, що дозволили наблизити навчальний процес до молодіжного способу взаємодії, до цифрового та мережевого середовища, у якому учні перебувають більшу частину свого вільного часу. Візуальна частина першого мему містить зображення античної статуї, що замислилася. На тлі жовті промені, що символізують розумове напруження і пошуки правильної відповіді. Така ситуація напруженої роботи мозку є дуже близькою для учнів, оскільки вони постійно взаємодіють між собою і мусять добирати лексику, яку вживають.

Другий мем зображує літнього чоловіка, який дивиться поверх окулярів. Така манера створює враження легкої іронії, докору та втомленого розчарування. Це може пробудити в учнів жвавий інтерес, адже і вони іноді переживають ті почуття. Тож запам’ятовування через емоцію є чи не найефективнішим способом зафіксовувати лексичні норми.

Рис. 2.10. Мемі, створені за допомогою Canva

Використання цих мемів створило на уроці невимушену і легку атмосферу, оскільки таке поєднання гумору і ситуацій, що їх переживали учні, а також впізнавані персонажі мемів сприяли тому, що учні засвоїли лексичні норми природно і без примусу. Поєднання тексту і зображення допомагає краще запам'ятовувати, а мемна форма забезпечує емоційний вплив на учнів. Використання мемів під час навчального процесу яскраво показує, як цифрові елементи можуть підвищувати грамотність учнів та розвивати їхню комунікативну компетентність.

Наступне завдання, створене за допомогою функціоналу Canva, стосувалося пошуку помилок на вивісках. Мета цієї вправи – навчити учнів виявляти помилки у публічних тексатх, які є частиною нашого повсякдення. Сутність завдання полягала в тому, щоб учні розвинули навички впізнавання неправильних форм ступенів порівняння прикметників, а також уміли віднаходити росіянізми і добирати лексично нормативні українські відповідники до неправильних словосполучень та слів. Окрім того, одна із вивісок містила орфографічну помилку: «клачі» замість «клатчі», що дозволило дітям повторити правила написання слів.



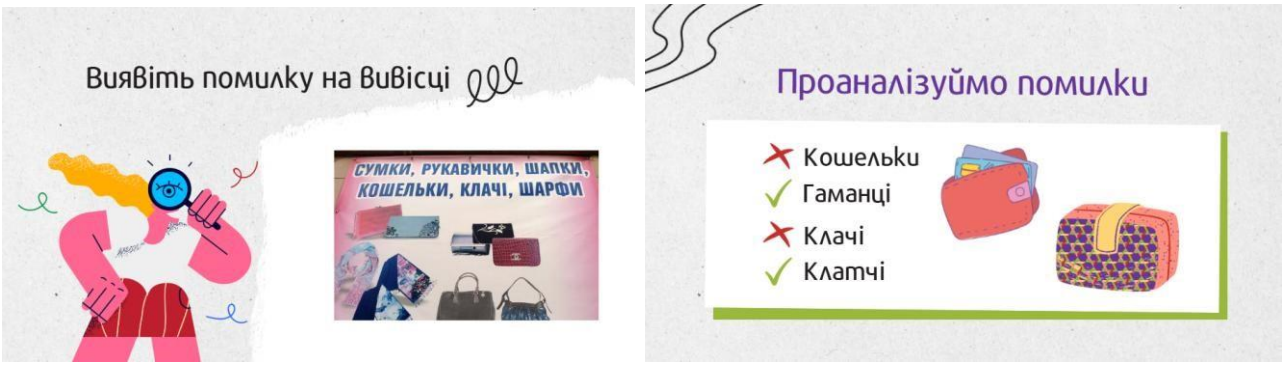


Рис. 2.11. Вправа «Знайди помилку на вивісці»

Слід відзначити, що така пошукова робота зацікавила учнів і стимулювала їх до навчальної діяльности. Вони залюбки редагували неправильні словосполучення, добираючи різноманітні варіанти і пояснюючи, чому саме ця форма є неправильною. Лише після того, як учні озвучували свої думки, учитель перегортав слайд, який містив правильну відповідь. Лексичні помилки учні віднайшли значно швидше, ніж порушення орфографічної норми – її пошук зайняв значно більше часу. Однак це не завадило досягти мету вправи: учні навчилися критично оцінювати правильність рекламних повідомлень у публічному просторі, що забезпечило розвиток мовного чуття, підвищило увагу до чистоти українського мови і сформувало практичні навички редагування текстів.

Це завдання дозволило зреалізувати інформаційно-комунікайійну компетентність учнів, оскільки вони активно взаємодіяли з вмістом вивісок, що є частиною їхнього інформаційного простору. Окрім цього, учні навчилися аналізувати інформацію і критично ставитися до неї. У подальшому це забезпечить і розвиток медіаграмотності: учні перевірятимуть інформацію на достовірність і формуватимуть власну точку зору.

Соціальна компетентність була так само зреалізована через те, що учні усвідомили мовну відповідальність в інформаційному просторі: учитель пояснив, що грамотне мовлення і письмо – частина самопрезентації. Можна сказати, що вправа забезпечила розвиток і громадянської компетентности, оскільки учні зрозуміли, що не можна залишатися осотронь, коли є недотримання норми в

публічному просторі; це сприяє тому, що учні стають активними та небайдужими носіями української мови.

Після активної пошукової роботи в якості відпочинку вчитель запропонував учням зробити «музичну павзу». Навчальна презентація, створена за допомогою застосунку Canva, містила слайд, на якому було вбудовано відеокліп на пісню «Випускний» гурту «Скрябін». Прослухавши пісню і переглянувши відеокліп, діти повинні були відшукати лексичну помилку. Задля зручності пошуку на одному зі слайдів був уривок із пісні, який, власне, і містив цю помилку. Учні досить швидко впоралися із завданням і після виконання ділилися враженнями з приводу пісні.

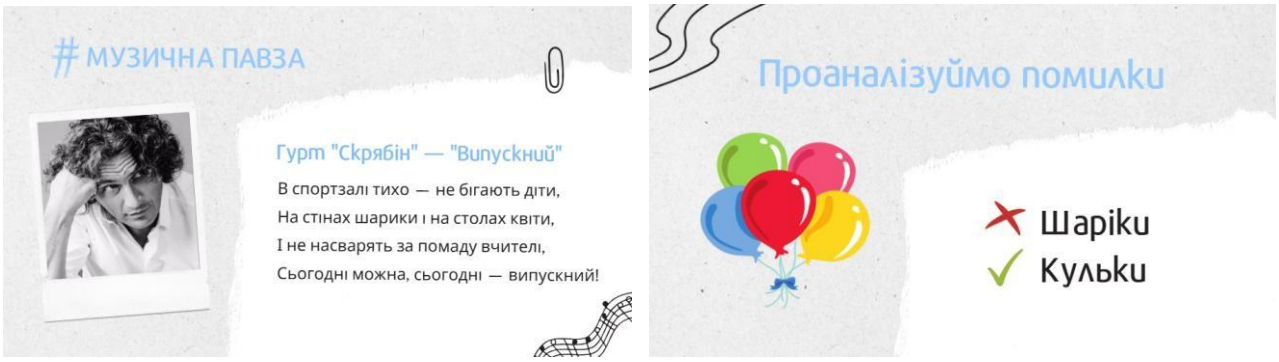


Рис. 2.12. Вправа «Музична павза»

Ця вправа не лише створила сприятливо емоційн атмосферу на уроці, а й розвинула критичне мислення учнів, вони стали дослідниками, а не пасивними споживачами музики. Окрім цього, учні зрозуміли мовну варіативність: іноді митці навмисне можуть помилятися задля створення художнього ефекту. Виконання цього завдання дозволило зреалізувати культурну компетентність, адже вчитель зміг познайомити учнів із творчістю очільника гурту «Скрябін» – Андрія Кузьменка, який був видатним культурним і громадським діячем. Слід додати, що для грамотної інтеграції таких вправ у навчальний процес учителеві необхідно ретельно добирати пісні, оскільки деякі з них можуть містити ненормативну лексику або теми, які мають вікові обмеження.

Ці вправи розвивають інформаційно-комунікаційну та соціальну компетентності, оскільки обговорення помилок у продуктах, які створює суспільство, забезпечує формування критичного мислення в учнів. Унаслідок аналізу реальних прикладів помилок, що їх припускаються в публічному просторі, формується активна громадянська позиція, а тому зреалізовується і громадянська компетентність.

Окрім цього, вправи з пошуку помилок у вивісках, піснях чи інших продуктах інформаційного простору є лише фрагментами уроку і вимагають методичного супроводу, тобто під час їхнього виконання мають бути і обговорення, і пояснення вчителя, і рефлексія.

Опановуючи лексичні норми, учні виконували також вправу з підручника. Сутність вправи полягала в тому, що учні повинні були віднайти лексичні помилки (кальки з російської, неправильно вжиті пароніми) в реченнях і виправити їх, записавши в зошит правильні варіанти. Помилки, допущені в реченнях, є доволі поширеними в побутовому спілкуванні, тож багатьом учням важко було дібрати лексично правильні відповідники. Для того, щоб полегшити учням виконання цієї вправи, учитель після кожного прочитаного речення ініціював обговорення, ставив запитання, наприклад: «Хто може бути вірним?», «Чи може бути місце людяним, тобто мати якісь риси характеру?» і т.д. Учні, даючи відповіді на запитання, почали впізнавати лексичні порушення норми і добирали правильні відповідники.

117 Відредагуйте речення та запишіть правильно.

1. Розкрийте підручники, щоб виконати завдання. 2. Не відкривайте вікно без потреби. 3. Дезінфекційні засоби розміщено в людяних місцях. 4. Залишаючи приміщення, виключайте електроприлади. 5. Запрошуємо прийняти участь у конкурсі. 6. Допоможи мені рішити задачу. 7. Це вірна відповідь! 8. Мені потрібно лише два часа.

Рис. 2.13. Вправа з підручника О.В. Заболотного

Педагогічна цінність цієї вправи полягає в тому, що учні відпрацювали навички письма і навчилися відрізняти лексичні норми від скалькованих слів і неправильно вжитих словополучень. У контексті речень це забезпечило краще запам'ятовування. Вправа мала практичну спрямованість, оскільки таких помилок дуже часто припускаються в побутовому мовленні. Окрім цього, учні розвинули свою комунікаційну компетентність, оскільки вони, редагують речення, які можуть бути частиною мовленнєвого акту. Це завдання має також розвивальний характер, бо діти вчаться аналізувати помилки, розвивати критичне мислення, узагальнювати та робити висновки.

Однак вправи на кшталт цієї мають низку недоліків, зокрема відсутність творчої складової, бо ж учні лише редагують речення, а не створюють власні. Як уже було зазначено, без обговорення учням доволі складно зорієнтуватися і знайти помилки. Тому в процсі виконання або опісля учителеві слід підтримувати учнів, наштовхувати їх на правильні думки, спонукати до осмислення лексичних помилок.

2.4. Використання інтерактивного застосунку Kahoot! на уроці української мови в 6-му класі

У межах педагогічного експерименту ми використали також Kahoot! – одну з найбільш популярних інтерактивних ігрових платформ. Гра була створена за шаблоном вікторини і налічувала 17 запитань, які містили раніше вивчені теми: професійні та діалектні слова, а також лексичні помилки та стилістично забарвлені слова. Таке підсумкове інтерактивне завдання мало на меті комплексну перевірку рівня засвоєних знань. Учні приєднувалися до інтерактивної гри зі своїх пристроїв, скануючи QR-код, який учитель заздалегідь вивів на мультиборд.

Зручність цієї вправи полягає в тому, що результати відображаються одразу після виконання кожного завдання, а це дозволяє миттєво давати зворотний зв'язок. Помилки і правильні відповіді, які обирали учні, одразу відображалися, тому учитель разом із учнями могли обговорювати їх і пропрацьовувати.

Гнучкість функціоналу цього шаблону дозволила учителеві задавати різний час на виконання конкретного завдання, залежно від рівня складності. Так, завдання на лексичні помилки, де було 2-4 варіанти відповіді, обмежувалися 20 секундами, упродовж яких учні мали дати відповідь. А на завдання, де потрібно було вчитуватися і здійснити глибокий аналіз слів (вибрати рядок, який містить загальновживані, професійні, стилістично забарвлені чи діалектні слова), було виділено 40 секнуд. Практика показала, що цього часу було недостатньо для тих учнів, які мали слабший рівень підготовки та тих, хто довше обдумує відповідь через індивідуальні особливості сприйняття.

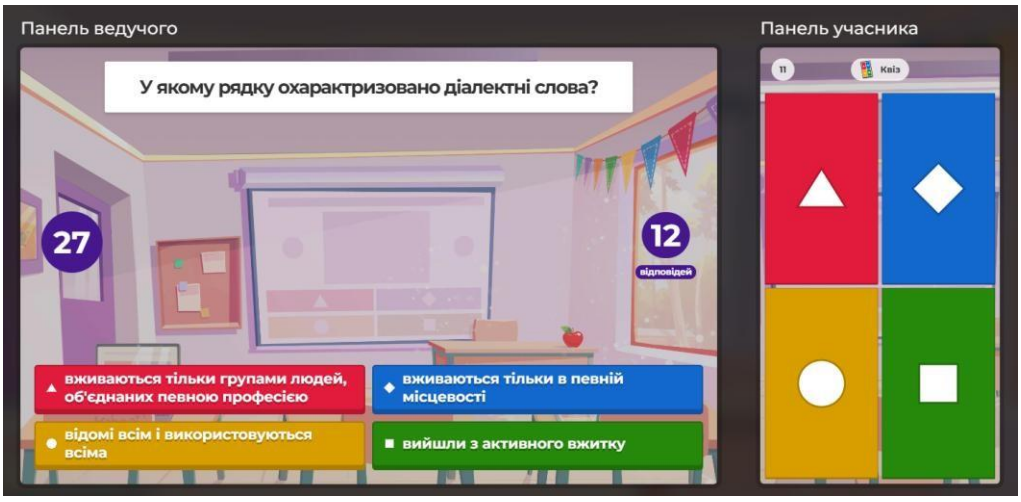


Рис. 2.14. Режим «Прев'ю» гри в Kahoot!

Педагогічна цінність цієї інтерактивної вправи полягає в поєднанні ігрової форми з навчальною метою. Учні сприймали перевірку знань не як контроль, а як захопливий виклик.

Інтерактивна вправа, створена за допомогою застосунку Kahoot!, сприяла створенню умов, коли всі учасники долучилися до виконання завдання. Яскравий інтерфейс платформи, а також створення атмосфери змагання забезпечили появу

зацікавлення в учнів, які до того брали не надто активну участь у навчальній діяльности.

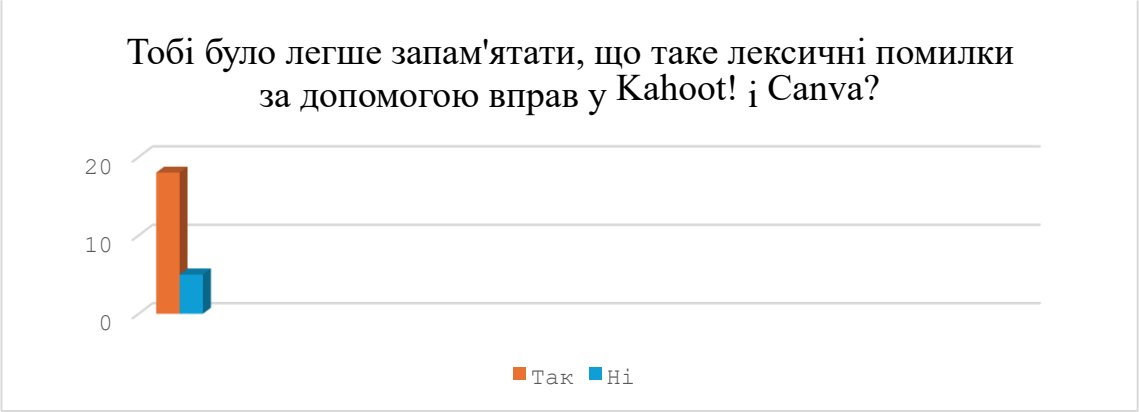
Вправа заохотила учнів швидше мислити і посилити увагу та реакцію, оскільки відповідати треба було доволі швидко. Однак такий формат мав і недоліки через поверховість засвоєння матеріалу: деякі учні не вчитувалися в завдання, а намагалися якомога швидше відповісти, щоб випередити однокласників і здобути більше балів. Тож змагальний характер цього завдання, хоч і мав мотиваційний ефект, у деяких учнів він викликав тривогу і страх помилитися й посісти останнє місце.

Слід зазначити, що деякі учні стикалися з технічними негараздами під час виконання вправи. Щоб вирішити цю проблему, учитель запропонував цим дітям проходити завдання в парах. Це забезпечило появу командної взаємодії, бо учні вчилися співпрацювати і приймати рішення разом.

Платформа не передбачає додавання коментарів до правильних і неправильних відповідей, що висвітлюються після кожного завдання, тому завдання вчителя – організувати обговорення помилок, щоб учні розуміли причину їхнього виникнення. Варто сказати, що таке обговорення, хоч і доцільне, але його було складно провести, оскільки учні перебували у збудженому емоційному стані, що спричинило виникнення шуму в класі. З одного боку це і перевага, бо таке емоційне піднесення свідчить про високий рівень зацікавлення учнів та залучення в роботу, а з іншого – ускладнює перехід від ігрової діяльности до аналізу. Учням було важко зосередитися на обговоренні, вони прагунли змагатися далі. Тож учителеві довелося витратити достатньо багато часу, щоб відновити робочу атмосферу й налаштувати учнів на рефлексію та аналіз їхніх помилок та правильних відповідей.

Здійснивши наприкінці уроку опитування за допомогою анкет, ми зробили висновок, що вправи, створені за допомогою застосунків Canva і Kahoot!, сприяли тому, що в 21 із 23 опитаних учнів та учениць виникло більше бажання та мотивація вивчати українську мову.

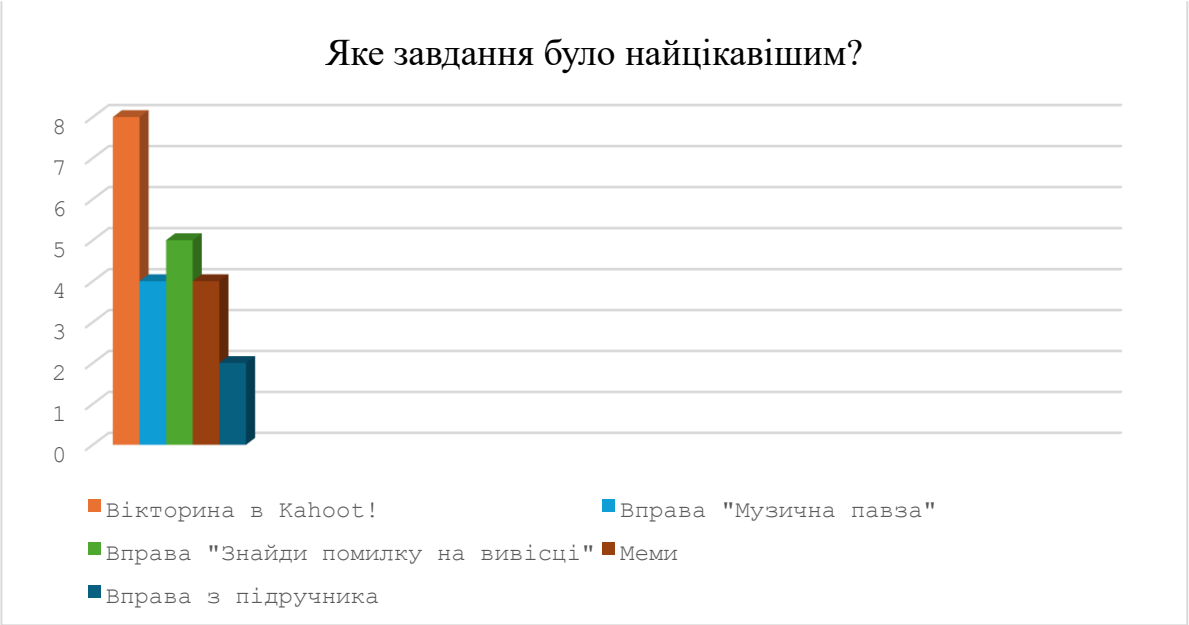
Більшість учнів відзначила, що застосунки виявилися помічними у запам’ятовуванні поняття «лексичні помилки». Багато хто зауважив, що за допомогою вправ навчився впізнавати помилки в повсякденному мовленні, а також виправляти їх.



Аналізуючи відповіді, що давали учні на запитання «Яке завдання було найцікавішим?», ми спостерегли, що вправа, створена в застосунку Kahoot!, найбільше сподобалася учням. Однак ми зауважили, що більшість тих учнів, яка обрала саме цей застосунок, мала досить низьку успішність і відзначила, що використання інтерактивних вправ не допомогло їм запам’ятати лексичні норми. Припускаємо, що схвальні відгуки учнів щодо платформи Kahoot! пов’язані з тим, що вправи, створені за допомогої її функціоналу, пробуджують в учнів азарт і прагнення посісти перше місце. Учні нехтують навчальною метою цього застосунку і роблять акцент на тому, що випередити своїх однокласників. Як було зауважено, під час використання Kahoot! фокус учнів зміщується, і вони зосереджуються на зовсім інших завданнях.

Слід відзначити, що завдання «Знайди помилку на вивісці» так само здобуло досить багато прихильників: 5 учнів відзначили користь цього завдання і виявили цікавість до нього.

Розбір мовних мемів, а також «Музична павза», під час якої учні прослуховували пісню й опісля шукали в ній лексичну помилку, отримали по 4 голоси, оскільки ці завдання забезпечили надзвичайну емоційну залученість учнів.



Проаналізувавши діаграму, можемо ствердити, що найвищі показники ефективності отримали інтерактивні вправи, створені за допомогою Canva. Більшість опитаних учнів, а саме 18 учасників, оцінили їх на 10 балів із 10, що може свідчити про те, що ці вправи були їм близькі, оскільки пов'язані із цифровим контентом, а також із повсякденною реальністю. Низькі оцінки, а саме нижче 7 балів, для цього виду діяльности відсутні.

Дещо нижчі, але також високі результати має вікторина, створена за допомогою Kahoot!, яку більшість учнів оцінила у 10 або 9 балів. Це свідчить про

те, що ігрова форма вправи в Kahoot! залучила учнів емоційно. Незважаючи на це, 3 учні оцінили вправу в 0 балів, що може бути пов’язано з технічними труднощами, які виникали в них та надмірною емоційністю, яку викликала сама гра, унаслідок чого застосунок виявився не надто ефективним для деяких азартних учнів.

Найнижчі показники ефективности показали вправи з підручника. Хоча певна частина опитаних, а саме 7 учнів, оцінили їх на 10 або 9 балів, значна кількість учнів поставила оцінки 8 і 7 балів, що свідчить про меншу зацікввленість учнів від використання традиційних методів навчання. Це може бути спричинено тим, що такі вправи досить одноманітні та не мають інтерактивного характеру.

На основі нашого педагогічного експерименту, описаного в цьому розділі, можемо зробити висновок, що використання інтерактивних застосунків на уроці української мови в 6-му класі викликало цікавість в учнів і заохотило їх навчатися, а також дозволило залучити більше учнів у навчальний процес. Проведений педагогічний експеримент дав нам змогу комплексно оцінити потенціал інтерактивних платформ і порівняти їх із традиційними методами навчання.

Застосунок LearningApps, можливості якого було використано на початку педвгогічного експерименту, продемонстрував доволі високу ефективність під час вивчення теми «Професійні слова». Завдяки йому учні поглибили свої знання з історії та збагатили свій словниковий запас новими лексемами. Однак слід зазначити, що інтерфейс самої платформи не викликав в учнів захоплення та особливого зацікавленння, на відміну від застосунку Wordwall, який так само виявився результативним у вивченні тем «Діалектні слова» та «Лексичні помилки».

Завдяки тому, що Wordwall має численні шаблони, нам вдалося створити багато вправ, виконання яких зацікавило учнів і мотивувало їх до навчальної діяльности. Разом із тим ми спостерегли й деякі недоліки: надмірний змагальний

характер окремих вправ, нерівномірна участь учнів, труднощі із зосередженням уваги, які виникали в учнів під час динамічних ігор. Це свідчить про те, що під час виконання таких вправ необхідний педагогічний супровід, чіткий інструктаж та обговорення після виконання завдань.

Таку ж динаміку ми виявили і під час використання платформи Kahoot!: надмірна емоційність учнів під час проходження вікторини перешкоджала перш за все навчальній меті. Тож можемо зробити висновок, що фективність Kahoot! значною мірою залежить від подальшого обговорення відповідей, роботи над помилками і вмілого скеровування емоцій учнів.

Застосунок Canva, можливості якого були використані на всіх етапах педагогічного експерименту, показав найвищий рівень ефективности та емоційного залучення учнів. Використання презентацій, вправ на пошук помилок, мовних мемів, музичних фрагментів та візуальних матеріалів зробило навчальний процес сучасним, близьким до цифрової культури школярів. Учні активно працювали з інформацією, здійснювали пошукову діяльність, а саме шукали помилки у вивісках та виправляли їх. Високі результати анкетування підтвердили, що саме вправи, створені за допомогою Canva, стали для учнів найбільш корисними та цікавими.

ВИСНОВКИ

У цій магістерській роботі ми дослідили теоретичні засади інтерактивного навчання, його історію, з’ясували, які переваги та недоліки мають ці сучасні методи навчання. Окрім цього, було описано шляхи впровадження інтерактивних методів та застосунків на уроки української мови в 6-му класі, а також досліджено критерії їхнього вибору: огляд інтерактивних платформ, зручність у використанні, доступність.

Аналіз наукової літератури допоміг нам окреслити сутність інтерактивного навчання. На основі досліджених праць ми з’ясували, що інтерактивне навчання – це безперервна взаємодія, що не зациклюється на одній особі, а залучає усіх учасників до навчальної діяльности. У такій взаємодії учні припиняють бути пасивним слухачами, а стають повноправними учасниками освітнього процесу.

Серед переваг інтерактивного навчання ми відзначили розвиток комунікативних навичок учнів, більший рівень мотивації і зацікавлення до навчального матеріалу. Завдяки викоритсанню інтерактивних методів та застосунків забезпечується також розвиток критичного мислення учнів. Окрім

цього, вони можуть рефлексувати й отримувати миттєвий зворотний зв'язок завдяки інтернет-ресурсам.

Однак ми спостерегли і наявність певних недоліків, які має інтерактивне навчання, зокрема технічна недоступність усім учням та труднощі, що можуть виникати під час використання інтерактивних платформ. Існує також ризик надмірного захоплення учнів від використання ґаджетів, тож для цього потрібен супровід учителя і потреба в самодисципліні. Із цього можемо зробити висновок, що ефективність використання інтерактивних методів навчання залежить від умілого поєднання традиційних і цифрових методів, грамотного впровадження та індивідуальних особливостей кожного учня.

У теоретичному розділі ми описали важливість вивчення української мови, яке було актуальним і нагальним в усі часи, однак зараз можемо спостерігати особливу необхідність у тому, щоб школярі знали українську мову на високому рівні, оскільки вона є маркером самоідентифікації і своєрідним кордоном. Українська мова у ЗЗСО має важливе значення, бо є не лише засобом комунікації, а й сприяє формуванню світогляду учнів. Вивчення української мови і знання її внутрішньої організації забезпечує виникнення в учнів розуміння її важливости. Цей процес має супроводжуватися використанням усіх можливостей, які пропонує інтерактивне навчання, щоб зробити його якісним та привабливим для учасників навчального середовища.

Було відзначено, що для вибору інтерактивних платіорм педагог повинен керуватися деякими критерями, а саме: зручність та доступність інтерфейсу, велика кількість різноманітних шаблонів, можливості додавати фото-, аудіо- та відеоматеріали, варіативність завдань, можливість адаптовувати завдання під кожного учня, якщо в цьому є потреба. Так, застосунки Kahoot! і Wordwall дозволяють задавати певну кількість часу до кожного завдання. Усе це може вплинути на ефективність використання інтерактивних платформ під час уроків, а також на рівень залученості учнів у навчальний процес.

Проаналізувавши платформи Kahoot!, Wordwall, LearningApps і Canva, можемо стверджувати, що кожна з них має свої особливості та специфіку під час використання. Kahoot! створює ігрову атмосферу і підходить у випадку, коли учителеві необхідно залучити всіх учасників освітнього процесу в урок: яскравий інтерфейс, можливість посісти перше місце і змагальний характер не залишають байдужим жодного учня; Wordwall пропонує численні інтерактивні шаблони, які дозволяють урізноманітнити уроки; серед переваг застосунку LearningApps можемо відзначити доступність та можливість створити необмежену кількість вправ; Canva пропонує широкі можливості для того, щоб створювати яскраві навчальні презентації та вправи. Попри окремі недоліки, а саме: залежність від інтернету, обмеженість безкоштовного функціоналу чи ризик надмірної гейміфікації – ці платформи збагачують уроки української мови.

Використання інтерактивних застосунків впливає на мотивацію учнів, адже забезпечує динамічне навчання і можливість одразу застосовувати здобуті знання на практиці. Водночас їхня ефективність залежить від уміння педагога звертати увагу на індивідуальні потреби учнів та грамотно впроваджувати цифрові інструменти в навчальний процес.

Проведений педагогічний експеримент дав змогу комплексно оцінити можливості інтерактивних застосунків LearningApps, Wordwall, Canva та Kahoot! у вивченні української мови в 6-му класі й порівняти їхню ефективність із традиційними методами навчання. Результати, що ми отримали, підтвердили позитивний вплив інтерактивного навчання на мотивацію, пізнавальну активність, соціальну взаємодію та формування ключових компетентностей учнів, що є важливими для Нової української школи.

Під час використання LearningApps ми спостерегли, що цей застосунок показав досить високу результативність. Випробовування його функціоналу збіглося із вивченням теми «Професійні слова». Інтерактивні вправи, що їх виконували учні, забезпечили розширення їхнього словникового запасу, допомогли розвинути асоціативне мислення та сформувати мовну й культурну

компетентності, оскільки учні займилися з атрибутами, пов’язаними з давніми професіями. Це забезпечило встановлення міжпредметного зв’язкуз історією. Окрім цього, було зреалізовано також і цифрову компетентність, оскіль до деяких вправ учні приєднувалися, скануючи QR-код й активно взаємодіючи зі своїми смартфонами.

Результати анкетування, у якому взяли участь 22 учні та учениці 6-А класу, показало, що більшість учнів дала схвальні відгуки про вправи, створені за допомогою застосунку LearningApps. 18 із 22 опитаних учнів та учениць відзначили, що відчули більшу мотивацію вивчати українську мову завдяки вправам, які вони виконували впродовж уроку. Порівняно із традиційним методом – вправою із підручника – вправи, створені за допомогою LearningApps, набрали більше вищих оцінок.

Використовуючи застосунок Wordwall під час педагогічного експерименту ми зауважили, що його яскравий інтерфейс, звукові та візуальні анімації значно більше приваблюють увагу учнів, аніж інтерфейс LearningApps, який є не таким гейміфікованим і вправи, створені за допомогою нього, часто здаються одноманітними.

Завдяки великій кількості шаблонів, які має платний план, нам вдалося створити інтерактивні вправи, що їх ми використовували під час вивчення тем «Діалектні слова» та «Лексичні помилки». Перша вправа, яку виконували учні, була спрямована на те, щоб поєднати на мапі України діалектні слова з літературними відповідниками. Завдяки цій вправі було зреалізовано географічну компетентність, оскільки учні активно взаємодіяли з картою України і називали її регіони. Окрім цього, учні розвинули свої цифрові навички через взаємодію з мультибордом. Сама форма завдання – карта з елементами, які можна перетягувати, неабияк зацікавила учнів та отримала схвальні відгуки під час анкетування.

Серед недоліків цієї платформи – надмірна гейміфікація та азарт, які викликають в учнів деякі із шаблонів, а саме вікторина «Виграй або програй», де

учні необдумано роблять ставки і навмання обирають відповіді, щоб випередити «суперника», а також вправа «Полювання на кротів», гуманність якої можемо піддати сумніву. У другому розділі ми окреслили, що навіть символічне «удар крота» може стати подразником для деяких учнів, які пережили травматичний досвід, тож учитель перед впровадженням подібних вправ повинен пояснити, що ніхто не постраждає під час виконання таких завдань. Окрім цього, можна замінити конструкцію: замість «удар крота» – «упіймай крота». Враховуючи усе, можемо стверджувати, що подібні вправи можна використовувати за умови подальшого обговорення результатів і рефлексії.

Під час опитування, у якому взяли участь 24 учасники, ми спостерегли позитивні відгуки учнів від використання платформи Wordwall, що свідчить про її високу ефективність. Більшість учнів ствердила, що вправи, які вони виконували, допомогли їм глибше зрозуміти тему. Однак були учні, які в анкеті залишали порожніми поля «Що тобі сподобалося найбільше?» та «Опиши свої враження від використання інтерактивного застосунку Wordwall», що свідчить про те, що слабкі або більш спокійні учні не встигають адаптовуватися під такий динамічний формат навчання.

Тому під час впровадження інтерактивних платформ учитель має створити комфортне середовище для усіх учасників навчального процесу. Це можна зроби шляхом створення альтернативних завдань для менш успішних учнів. Окрім цього, переваги застосунку Wordwall полягають у тому, що він має можливість регулювати складність завдань, і таким чином адаптовувати їх індивідуально від кожного учня.

Навчальний матеріал, створений за допомогою платформи Canva, ми використовували упродовж усього педагогічного експерименту: презентації допомагали учням опановувати визначення основних понять, а вправи сприяли тому, що учні відгадували професію за малюнками, а також шукали помилки у вивісках і в пісні. Окрім цього, було створено також мовні меми, які зробили

початок уроку легким і невимушеним, близьким до того цифрового середовища, у якому постійно перебувають учні.

Вправа «Знайди помилку на вивісці» забезпечила реалізацію інформаційно-комунікаційної та соціальної компетентности, бо учні активно взаємодіяли із текстом на вивісках, який є частиною їхнього інформаційного простору. Після активної пошукової діяльности учням у якості відпочинку було запропоновано прослухати пісню «Випускний» гурту «Скрябін», у якій вони так само виявили лексичну помилку. Це завдання дозволило зреалізувати і культурну компетентність, адже учні мали змогу познайомитися із творчістю очільника гурту «Скрябін» – Андрія Кузьменка, який був видатним культурним і громадським діячем.

Результати анкетування, у якому взяли участь 23 учасників, показали, що саме платформа Canva показала найвищі показники ефективности. Завдяки різноманітним вправам, які можна створити за допомогою її функціоналу, Canva сприяла більшій емоційній залученості учнів, а внаслідок цього більшій мотивації до навчальної діяльности.

Інтерактивна вікторина, створена за допомогою Kahoot!, здобула найбільшу прихильність учнів, але на рівні засвоєння знань виявилася не надто ефективною саме для слаких учнів і тих, які повільніше опрацьовують навчальний матеріал. Змагальний характер цієї вправи, а також недостатня кількість часу, виділена на виконання окремих завдань, спричинила те, що знання, засвоєні деякими учнями, виявились поверховими. Хоч ця вправа для більшості учнів виявилась дієвою, подібні завдання необхідно супроводжувати подальшим обговоренням та рефлексією через те, що в Kahoot! не можна додавати коментарі, які б пояснювали, чому та чи інша відповідь є правильною і навпаки. Тому перш ніж впроваджувати вправи, створені за допомогою Kahoot!, учителеві необхідно враховувати рівень підготовки кожного учня та спиратися на їхні індивідуальні особливості.

Використавши в межах цього педагогічного експерименту вправи з підручника, можемо стверджувати, що вони так само виявилися доволі ефективними, зокрема в тому, що учні відпрацьовували навички письма, читання й редагування. Завдяки цим вправам учні засвоїли норми літературної мови. Спираючись на це, можна зробити висновок, що найбільш дієвим є поєднання традиційних та інтерактивних методів навчання.

Отже, результати проведеного нами педагогічного експерименту підвердили, що інтерактивні платіорми є чудовим засобом, щоб підвищити мотивацію учнів до вивчення української мови в ЗЗСО. Таке навчання активізує пізнавальну діяльність учнів, допомагає залучити кожного учасника освітнього процесу до роботи, розвиває ключові компетентності та забезпечує встановлення міжпредметних зв'язків. Якщо поєднувати ці інтерактивні методи разом із традиційними, то це забезпечить більш глибоке засвоєння навчального матеріалу.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ

1. Баранова К. А. Використання сервісу LearningApps на уроках української мови / Опришківська гімназія Глобинської міської ради. Опришки, 2023. 17 с.
2. Бойчук О. А. Освітньо-ігрова платформа LearningApps як допоміжний засіб формування лексичної компетентності на заняттях української мови як іноземної.
3. Бреусова Н. Ю. Canva як універсальний інструмент для створення різноманітних навчальних матеріалів. *Матеріали IV Всеукраїнської*

науково-практичної онлайн-конференції «Інноваційн практики наукової освіти». 2025. С. 105–115.

4. Варзацька Л. Інтерактивні методи навчання: лінгводидактичні засади // Дивослово. – №2, 2005. – С. 519.
5. Галицький О. В., Джурляк А.В. Використання хмарного сервісу Wordwally навчальному процесі закладу вищої освіти. Освітній дискурс. 2024. No 48(1-3). С. 81-88.
6. Гарасимяк Л. М. Використання інтернет-ресурсів для розробки компетентісно орієнтованих завдань з географії / Волинський національний університет імені Лесі Українки. Луцьк, 2024. 73 с.
7. Голубцова І. А. Впровадження інтерактивних технологій. *Організація навчально-виховного процесу.* 2007. С. 161–163.
8. Гришуніна М. В. Гейміфікація дистанційного курсу засобами Moodle. URL: https://2020.moodlemoot.in.ua/course/view.php?id=14.
9. Державний стандарт базової середньої освіти. [Електронний ресурс]. Доступно: https://mon.gov.ua/osvita-2/zagalna-serednya-osvita/novaukrainska-shkola-2/derzhavniy-standartbazovoi-serednoi-osviti.
10. Дьоміна І. Як навчання на основі ігор розвиває навички 21-го століття. *Нова українська школа*. *Для всіх*. 12.03.2018. URL: https://nus.org.ua/2018/03/12/yak-navchannya-na-osnovi-igor-rozvyvanavychky-21-go-stolittya/ (дата звернення: 02.10.2025).
11. Дядікова О. Гра як інструмент: що таке гейміфікація? URL: https://cutt.ly/6X6OSjd (дата звернення: 05.10.2025).
12. Заболотний О. В. Українська мова: підруч. для 6-го кл. закл. заг. серед. освіти. Київ : Генеза, 2023. 272 с.

13. Зінченко В. І. Використання інтерактивних форм і методів навчання в ході реалізації навчальних програм в початкових класах. *Початкове навчання і виховання*. 2006. № 19–21. С. 95–97.

14. Калошин В. Як створювати ситуацію успіху в навчанні? *Завучу. Усе для роботи*. 2012. № 5/6. С. 46–52.

15. Карнаух А. О. Гейміфікація як інноваційний підхід до навчання на уроках української мови та літератури. *Плекаємо особистість. Науковометодичний альманах*. 2025. вип. 8.

16. Комар О. Інтерактивні технології - технології співпраці. К.: Абрис, 2002. 247 с.

17. Концепція Нової української школи. URL: https://mon.gov.ua/staticobjects/mon/sites/1/zagalna%20serednya/novaukrainska-shkola-compressed.pdf.

18. Коротун І. В. Робота в групі як засіб формування соціальної компетентності молодших школярів. *Початкове навчання і виховання*. 2006, № 32 (108). С. 76-77.

19. Косенко Ю. «Wordwall» як засіб формування історичних понять у школярів з інтелектуальними порушеннями в умовах дистанційного навчання. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2025. Т. 106. С. 15–30.

20. Криворучко І. Можливості вебсервісу Canva для підтримки інклюзивного навчання. *International Science Journal of Education & Linguistics*. 2024. С. 108–112.

21. Лактінова Ю. А., Широка Ю. І. Використання можливостей сервісу Canva в освітньому процесі початкової школи. *Гуманітарно-педагогічна освіта:*

здобутки, проблеми, перспективи. Матеріали V Всеукраїнської науковопрактичної конференції (з міжнародною участю). 2024. С. 117–119.

22. Лобач І. В. Платформа графічного дизайну Canva як засіб візуалізації навчального матеріалу уроку. *Державний професійно-технічний навчальний заклад «Полтавське вище професійне училище ім. А. О. Чепіги»*.

23. Логвинюк А. Використанні платформи Canva у візуалізації навчального матеріалу в умовах Нової української школи. *Орієнтири національної освіти в умовах сьогодення. Матеріали науково-практичної конференції з міжнародною участю*. 2025. С. 154–156.

24. Лозова Н. В. Технології інтерактивного навчання. Блог учителя української мови Лозової Наталії Валеріївни. URL: https://lozovanatalia.blogspot.com/p/blog-page.html.

25. Медведєва М. О. (2021). Візуалізація навчального матеріалу засобами онлайн-сервісів. Сучасні інформаційні технології в освіті і науці. С. 11–15.

26. Мердух С. Л. Можливості графічного онлайн-редактора Canva та його застосування для створення інфографіки. *Інфографіка та візуалізація даних. Практикум* / С. Л. Мердух ; Методична рада КПІ ім. Ігоря Сікорського. Київ, 2022. С. 7–35.

27. Мітова О. О., Сушко Р. О. Педагогічний експеримент та педагогічне спостереженння у баскетболі.. *Методи наукових досліджень у баскетболі*. Дніпро, 2021. С. 37.

28. Мосієнко В. О., Шахіна І. Ю. Інтерактивне навчання: переваги та недоліки. *Methodical and practical methods of creating inventions*. 2023. Т. 6. С. 151–159.

29. Ніколенко Л. Т. Педагогіка партнерства як умова реалізації завдань розвитку особистості дитини у контексті Нової української школи.

30. Нова українська школа. 50% школярів говорять лише українською під час уроків, а 41% – і під час перерв: результати дослідження. URL: https://nus.org.ua/2024/07/11/50-shkolyariv-govoryat-lyshe-ukrayinskoyu-pidchas-urokiv-a-41-i-pid-chas-pererv-rezultaty-doslidzhennya/

31. Падалка О. С. Педагогічні технології. Київ: Укр. енциклопедія, 1995.

32. Педагогіка В. Сухомлинського – педагогіка серця: бібліогр. покажч. / уклад.: С. Н. Грипич, Л. В. Ковальчук, Н. М. Гуменюк. Рівне: РДГУ, 2017. 45 с.

33. Переяславська С. О., Смагіна О. О. Гейміфікація як сучасний напрям вітчизняної освіти. *Electronic Scientific Professional Journal —Open Educational E-Environment of Modern University*. 2019. С. 2.

34. Побірченко Н., Коберник Г. Інтерактивне навчання в системі нових освітніх технологій. Початкова школа. 2004. No10. С. 8-10.

35. Пометун О. І. Енциклопедія інтерактивного навчання. Київ, 2007.

36. Пометун О. І., Пироженко Л. В. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: наук.-метод. посібн. / з ред. О. І. Пометун. Київ, 2003.

37. Романенко І. В. Соціалізація учнів початкових класів через використання інтерактивних технологій. *Початкове навчання і виховання*. 2007. С. 345.

38. Ромат Є. В., Білявська Ю. В. Гейміфікація та її сприйняття поколінням «Z». Наукові записки Національного університету «Острозька академія». 2020. №17(45). С. 23– 28. URL: https://doi.org/10.25264/2311-5149-2020-17(45)23-28 (дата звернення: 17.09.2025).

39. Рудакова О. В. Використання Kahoot! як освітнього інструменту в онлайнформаті із застосуванням дистанційних технологій навчання. *Актуальні питання підготовки фахівців: реалії та перспективи*. 2024. С. 125–129.

40. Рудзінська В. Canva запустила власну модель ШІ для дизайну. *SPEKA*. *Оперативка*. 30.10.2025. URL: https://speka.ua/news/canva-zapustila-vlasnumodel-si-dlya-dizainu-po3yjd (дата звернення: 03.11.2025).

41. Слова та думки. Філософи Стародавньої Греції. URL: https://slovatadumki.com/kollekcziyi/filosofy-starodavnoyi-grecziyi/ .

42. Шахіна І. Ю., Ільїна О. І. Інтерактивні плакати в освітній діяльності. Проблеми та перспективи формування національної гуманітарно-технічної еліти: зб. наук. праць за ред. Л.Л. Товажнянського, О.Г. Романовського. Вип. 42 (46). Харків: НТУ "ХПІ", 2015. С. 403-412.

43. Шевченко Г. Створення інфографіки в сервісі «Canva для навчання». *Миколаївський обласний інститутпіслядипломної педагогічної освіти*.

44. Шевченко І., Коваленко Т. (2020). Цифрові інструменти для підвищення активності студентів у змішаному навчанні. Педагогічні технології в освіті, 12(3), 78-92.

45. Щербина В.Г. Інтерактивні технології на уроках української мови та літератури. – Харків: Основа, 2005. – 96 с.

46. Яручик А. І. Світоглядно-гуманістична концепція Мішеля Монтеня: дис. канд. філос. наук / Східноєвропейський національний університет імені Лесі Українки. Київ, 2016. С. 147.

47. Canva. *Вікіпедія. Вільна енциклопедія*. 18.11.2025. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Canva (дата звернення: 20.11.2025).

ДОДАТКИ

Анкета

Поділіться враженнями від використання платформи LearningApps, даючи відповіді на запитання!

Твоє ім'я:	
Запитання	
1. Чи сподобалося тобі використовувати інтерактивні вправи на уроці української мови?	
2.Яке завдання було найцікавішим?	
3.Чи відчував/ла ти більше бажання вчити українську мову, коли ми виконували ці вправи?	
4.Тобі було легше запам'ятати правила або слова за допомогою вправ?	
5.Оціни від 0 до 10, наскільки корисною була вправа з підручника?	
6.Від 0 до 10 оціни, наскільки корисними були вправи у LearningApps?	
7.Що тобі найбільше сподобалося?	
8.Опиши свої враження від використання LearningApps.	

Анкета

Поділіться враженнями від використання платформи Wordwall, даючи відповіді на запитання!

Твоє ім'я:	

Запитання	
1. Чи сподобалося тобі використовувати інтерактивні вправи на уроці української мови?	
2.Яке завдання було найцікавішим?	
3.Чи відчував/ла ти більше бажання вчити українську мову, коли ми виконували ці вправи?	
4.Тобі було легше запам'ятати діалектні слова за допомогою вправ?	
5.Оціни від 0 до 10, наскільки корисною була вправа з підручника?	
6.Від 0 до 10 оціни, наскільки корисними були вправи у Wordwall?	
7.Що тобі найбільше сподобалося?	
8.Опиши свої враження від використання Wordwall.	

Анкета

Поділіться враженнями від використання платформи Kahoot!, даючи відповіді на запитання!

Твоє ім'я:	

Запитання	
1. Чи сподобалося тобі використовувати інтерактивні вправи на уроці української мови?	
2.Яке завдання було найцікавішим?	
3.Чи відчував/ла ти більше бажання вчити українську мову, коли ми виконували ці вправи?	
4.Тобі було легше запам'ятати, що таке лексичні помилки та стилістично забарвлені слова, коли ми виконували ці вправи?	
5.Оціни від 0 до 10, наскільки корисною була вправа з підручника?	
6.Від 0 до 10 оціни, наскільки корисними була гра в Kahoot!?	
7.Що тобі найбільше сподобалося?	
8.Опиши свої враження від використання Kahoot!.	