**ВИКОРИСТАННЯ СЕРВІСУ LEARNING APPS В ДІЯЛЬНОСТІ ВИКЛАДАЧА**

*Гребіник Я.В., викладач суспільних дисциплін*

*ДНЗ «Сумське міжрегіональне ВПУ»*

*м. Суми*

**Анотація.** Стаття розкриває можливості ресурсу Learning Apps на уроках суспільно гуманітарних дисциплін. Ресурс LearningApps.org є конструктором інтерактивних завдань, сприяючи створенню і застосуванню електронно-інтерактивних вправ. Маючи базові навички роботи з ІКТ, педагог отримує можливість формування свого ресурсу: банк навчальних матеріалів, створення класів, прикріплення учнів.

**Ключові слова:** інтерактивні завдання, електроні вправи, ІКТ, Learning Apps.

Не секрет, що зараз в мережі розміщено величезна кількість інтерактивних матеріалів і посібників,трізних тренажерів і інших освітніх ресурсів, але всі вони, на мою думку, мають ряд істотних недоліків:

1. Матеріали пропонуються в готовому вигляді, без можливості внесення змін, зазвичай вони складені для певного УМК, і з цієї причини використання їх з іншим УМК важко.

2. Не завжди готові матеріали відповідають індивідуальним особливостям учнів, структурі конкретного уроку, тому у багатьох вчителів виникає бажання створювати власні інтерактивні матеріали, які легко б вписувалися в навчальний процес.

3. Розробка власних інтерактивних матеріалів займає досить багато часу і іноді досить складна в технічному плані. Особливу дидактичну значимість набувають засоби і сервіси ІКТ. При бажанні будь-який педагог, який має мінімальні навички роботи з ІКТ, може створити свій ресурс, вибудувати індивідуальні траєкторії вивчення навчальних курсів, створити свій власний банк навчальних матеріалів.

Всі вправи сервісу LearningApps.org розділені на 6 категорій:

1. Різні тести та вікторини.

2. Вправи на встановлення відповідності.

3. «Шкала часу» і вправа на відновлення порядку.

4. Вправи на заповнення відсутніх слів, фрагментів тексту, кросворди.

5. Онлайн-ігри, в яких може брати участь одночасно кілька учнів вашого класу.

6. Ресурс надає можливість для співпраці педагог-учень, учень-учень.

Використання даного сервісу в мережі Інтернет на уроці дозволяє зробити процес навчання інтерактивним, більш мобільним, строго диференційованим, індивідуальним.

Розповідаючи про власний досвід використання інтерактивного ресурсу Learning Apps, хотілося б підкреслити різноманітні гідності, обраної технології. Ресурс є конструктором інтерактивних додатків. Використання сервісу безкоштовно, вимагає простої реєстрації. Доступ до готових ресурсів відкритий і для незареєстрованих користувачів. Ви можете використовувати завдання, складені вашими колегами, скопіювавши посилання внизу завдання («прив'язати» означає виводити завдання в зменшеній рамці поверх сторінки вашого особистого сайту), ділитися посиланнями з колегами і учнями.

Зареєструвавшись ви отримуєте можливість:

-Створювати і публікувати свої додатки на LearningАpps;

-формувати класи, прикріплювати учнів для групової роботи, формуванні статистики;

-Зберігає в форматах: SCORM, iBookAuthor Widjet (для iPad), Developer Source (скачати вихідний код програми як ZIP-файл);

Розроблені вами додатки зберігаються в загальній базі, дозволяючи іншим ними користуватися, відповідно і ви можете використовувати готові вправи. Сервіс Learning Apps надає мені можливість створювати додатки, в наслідку збираючи всі вправи, об'єднані темою в один блок, що дуже зручно.

По-перше, він має дуже простий і зручний для користування інтерфейс.

По-друге, він надає можливість працювати в ньому на тій мові, на якій вам комфортно.

По-третє, в цьому сервісі ви можете створювати різні види інтерактивних вправ без будь-чиєї підказки, тому що всі підказки розміщені у всіх шаблонах вправ.

Мною широко використовуються додатки для закріплення матеріалу, домашньої роботи, додаткових занять, контролю. Виконуючи вправу он-лайн, учень відразу отримує оцінку своїх знань. Методичне призначення вправ по-різному:

• навчальні;

• інформаційно-пошукові;

• демонстраційні;

• контролюючі;

• навчально-ігрові та інші.

При виконанні завдань в статистиці групи у мене як у викладача відображається правильність виконання вправи і кількість вирішених завдань.

Практикуючи даний напрямок в роботі, мені вдалося підвищити мотивацію до навчання предметів, зняти напругу, страх припуститися помилки. Найбільш цікавими для підлітків, згідно їх вподобань, вистувають вправи – «пазл», «парочки», «знайти слово», «вгадай слово», та найбільше «Перший мільйон», адже хто з нас не мріяв по справжньому зіграти в цю інтелектуальну гру.

Сервіс Learning Apps і його електронні варіанти завдань особливо привабливі, тому що дозволяють отримати результати практично відразу після закінчення тесту. Інтерактивні навчальні завдання сприяють підвищенню рівня інформаційної та комунікативної грамотності вчителя і учнів і спрямовані на вирішення найважливішого завдання освіти – навчити випускника школи плідно трудитися в світі глобальної інформатизації, а в зв’язку з світовим карантином і переході всіх закладів освіти на дистанційне навчання, є дуже актуальним.

Однак необхідно пам'ятати, що комп'ютер не може замінити вчителя на уроці. Необхідно ретельно планувати час роботи з комп'ютером і використовувати його саме тоді, коли він дійсно необхідний.

Насправді на просторах Інтернету не так багато сервісів, які дозволяють створювати дидактичні матеріали на рідній мові. А ось Конструктор інтерактивних завдань Learning Apps – виняток, тому що він не тільки робить можливим створення вправ на рідній мові, але і дозволяє працювати з його україномовної версією інтерфейсу.

Недоліків у цього інтернет-ресурсу практично немає. Крім того, мабуть, що працювати з ним ви можете тільки в режимі онлайн.

Список використаної літератури

 1. Винницкий Ю. А. Учимся – играя, или старый добрый LearningApps [Электронный ресурс]: Сообщество учителей Intel Education Galaxy. Режим доступа: https://edugalaxy.intel.ru/index.php?automodule=blog&blogid=6885&showentry=5530 (дата обращения 10.04.2020 г.).

2. Сидоров С. В. Возможности создания интерактивных модулей в обучающих приложениях LearningApps.org. [Электронный ресурс]: Сайт педагога-исследователя. – Режим доступа: http://sisv.com/blog/2013-08-02-48 (дата обращения 11.03.2020)