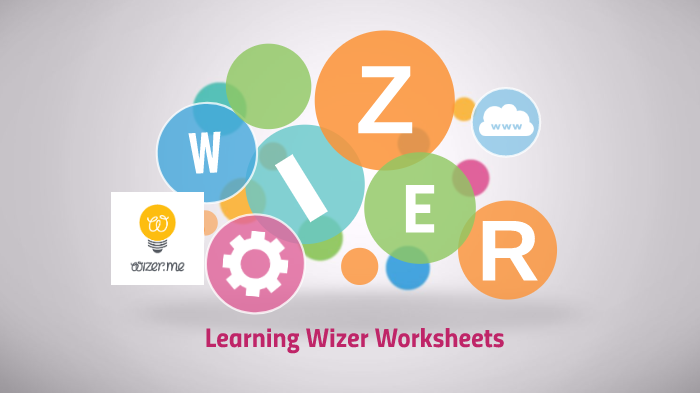
**Відділ освіти, сім’ї, молоді та спорту Борщівської міської ради**

Притула О.П.

**Інтерактивні робочі аркуші**

****

**від ідеї до втілення**

****( методичний посібник)

**Борщів 2021 р.**

**Упорядник :**

Притула О.П., вчитель інформатики і технологій Борщівського навчально-виховного комплексу «Загальноосвітній навчальний заклад І-ІІІ ступенів № 3 – гімназія імені Романа Андріяшика».

**Рецензент:**

Блозва О.Й**. –** вчитель-методист інформатики і математики Борщівського навчально-виховного комплексу «Загальноосвітній навчальний заклад І-ІІІ ступенів №3 – гімназія імені Романа Андріяшика».

У методичному посібнику розроблені рекомендації , щодо використання інтерактивних аркушів інтернет-сервісу Wizer.me у навчальному процесі як складової дистанційного та змішаного навчання.

Схвалено методичною радою відділу освіти, сім’ї, молоді та спорту Борщівської міської ради (протокол №1 від 14.09.2021 р.).

ЗМІСТ

[**ВСТУП** 4](#_Toc93244148)

[**СЕРВІС Wizer.me** 6](#_Toc93244149)

[**АЛГОРИТМ РОБОТИ В СЕРВІСІ WIZER** 8](#_Toc93244150)

[**1.Реєстрація** 8](#_Toc93244151)

[**2.Завантаження відео і додавання завдань до нього** 8](#_Toc93244152)

[**3.Додавання відкритого питання** 10](#_Toc93244153)

[**4.Додавання питання з вибором правильної відповіді** 11](#_Toc93244154)

[**5.Додавання завдання з пропуском слова** 11](#_Toc93244155)

[**6.Додавання завдання на інтерактивному зображенні** 12](#_Toc93244156)

[**7.Додавання завдань на з'єднання частин** 13](#_Toc93244157)

[**8.Додавання завдання-таблиці** 14](#_Toc93244158)

[**9.Додавання завдання на групування об'єктів** 15](#_Toc93244159)

[**10.Додавання завдання з малюванням** 15](#_Toc93244160)

[**11.Збереження та поширення** 16](#_Toc93244161)

[**12.Запрошення учнів** 17](#_Toc93244162)

[**13.Дії учнів** 18](#_Toc93244163)

[**СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ** 21](#_Toc93244164)

# 

# **ВСТУП**

Важливою відмінною рисою сучасного етапу розвитку суспільства є розширення процесу інформатизації. В останні роки він набув глобального

характеру. Інформатизація є одним з найбільш значущих напрямків світового науково-технічного прогресу і являє собою постійно зростаюче виробництво і використання інформації, перш за все знань за інтересами людини і суспільства в цілому. Фактично це означає, що інформаційне середовище дає вирішення глобальної проблеми доступу до знань в будь-який момент часу і в будь-якому місці. Саме у сфері освіти готуються і виховуються ті люди, які не тільки формують нове інформаційне суспільство, але яким також належить самим жити і працювати в цьому новому середовищі.

Сфери і способи використання інформаційних технологій вельми різноманітні і дозволяють:

• змінювати характер розвитку, придбання і розповсюдження знань;

• відкривати можливості для оновлення змісту навчання та методів

викладання;

• розширювати доступ до загального та професійної освіти;

• змінювати роль вчителя в процесі освіти (постійний діалог,

перетворюють інформацію в знання і розуміння).

Саме тому пошук та розгляд нових засобів та способів викладання є зараз дуже важливим та актуальним. Особливо важливим є дослідження різноманітних сервісів, які надає мережа Інтернет. Відбір найбільш ефективних саме для учбового процесу, їх вивчення та впровадження у освітній процес.

Достатній рівень мультимедійної компетентності вимагає від вчителя не тільки уміння здійснювати пошук матеріалів в мережі Інтернет, але й передбачає:

• знання про роботу з інтернет-сервісами;

• знання орієнтовного переліку існуючих інтернет-ресурсів та їх

використання в освітньому процесі та самоосвітній діяльності;

• розроблення змісту та методики використання інтернет-ресурсів у

освітньому процесі;

• розроблення простих веб-сайтів та їх використання під час викладання

свого предмету;

• уміння організувати самостійну навчальну діяльність учнів з

використанням інтернет-ресурсів.

Використання інтерактивних технологій, впроваджених на основі компетентнісних підходів створюють необхідні передумови високоякісного навчання.

Інтерактивний робочий аркуш являє собою вебсторінку, на якій можна розмістити навчальний матеріал і різного типу завдання для учнів. Наприклад, це може бути відео, зображення, текст на основі яких учні відповідають на запитання і виконують завдання.

Можна вставляти зображення і робити їх інтерактивними, додаючи на них мітки з текстом, гіперпосиланнями, питаннями, вікнами для введення тексту. Питання можуть бути текстовими, а можуть бути у вигляді аудіофайлів. У багатьох завданнях можна задати відповіді для автоматичної перевірки.

Функції інтерактивних робочих аркушів:

* допомагають організувати процес змішаного й дистанційного навчання;
* індивідуалізують процес навчання;
* зацікавлюють темою уроку і розвивають творчий потенціал;
* активізують пізнавальну діяльність

# **Результат пошуку зображень за запитом "Wizer.me"СЕРВІС Wizer.me**

За допомогою сервісу Wizer.me ви створюєте неймовірно красиві цифрові робочі листи, які містять інтерактивні завдання та дозволяють вчителю швидко надавати учням зворотний зв'язок.

У навчальній роботі можна використовувати цей інструмент як для формуючого, так і для підсумкового оцінювання.

**Як працювати:**

* аркуш можна вбудувати на сторінку сайту або блогу;
* створеною роботою вчитель може поділитися електронною поштою і в соціальних мережах;
* простий і швидкий інструмент для створення інтерактивних робочих аркушів із завданнями і вправами, зокрема й на основі відео;
* можливість організації групової роботи в сервісі;
* учні реєструються в сервісі і виконують запропоновані завдання;
* учитель може переглядати відповіді учнів в особистому кабінеті.

Інтерактивні листи можна створювати з нуля, а можна використовувати вже готові роботи. Знайшовши потрібний інтерактивний лист натисніть "**Use**/Використовувати" або "**Use worksheet**/Використовувати робочий лист", щоб скопіювати в свій обліковий запис для використання або подальшого редагування. Наприклад, замінивши текст завдань і варіанти відповіді українською. Можна поділитися своїми роботами з іншими вчителями по електронній пошті або соціальних медіа, натиснувши кнопку "**share**".

Веб-сервіс дозволяє робочі матеріали, створені в різних форматах (docx, pdf, jpg і png) перетворити в інтерактивний матеріал для рефлексії та формування компетентностей самоосвіти та саморозвитку. Більшість типів питань оцінюється автоматично, тому перевірка займає мінімум часу.

У робочих аркушах Wizer можна створити інтерактивне завдання за допомогою завантаженого з Youtube відео файлу, завантаженої з Calameo, з drive.Google презентації, використовуючи код HTML.

По суті - це інструмент для створення інтерактивних робочих аркушів, в якому можна використовувати наступні завдання:

відкрите питання (Open Question)

питання з вибором відповіді (Multiple Choise)

коментування-дискусія на задану тему (Blanks)

поєднання тексту і малюнку (Fill On An Image)

з'єднання частин (Matching)

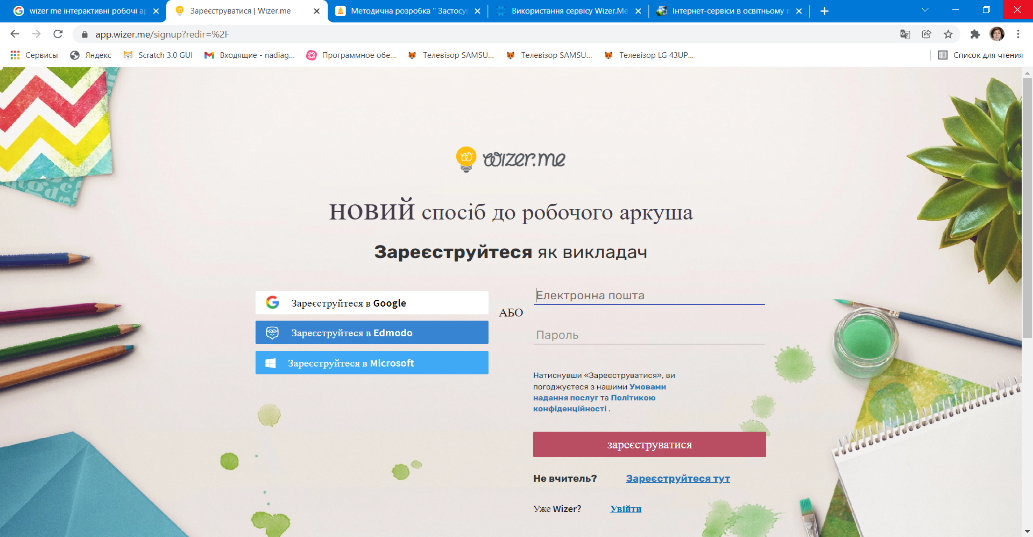
таблиця (Table)

сортування (Sorting)

малювання (Draw)

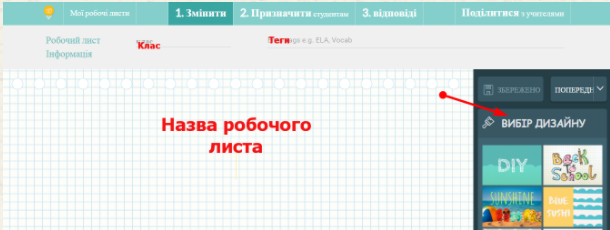
# **АЛГОРИТМ РОБОТИ В СЕРВІСІ WIZER**

## **1.Реєстрація**

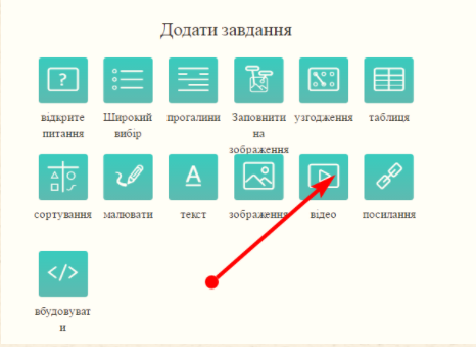
Зареєструватися можна, використовуючи акаунт Google+ або адресу електронної пошти. При реєстрації за адресою електронної пошти клацаємо по напису «Email» і вводимо адресу, придумуємо пароль. Натискаємо «Sign up». Реєстрація завершена.

## **2.Завантаження відео і додавання завдань до нього**

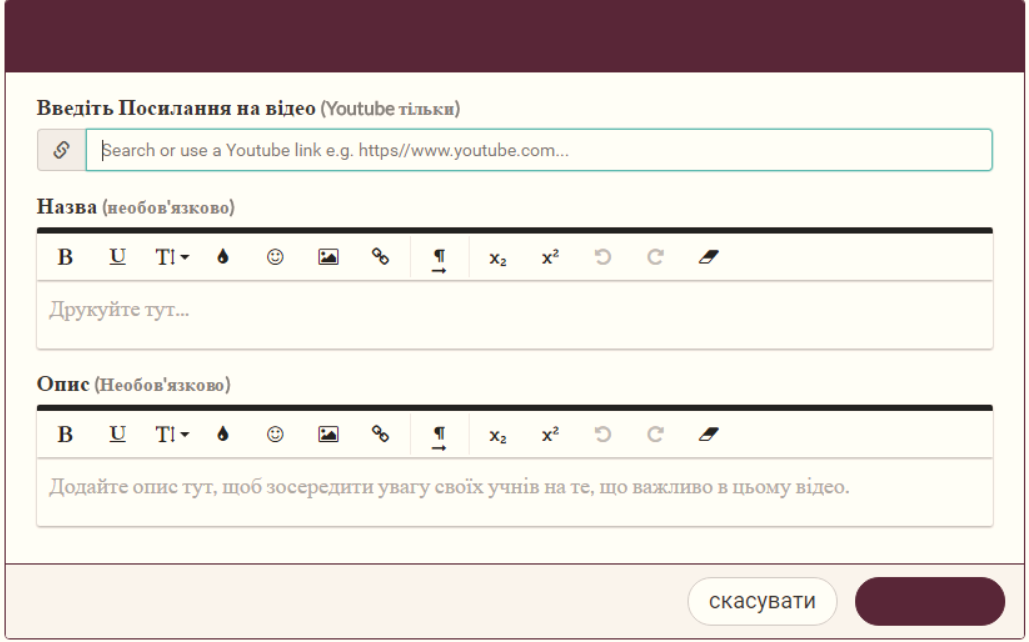
Після реєстрації повторно натискаємо **«START NOW»**. Відкривається робоче поле для створення і редагування робочого аркуша на основі відеоролика. Вказуємо, якщо необхідно, клас, якому адресовано відео, та теги (ключові слова) для кращого пошуку робочого аркуша в Мережі.  
Даємо назву робочого листа: видаляємо напис **«Назва Робочого Листа»** і пишемо свій заголовок. Справа знаходиться панель інструментів для виб

ору дизайну робочого аркуша. В розділі «**Вибір Дизайну**» можна вибрати колір, шрифт, обкладинку робочого аркуша.

У сервісі можна створювати інтерактивні листи на основі відео. Завантажуємо відео у розділі **«Додати завдання»**, для цього вибираємо кнопку **«Відео»**.



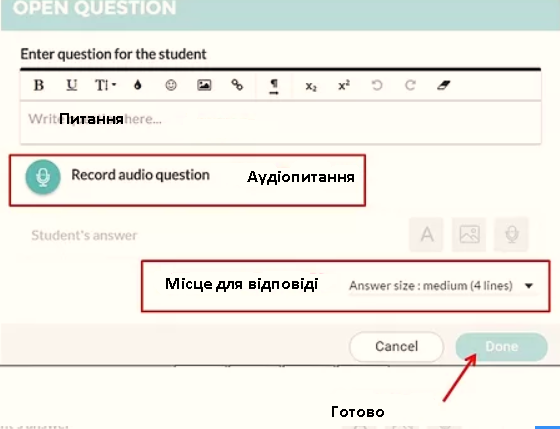
У відкрите вікно вставляємо посилання на відео з YouTube. Можна також знайти відео за ключовими словами. Додаємо назву відеоролика і, якщо необхідно, даємо його опис. Назву та опис можна форматувати: змінювати колір, розмір шрифту, додавати посилання, зображення, смайлик тощо.  
Після завантаження відео натискаємо «**Готово**».



# 

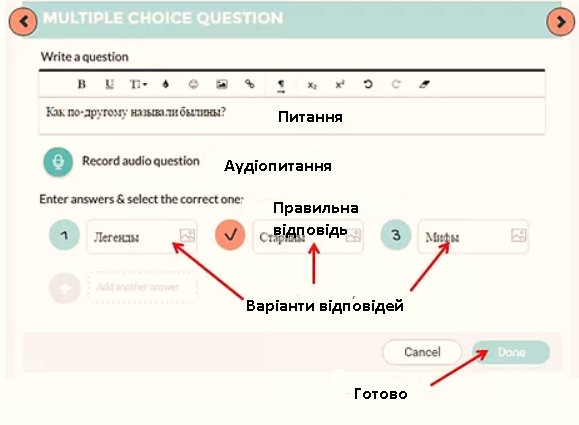
## **3.Додавання відкритого питання**

Натискаємо **«Open Question»**. У відкрите вікно вносимо питання для учнів. Текст питання можна форматувати: змінювати колір, розмір шрифту, додавати посилання, зображення, смайлик тощо. Можна додати аудіопитання (Record audio question): записати його прямо в сервісі або завантажити з ПК. Можна вибрати кількість рядків для відповіді. В якості відповіді учні зможуть додавати текст, аудіовідповідь, завантажувати зображення. На закінчення натискаємо «**Done**».

**

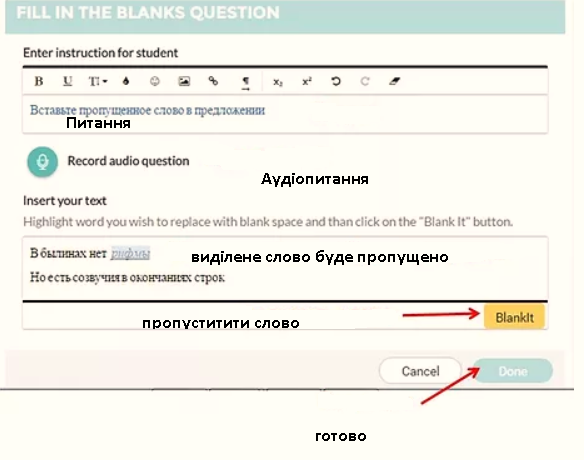
## **4.Додавання питання з вибором правильної відповіді**

Натискаємо «Multiple Choice». Вносимо формулювання питання і даємо три варіанти відповіді на питання. Якщо варіантів відповіді необхідно більше, натискаємо значок «+». Текст питання і відповідей можна форматувати: змінювати колір, розмір шрифту, додавати посилання, зображення, смайлик і т.д. Також можна додати аудіозапитання (записати в сервісі або додати з ПК). Правильний варіант відповіді відзначаємо, клацнувши по його номеру (він буде відмічений «галочкою» і пофарбований в червоний колір). До варіантів відповідей можна додати зображення, завантаживши їх з ПК (натискаємо на значок «зображення»). На закінчення натискаємо «Done».



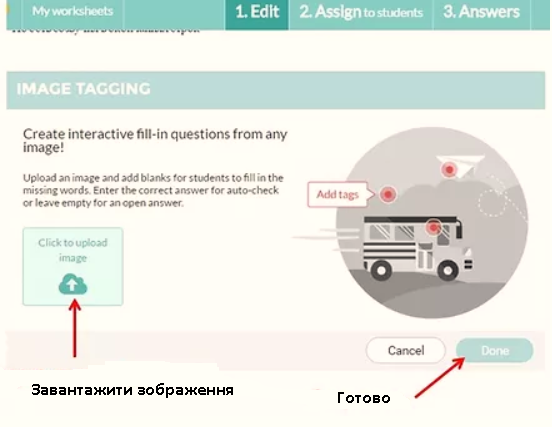
## **5.Додавання завдання з пропуском слова**

Натискаємо **«Blanks»**. У першій графі даємо інструкцію для учнів. Текст інструкції можна форматувати: змінювати колір, розмір шрифту, додавати посилання, зображення, смайлик і т.д. В другу графу додаємо речення з пропущеним словом, виділяємо потрібний слово «мишею» і натискаємо «**It Blank**». На закінчення натискаємо «Done».

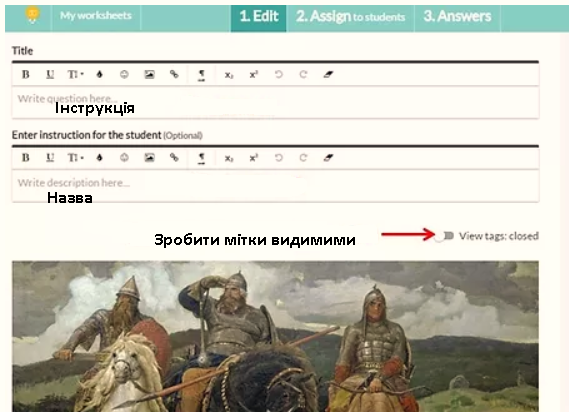


## **6.Додавання завдання на інтерактивному зображенні**

Натискаємо **«Fill On An Image»**. Завантажуємо зображення з ПК.

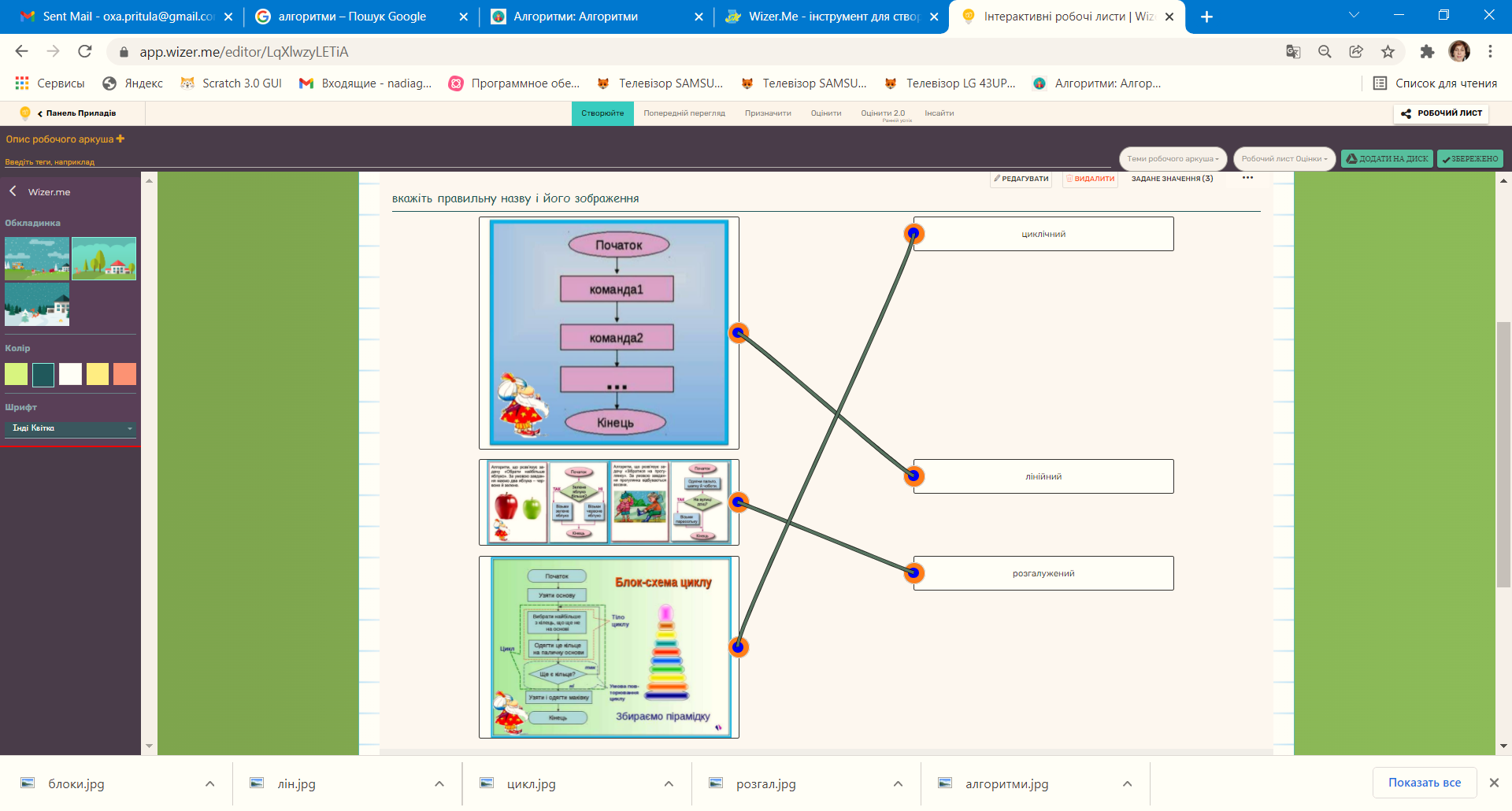


У відкрите вікно вносимо формулювання питання. В другу графу можна додати інструкцію для учнів по виконанню завдання: наприклад, в якості відповіді на запитання школярі повинні підписати мітки. Текст запитання та інструкції можна форматувати: змінювати колір, розмір шрифту, додавати посилання, зображення, смайлик і т.д. На зображення комп’ютерною мишею наносимо позначки і залишаємо їх порожніми. Якщо необхідна автоматична перевірка відповідей, прикріплюємо до міток правильні відповіді. Робимо мітки видимими (**Open**). На закінчення натискаємо «Done».

**

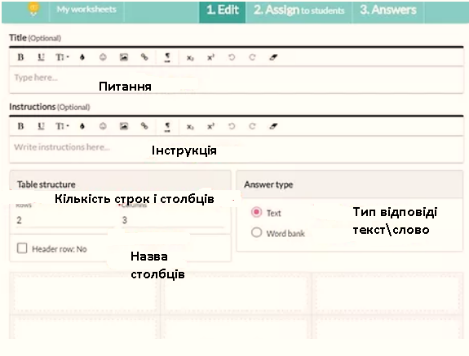
## **7.Додавання завдань на з'єднання частин**

Натискаємо **«Matching»**. Вносимо інструкцію для учнів по виконанню завдання і опис, якщо необхідно. Текст інструкції та опису можна форматувати: змінювати колір, розмір шрифту, додавати посилання, зображення, смайлик і т.д.  
Далі парами вносимо частини речень або слів, які необхідно з'єднати між собою. На закінчення натискаємо «Done».



## **8.Додавання завдання-таблиці**

Натискаємо **«Table»**. Вносимо формулювання питання та інструкцію для учнів. Текст запитання та інструкції можна форматувати: змінювати колір, розмір шрифту, додавати посилання, зображення, смайлик і т.д. Визначаємо кількість стовпців і рядків у таблиці. Встановлюємо, якщо необхідно, назви стовпців у таблиці. Також визначаємо тип відповіді: текст або слово.

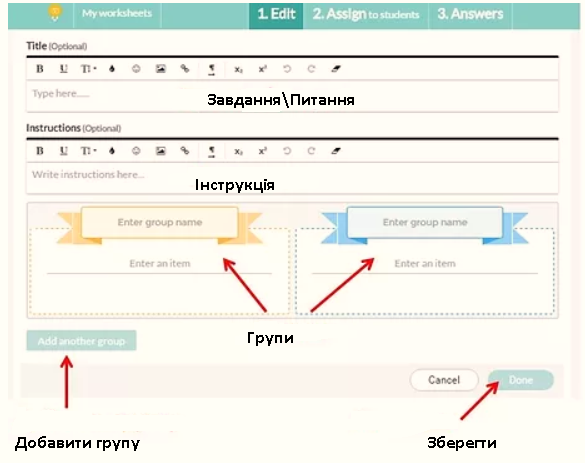
**

Заповнюємо таблицю. Відзначаємо «мишею», які графи будуть виступати, як питання (помаранчева мітка в кутку), а які – як відповіді (зелена мітка в кутку). На закінчення натискаємо «Done».

**

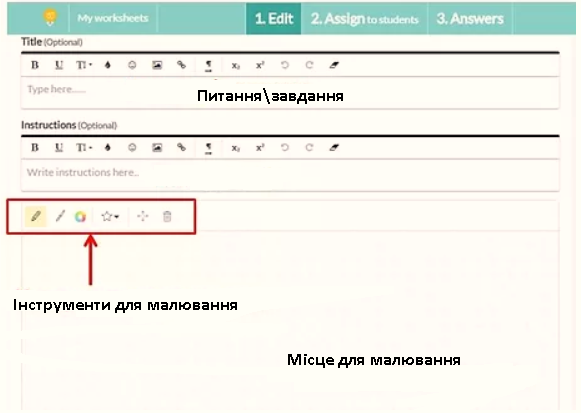
## **9.Додавання завдання на групування об'єктів**

Натискаємо **«Sorting»**. Вносимо формулювання питання та інструкцію для учнів. Текст запитання та інструкції можна форматувати: змінювати колір, розмір шрифту, додавати посилання, зображення, смайлик і т. д.  
Далі даємо назву кожній групі (за замовчуванням – дві; додати нову групу можна, натиснувши **«Add another group»**) і додаємо в групи необхідні об'єкти. На закінчення натискаємо «Done».

**

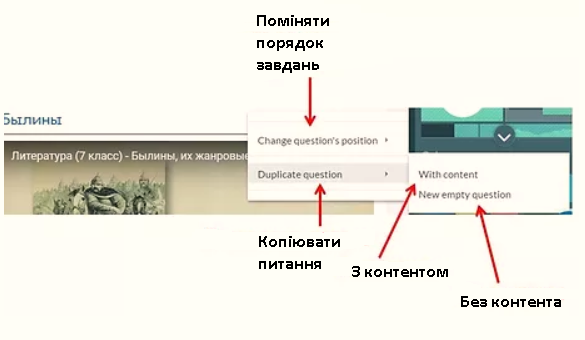
## **10.Додавання завдання з малюванням**

Натискаємо **«Draw»**. Вносимо формулювання питання та інструкцію для учнів. Текст запитання та інструкції можна форматувати: змінювати колір, розмір шрифту, додавати посилання, зображення, смайлик і т.д.  
В якості відповіді на запитання учням пропонується намалювати який-небудь об'єкт. Для малювання доступні кілька інструментів: олівець, пензель, вибір кольору, вибір форми. На закінчення натискаємо «Done».

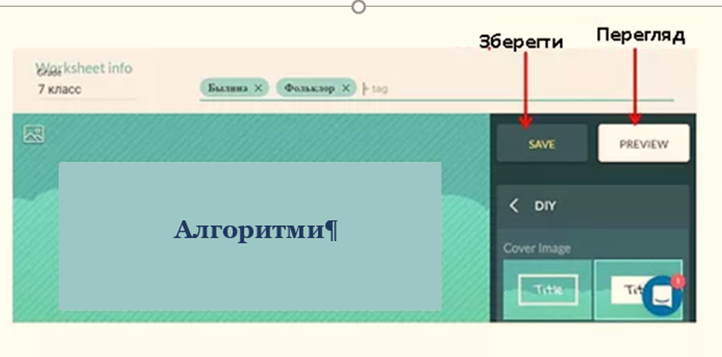
**

## **11.Збереження та поширення**

Кожне завдання робочого аркуша можна редагувати, змінювати його положення в аркуші і дублювати з збереженням контенту або без: для цього натискаємо значок з трьома крапками, перед завданням у правому кутку і вибираємо потрібну опцію.

**

Після створення робочого аркуша натискаємо «Save». Для попереднього перегляду натискаємо «Preview». Щоб поділитися посиланням на робочий лист з колегами, натискаємо**«Share with teachers»**.

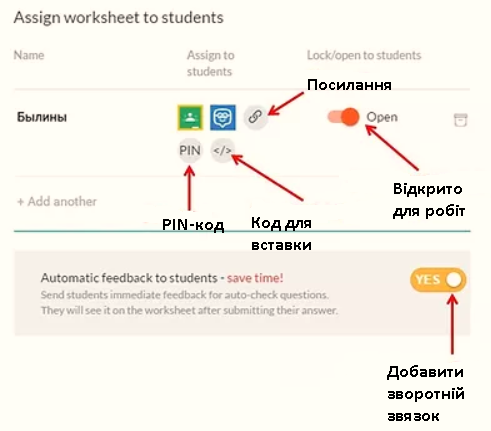
**

Створеним готовим аркушем можна поділитися в соціальних мережах (Facebook, Twitter, Pinterest), отримати посилання на нього та опублікувати в галереї робіт сервісу.

**

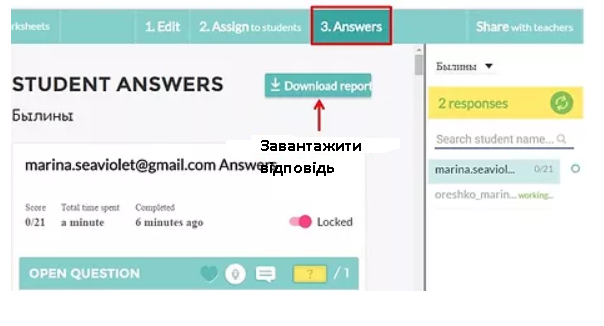
## **12.Запрошення учнів**

Щоб запросити учнів до роботи, натискаємо **«Assign to students»**. У діалоговому вікні можна отримати посилання, PIN-код або код для вбудовування робочого аркуша в блозі. Посилання та PIN-код можна розіслати учням і запросити їх до роботи над листом. У цьому випадку лист повинен бути відкритий для роботи (Open). За бажанням можна налаштувати параметри зворотнього зв'язку: після відповідей на завдання, учням буде показана інформація про кількість правильних або неправильних відповідей на питання.



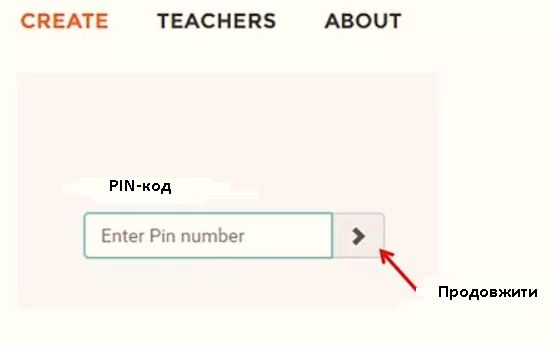
**Алгоритми**

Відповіді учнів учитель може переглядати в розділі **«Answers»**. Можна скачати звіт відповідей учнів.

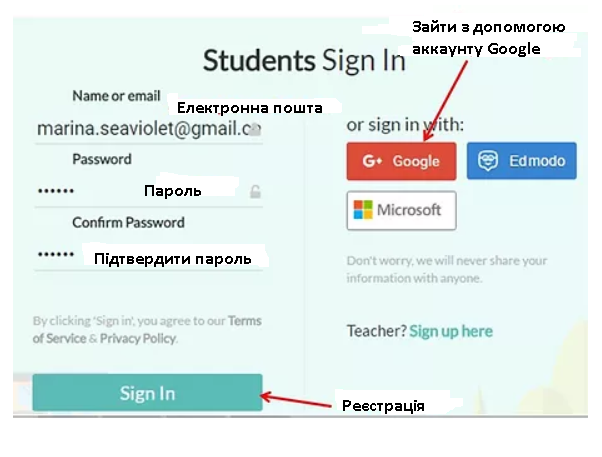
****

## **13.Дії учнів**

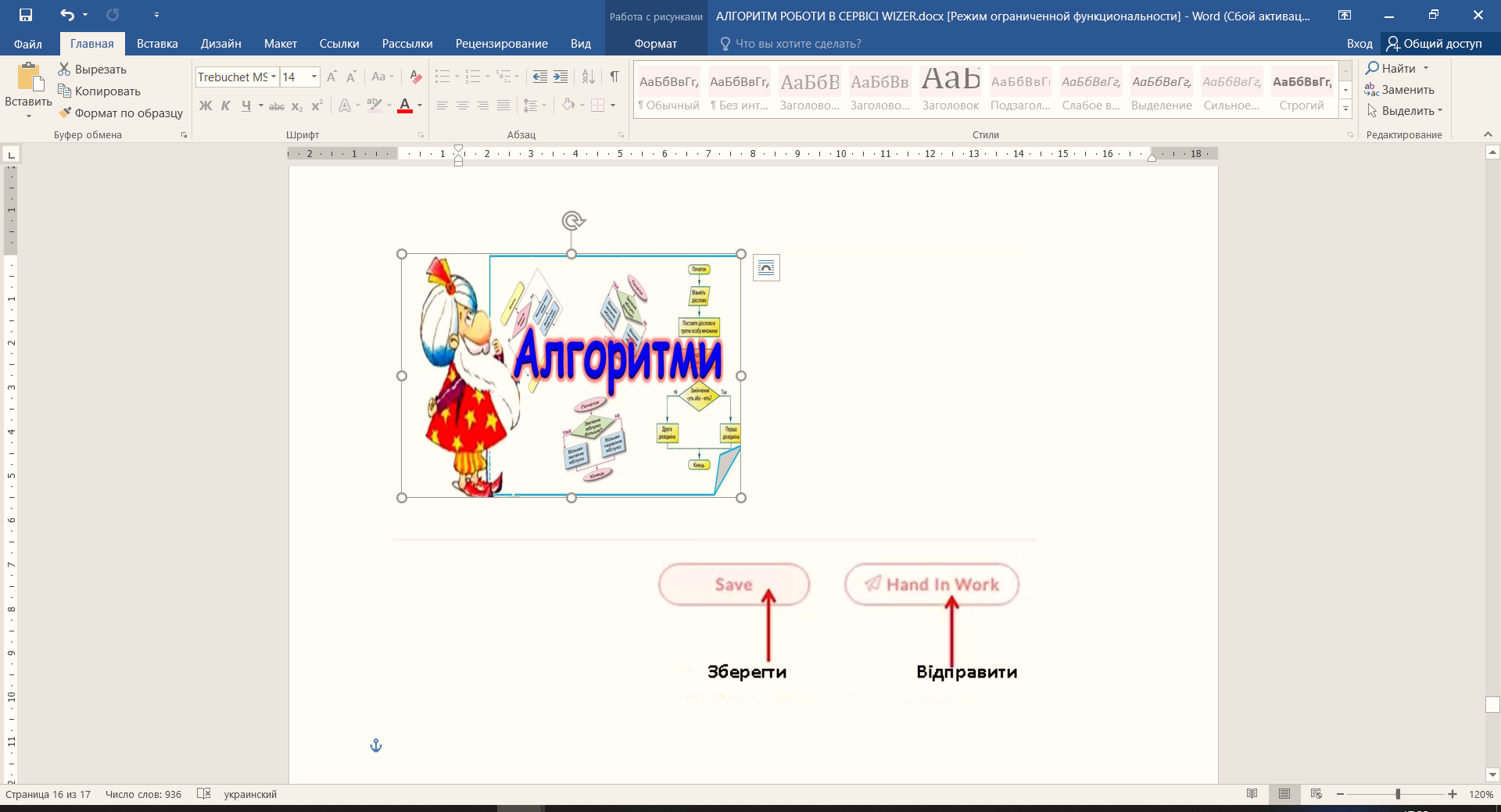
Учні в адресному рядку набирають: **https://app.wizer.me/learn**  
У вікні вводять Pin-код, який їм повідомив вчитель, і натискають на кнопку «стрілка».

**

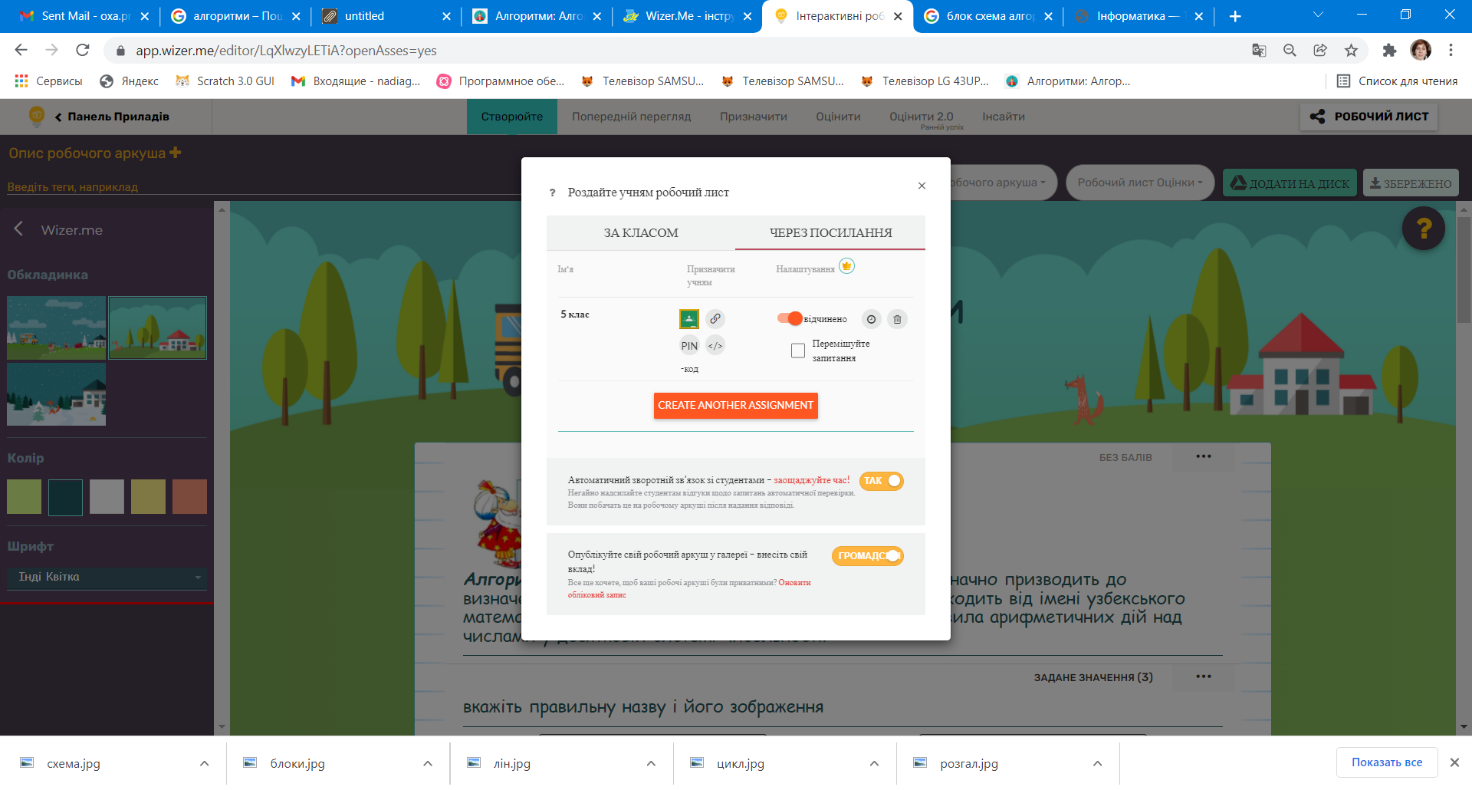
Далі учні проходять реєстрацію. Вказують адресу електронної пошти, придумують і підтверджують пароль. Можна приєднатися до роботи, використовуючи акаунт Google.

**

Відкривається робочий аркуш. Учні приступають до роботи, виконуючи завдання та відповідаючи на запитання. Закінчивши роботу, натискають «**Save**», а потім **«Work Hand In»**.



Wizer.meможе стати чудовим інструментом для вчителів, хто бажає спробувати щось нове. Це також може бути точкою відліку для експериментів з розвитку творчості та критичного мислення учнів.



# **СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ**

* + - 1. Пометун О.І., Пироженко Л.В. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання: Наук. метод. посіб. – К.: Видавництво А.С.К., 2004. – 192 с.
      2. Формування інформаційно-освітнього середовища навчання старшокласників на основі технологій електронних соціальних мереж: монографія / [В. Ю. Биков, О. П. Пінчук, С. Г. Литвинова та ін.]. – К. : Педагогічна думка, 2018. – 160 с.
      3. Шпильова В.В. Інтерактивні робочі аркуші та їх застосування. Режим доступу: <https://vseosvita.ua/news/stvorennia-ta-zastosuvannia-interaktyvnykh-robochykh-arkushiv-vid-idei-do-vprovadzhennia-5523.html>
      4. Інтерактивний робочий аркуш Wizer.me. Курс «Бери й роби. Змішане та дистанційне навчання». Режим доступу: <https://www.youtube.com/watch?v=uxsMN0GqFz4>.
      5. Аман І.С. Wizer.me – інтерактивні робочі аркуші. Режим доступу: <http://internet-servisi.blogspot.com/p/wizer.html>.