

**Наукові інтереси:** сонячний кларнетизм як модерністський напрям у поезії XX століття в методичній площині.

**Науковий керівник** – кандидат філологічних наук, старший викладач  
Зелененька І. А.

*Оксана Сліпко*

**СТВОРЕННЯ ДИДАКТИЧНИХ ІГОР У WORDWALL  
ДЛЯ УРОКІВ ЛІТЕРАТУРИ  
(НА ПРИКЛАДІ ВИВЧЕННЯ ПОЕЗІЙ ЛІНИ КОСТЕНКО В 7 КЛАСІ)**

Сучасний стан вивчення української літератури потребує нових підходів і переосмислення, з урахуванням комп'ютерних технологій та багатогранних можливостей мережі Internet. Учні є дітьми сучасності та інноваційності, їхнє життя не проходить без гаджетів, і тому вчителям стало важче їх зацікавити, здивувати та активізувати їхню увагу. Різноманітність інформаційних технологій дає можливість школярам розвивати навички в пошуках різних джерел, які допоможуть у навчанні, формувати творчі здібності та вміння аргументовано, розлого й образно висловлювати свої думки. Сучасному педагогу вже недостатньо використовувати на уроці лише конспект і підручник. Усі набуті знання потрібно тепер видозмінювати або трансформувати у щось нове та незнане, використовувати в нестандартній змінній ситуації, виявляти конструктивність в організації і плануванні педагогічного процесу. Комп'ютер впливає не лише на успішність та загальний розвиток учнів. Його застосування дозволяє змінити саму технологію надання освітніх послуг, зробити урок більш наочним і цікавим. Це сприятиме здійсненню диференціації та індивідуалізації навчання, формуванню знань, посилюватиме міжпредметні зв'язки, забезпечуватиме активізацію діяльності вчителя та школярів на уроці. Тому наше дослідження є актуальним на тепер. Адже інформаційно-комунікаційні технології

дозволяють найбільш ефективно реалізувати можливості, що закладені в нових педагогічних технологіях [1].

Упровадження інформаційних технологій у навчальний процес перебуває в полі зору багатьох дослідників, зокрема В. Бикова, В. Вембера, М. Жалдака, В. Зінченка, М. Іваннікова, Г. Кєдровіч, А. Комара, Н. Морзе, С. Ніколаєнка, П. Орлова, О. Спіріна, Т. Шарової, Д. Швеця та ін. Питання створення та використання дидактичних ігор у WordWall розглянуто у статті О. Стечкевича та Ю. Ткачук [3].

На сьогодні рівень сформованості інформаційної культури фахівця визначається не лише його здатністю застосовувати інформацію в різних видах діяльності, а також світоглядним баченням навколишнього світу як відкритої інформаційної системи [2].

**Мета статті:** описати технологію створення дидактичних ігор у WordWall для уроків літератури (на прикладі вивчення поезій Ліни Костенко в 7 класі).

Сьогодні існує багато Інтернет-сервісів для створення дидактичних ігор, які можна використовувати задля навчальних цілей. Вони є різними мовами, з різними шаблонами, безкоштовні та платні. Одним з таких сервісів є WordWall – універсальний інструмент для створення інтерактивних дидактичних матеріалів. Він є досить зручним для вчителів, адже за допомогою різноманітної бази шаблонів можна створити як інтерактивні вправи, так і їх друковані версії, що значно полегшує роботу педагога, і навіть за умови відсутності доступу до Інтернету є змога завантажити файли PDF. Якщо ж учитель не може створити гру самостійно, то на платформі є готові розробки інших авторів на потрібні теми ігор у вільному доступі. Усі завдання створюються за шаблонами, і тут важливо правильно обрати шаблон. Адже сервіс має значну кількість цікавих заготовок: від «анаграми» до «колеса фортуни».

Для урізноманітнення уроків літератури можна використати програму WordWall, яка є універсальним помічником для заохочення дітей,

привернення їхньої уваги не лише до теми уроку, але й до розуміння літератури як мови людської душі. «Важливим є те, що наповнюючи свою гру, у процесі можна змінити шаблон, без втрати введених даних. Це дає змогу вчителю підібрати найбільш ефективний формат подачі для кожного класу або ж для кожного учня індивідуально» [3, с. 316].

За допомогою цієї платформи можна допомогти школярам краще розібратися в теорії літератури, водночас повторити певні визначення, виконавши вправу на базі вірша Ліни Костенко «Крига на Одрі» (див. рис. 1).

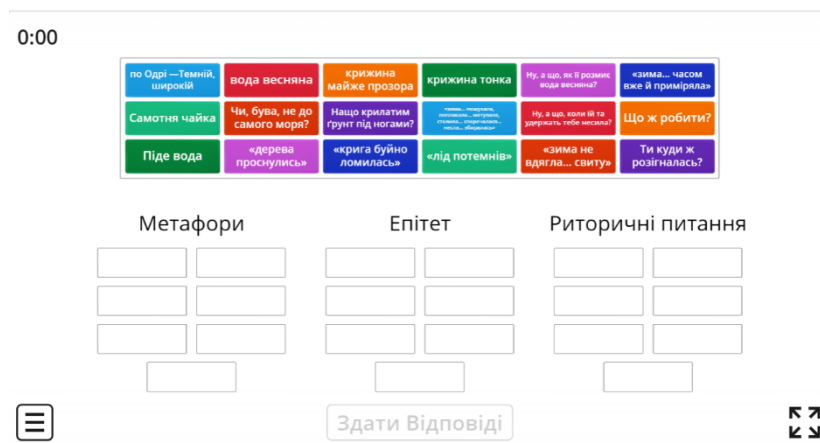


Рис. 1. Авторська вправа на сервісі WordWall

Учні сортують свої відповіді, а потім перевіряють, натиснувши на кнопку «Здати відповіді» (рис. 2 та рис. 3):

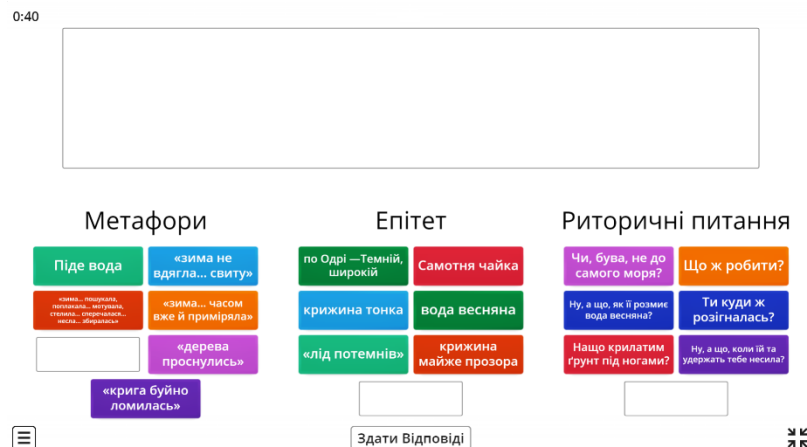


Рис. 2. Авторська вправа на сервісі WordWall

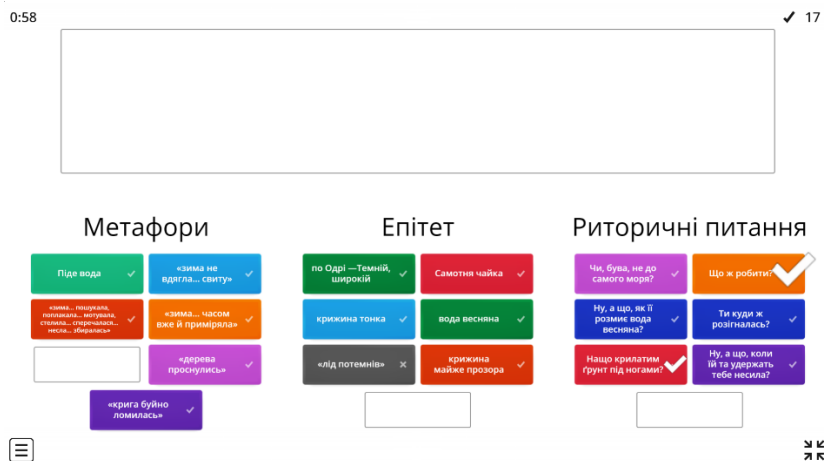


Рис. 3. Авторська вправа на сервісі WordWall

Цікава альтернатива прийому «прочитати та зазначити усно метафори, епітети, риторичні питання» є нижче зазначена гра (рис. 4). У ній був використаний шаблон «Сортування за групами», у якому були вже виокремлені вибрані художні засоби, які учням необхідно було посортувати. Вчитель може розпланувати урок з огляду на такі ігри, можна спочатку прочитати вірш, а потім зіграти, або залишити цю гру для етапу закріплення знань.

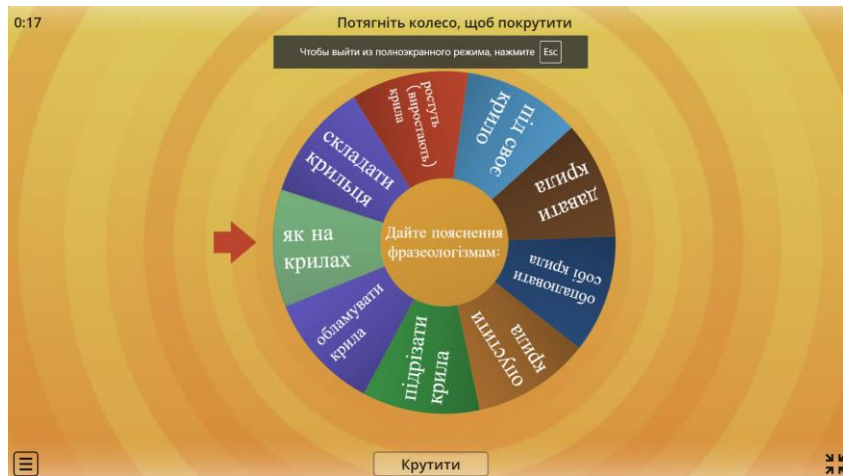


Рис. 4. Авторська вправа на сервісі WordWall

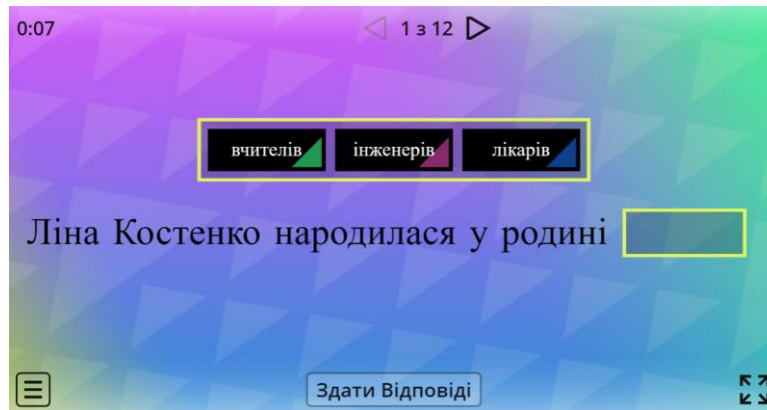
На рис. 4 представлена гра за шаблоном «Випадкове колесо» на основі вірша Ліни Костенко «Крила». У грі на учнів чекають фразеологізми, пов'язані з визначенням «крила», і дітям потрібно дати пояснення. Спочатку потрібно розкрутити колесо. Потім програма обирає будь-який фразеологізм

(школярам таке ще більше подобається, адже їм цікаво, що ж саме їм випаде), далі учень повинен пояснити значення вислову (рис. 5):



*Рис. 5. Авторська вправа на сервісі WordWall*

Використовуючи програму WordWall, учителів також легше перевіряти знання з біографії письменників, адже за допомогою шаблону «Відсутнє слово» школярі матимуть змогу повторити в досить цікавий спосіб інформацію, наприклад біографію Ліни Костенко, яку вивчають учні в 7 класі (див. рис. 6):



*Рис. 6. Вправа на сервісі WordWall*

Отже, такі освітні платформи допомагають не лише школярам, але й педагогам пізнати щось нове та незвідане, підлаштовуватися під такий формат. Можна за допомогою цієї платформи розробити навіть контрольну роботу, вибравши шаблон «Вікторина», де учень може зайти з власного телефону, вписати своє прізвище, і результати кожного буде видно після гри.

Учитель має знаходити нові шляхи заохочення молодого покоління, оскільки сучасні діти не уявляють свого життя без гаджетів. Тому досить актуальною є саме така програма, яка урізноманітнить урок, додасть родзинки до опанування навіть найскладнішої теми. Вивчення літератури за допомогою платформи WordWall дозволить семикласникам відчувати, що біографія письменника, його твори, зокрема поезія можуть бути більш цікавими. Використовуючи не лише підручник, а й онлайн-ігри «Випадкове колесо», «Кросворд» тощо, учні опановуватимуть навчальний матеріал залюбки.

### Література

1. Вембер В. П. Інформатизація освіти та проблеми впровадження педагогічних програмних засобів в навчальний процес. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2007. № 2 (3).
2. Ніколаєнко С. М. Освіта в інноваційному поступі суспільства. *Освіта України*. 2006. № 60–61 (754). С. 60–61.
3. Стечкевич О. О., Ткачук Ю. П. Створення дидактичних ігор у WordWall. URL: <https://cutt.ly/cnGx4a8>

**Сліпко Оксана** – студентка 4 курсу факультету філології й журналістики імені Михайла Стельмаха Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського.

**Наукові інтереси:** впровадження сучасних інформаційних технологій навчання на уроках української літератури.

**Науковий керівник** – старший викладач Пойда О. А.