

УДК 374

DOI 10.18372/2786-5495.1.17804

Тетяна Тарасова,

завідувач методичного відділу комунального закладу
«Центр науково-технічної творчості учнівської молоді»

Херсонської обласної ради,

м. Херсон, Україна

tarasovats@gmail.com

ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ СЕРВІСУ WORDWALL В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ЗАКЛАДУ ПОЗАШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ

***Анотація.** В статті описано можливості, що має онлайн сервіс Wordwall під час використання в освітньому процесі. Наведено приклади з досвіду використання вправ, створених за допомогою сервісу в освітньому процесі комунального закладу «Центр науково-технічної творчості учнівської молоді» Херсонської обласної ради. Описано переваги та недоліки використання онлайн сервіс Wordwall.*

***Ключові слова:** онлайн-сервіс, гейміфікація навчання, дистанційна освіта, освітній процес.*

***Annotation.** The article describes the possibilities of the online service Wordwall when used in the educational process. Examples from the experience of using exercises created with the help of the service in the educational process of the municipal institution «Center for Scientific and Technical Creativity of Student Youth» of the Kherson Region are give. The advantages and disadvantages of using the online service Wordwall are described.*

***Key words:** online service, gamification of learning, distance education, educational process.*

Вступ. Ефективна організація дистанційного та змішаного навчання, потреба в яких виникла під час пандемії COVID-19, все ще залишається актуальною, хоча повномасштабне вторгнення додало своїх вимог та особливостей для учасників освітнього процесу в закладах загальної середньої та позашкільної освіти [1]. Використання електронних та онлайн сервісів дають змогу оптимізувати освітній процес, забезпечити комфортні умови для його учасників. Одним з таких онлайн-сервісів є Wordwall [2].

Мета статті - узагальнити досвід та особливості використання сервісу Wordwall в освітньому процесі комунального закладу «Центр науково-технічної творчості учнівської молоді» Херсонської обласної ради, здійснити аналіз ефективності використання сервісу в освітньому процесі даного закладу.

Виклад основного матеріалу. Wordwall - це онлайн сервіс для створення інтерактивних вправ. Цей електронний сервіс базується на методі, що використовується в американських школах для створення колекції слів, що розміщується на стіні класу з метою запам'ятовування та вживання нових слів або термінів. Отже, стає зрозумілим, що головна характерна риса сервісу Wordwall - це робота зі словами. Крім вивчення нових слів, можна створювати вправи на засвоєння змісту понять та термінології різноманітних галузей знань.

Сервіс має україномовний інтерфейс. Три тарифні плани підписки мають різний доступ до функцій сервісу.

Базовий безкоштовний план підписки дозволяє створити п'ять нових вправ на основі 18 шаблонів і користуватись різноманітною колекцією готових вправ спільноти користувачів Wordwall. Будь-яку вправу можна відредагувати і надати завдання своїм учням, або поділитись вправою з колегами.

При використанні платної підписки кількість шаблонів, на основі яких можна створити вправи, розширюється до 36. Надається можливість

завантажити друковані варіанти своїх вправ у форматі PDF. Кількість вправ, що може створити користувач, стає необмеженою. В преміум плані педагог може проводити з учнями онлайн вікторини за принципом онлайн сервісу Kahoot. Після скасування платної підписки користувач повертається в базовий план. Можливість працювати зі створеними вправами залишається (їх можна редагувати, давати учням завдання, поділитися з колегами), обмежено лише можливість створювати нові вправи і завантажувати друковані варіанти вправ [3].

Для однієї створеної вправи можна легко змінити шаблон і вивчати з дітьми одну і ту ж інформацію, але в різному вигляді. Наприклад, вікторину одним натисканням мишки можна перетворити на кросворд, анаграми чи пошук слів, що надає педагогу змогу урізноманітнити та покращити навчання учнів без великих затрат свого часу (рис. 1).



Рис. 1. Зміна шаблону «Діаграма з мітками» на шаблон «Анаграми» вправи «Будова моделі винищувача МіГ»

Також сервіс надає можливість змінювати тематику графічного оформлення вигляду вправи (рис. 2). Є класичні види: біла чи коркова дошки, записи в блокноті, а є й більш гейміфіковані: космічна, джунглі, чарівна бібліотека та інші (до 20 різних тем).

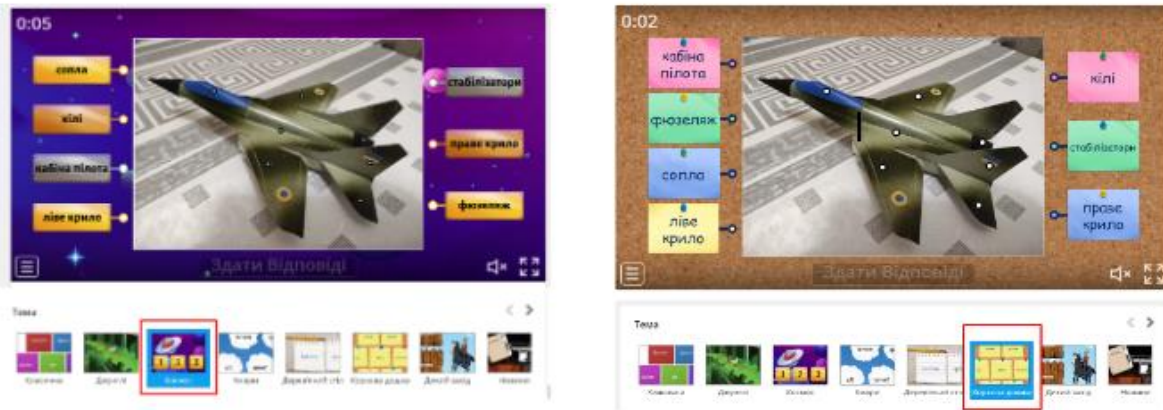


Рис. 2. Різне тематичне оформлення вправи «Будова моделі винищувача МіГ»

Кожна тема, крім графічного оформлення, містить тематичну заставку на початку вправи та має тематичний набір звуків. Такі елементи гейміфікації сприяють більшому залученню дітей до теми, яку вони вивчають, а педагог має досить широкий вибір для створення тематичних завдань.

Сервіс надає можливість створювати вправи з елементами гейміфікації, такими як рівень виконання вправи, нарахування балів за правильну відповідь, бонусні рівні, під час яких можна виграти додаткові бали або бонуси, створення конкурентного середовища та процесу змагання [4]. Саме ці елементи сприяють підвищенню мотивації вихованців повертатись до вправи знову і намагатись покращити свій результат, і тим самим полегшує засвоєння необхідного освітнього матеріалу.

Є декілька варіантів, як можна надати вправу учням для виконання.

Перший - це через створення посилання, яке потім надається учням. Перед створенням посилання сервіс пропонує здійснити необхідні налаштування: чи потрібно учням вводити ім'я, чи завдання будуть виконані анонімно, встановити крайній термін виконання вправи, чи показувати учасникам правильні відповіді наприкінці гри, чи формувати список

переможців, чи надати змогу виконувати вправу декілька разів. Після цього готове посилання можна скопіювати і відправити учням.

По-друге, сервіс надає змогу генерувати QR-код, зісканувавши який своїм пристроєм, учень може легко перейти до виконання вправи без відкриття сайту сервісу.

По-третє, є можливість вбудувати вправу до сайту або Google класу (де її і можна буде виконати).

По-четверте, можна поділитись вправою у соціальних мережах через відповідні кнопки. Вправи можна розкривати на повний екран. Відображаються вони на будь-якому пристрої, але лише з однієї умови - наявності підключення до мережі Інтернет.

Як і більшість онлайн сервісів для створення інтерактивних вправ сервіс Wordwall надає змогу вчителю здійснювати оцінювання учнів, але на відміну від, наприклад сервісу learningapps.org, має досить потужні аналітичні інструменти, які дозволяють оцінити виконання завдання учнем, або групою учнів з урахуванням декількох параметрів [5].

При формуванні завдання для учнів кожного разу автоматично, крім посилання, створюється окремий файл для відображення результатів вихованців, які виконують вправу.

На сторінці результатів відображено, коли була задана вправа та до якої дати приймалися відповіді (за умови відповідного налаштування), кількість унікальних виконавців та загальна кількість відповідей. Є посилання на саму вправу, автоматично рахується середній бал, показано найвищий отриманий бал у групі та кількість учнів, що його отримали. Відображено час найшвидшої відповіді та ім'я учасника, який її надав.

У вигляді стовпчикових діаграм відображено кількість наданих правильних і неправильних відповідей на кожне питання вправи, а також розподіл балів, скільки учнів отримали однакові бали (рис. 3).

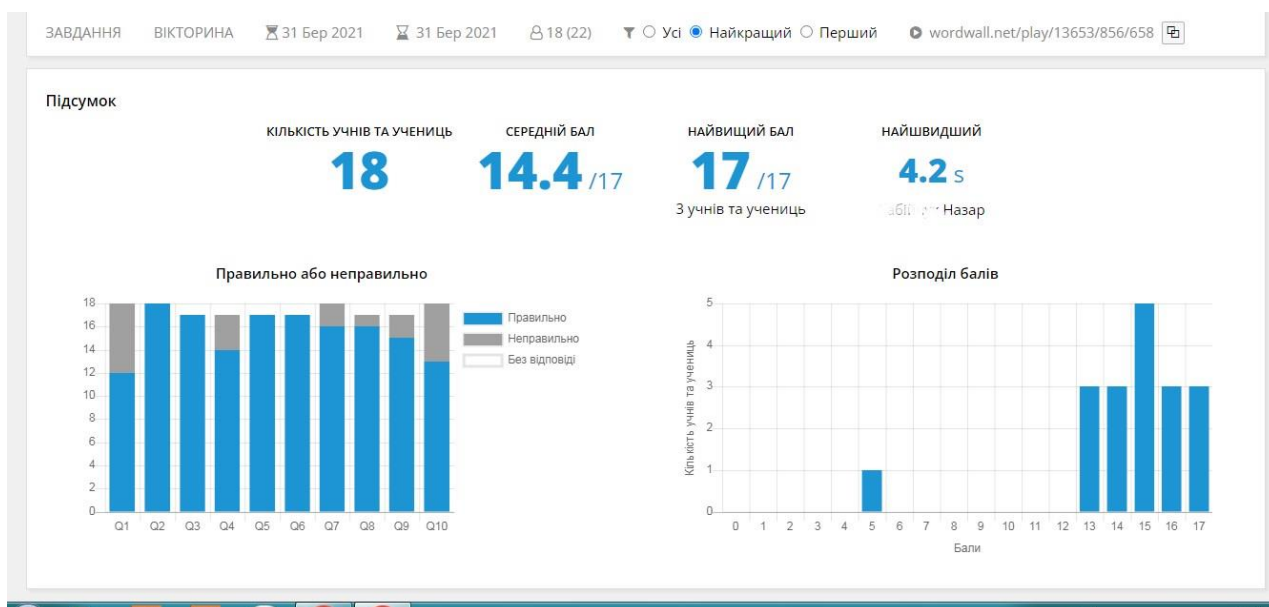


Рис. 3. Частина файлу відображення загальних результатів виконання вправи вихованцями під час обласного конкурсу з початкового технічного моделювання серед школярів молодшого шкільного віку

Є змога відслідкувати, як учасники відповідали на питання, скільки учні відповіли правильно і неправильно з усієї групи.

У вигляді круглої діаграми відображено частоту обрання одного з запропонованих варіантів відповідей (рис. 4).

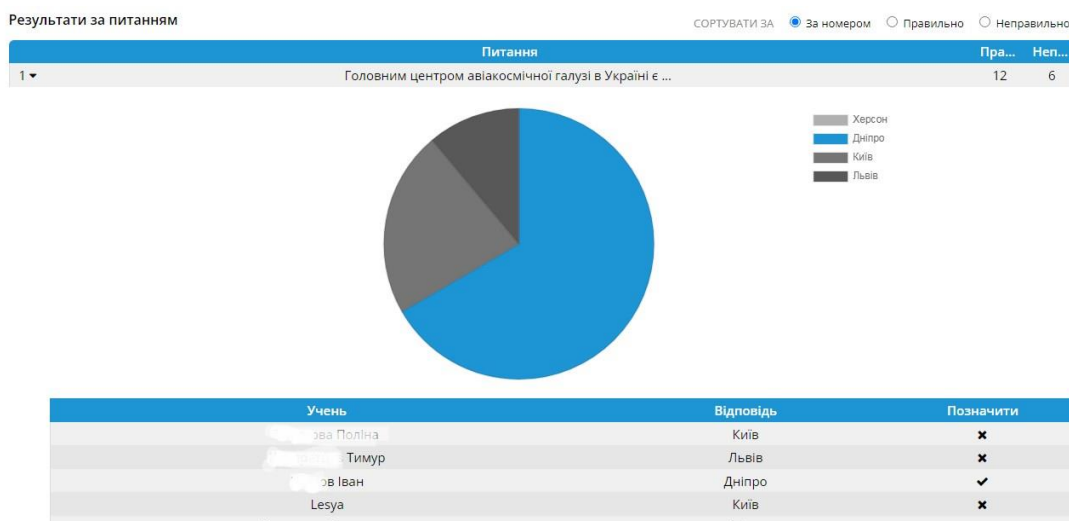


Рис. 4. Частина файлу відображення результатів виконання вправи за відповідями на кожне питання

Ще є загальна таблиця, в якій відображено відповіді кожного учасника, інформацію про дату і час здачі учнем відповіді, кількість правильних і неправильних відповідей та час затрачений на проходження вправи.

Є можливість відсортувати результати у порядку здачі учасником, за ім'ям учасника та за комбінацією - найбільша кількість правильних відповідей плюс час витрачений на проходження вправи (рис. 5).

Результати за учнями					
СОРТУВАТИ ЗА <input checked="" type="radio"/> У порядку задачі <input type="radio"/> Ім'я <input type="radio"/> Правильно + Час					
Учень	Здано	Правильно	Неправильно	Час	
асова Поліна	14:13 - 31 Бер 2021	14	3	2:48	
дратцев Тимур	14:15 - 31 Бер 2021	13	4	3:39	
чов Іван	14:16 - 31 Бер 2021	16	1	4:33	
esya	14:18 - 31 Бер 2021	15	2	3:53	
валенко Ростислав	14:19 - 31 Бер 2021	15	2	6:50	
оловкін Саша	14:19 - 31 Бер 2021	13	4	4:38	
хачов ІВАН	14:22 - 31 Бер 2021	13	4	5:19	
сєв Данило	14:22 - 31 Бер 2021	14	3	1:38	
жова Марія	14:23 - 31 Бер 2021	15	2	1:21	
никова Поліна	14:24 - 31 Бер 2021	15	2	2:44	
зененко Даніл	14:25 - 31 Бер 2021	5	0	1:02	
лов Іван	14:30 - 31 Бер 2021	14	3	1:48	
ЛІСІВНИЧЕНКО ДАНИЛ	14:32 - 31 Бер 2021	16	1	2:23	
тай Іван	14:33 - 31 Бер 2021	17	0	6:21	
рцєка Уля	14:38 - 31 Бер 2021	15	2	1:31	
йчук Назар	14:46 - 31 Бер 2021	17	0	1:12	
ман Міланія	14:52 - 31 Бер 2021	16	1	2:51	
вик Даша	14:58 - 31 Бер 2021	17	0	1:58	

Рис. 5. Частина файлу відображення результатів виконання вправи кожним учнем

Всі файли з результатами можна впорядковувати в папках, є можливість надати доступ до сторінки з результатами через відповідне посилання.

В освітньому процесі комунального закладу «Центр науково-технічної творчості учнівської молоді» Херсонської обласної ради завдання створені за допомогою онлайн сервісу Wordwall, використовуються за трьома напрямками: під час гурткових занять (очних і дистанційних), під час проведення виховних заходів, під час проведення масових заходів з технічної творчості різних рівнів (від внутрішньогурткових до обласних).

Завдання, створені за допомогою цього сервісу, найширше застосування мають на заняттях багатьох гуртків Центру для вивчення нової термінології: назв деталей конструктора, будови технічних об'єктів та моделей

різноманітної техніки. Для найменших вихованців використовуються найбільш гейміфіковані шаблони вправ (рис. 6).



Рис. 6. Вправа «Деталі конструктора LegoWeDo 2.0»

Вихованцям необхідно за відведений час лопнути кульку з деталлю над відповідно підписаним вагоном потягу, що їде вперед.

Для завдання на конструювання за власним задумом за допомогою вправи «Генератор деталей» можна прокрутити колесо певну кількість разів і отримати деталі, з яких потім конструювати, або навпаки не використовувати при конструюванні (рис. 7).

Успішно було застосовано електрону вікторину під час проведення екологічного фестивалю, що проводився для містян Херсона у 2021 році. Тоді вправу виконали 91 учасник самого різного віку.

Успішно було використано вправи, створені за допомогою сервісу Wardwall, під час обласного конкурсу з початкового технічного моделювання серед школярів молодшого шкільного віку, що проводились у дистанційному форматі. Завдяки елементам гейміфікації вправи надали атмосфері змагань яскравості, невимушеності та легкості.

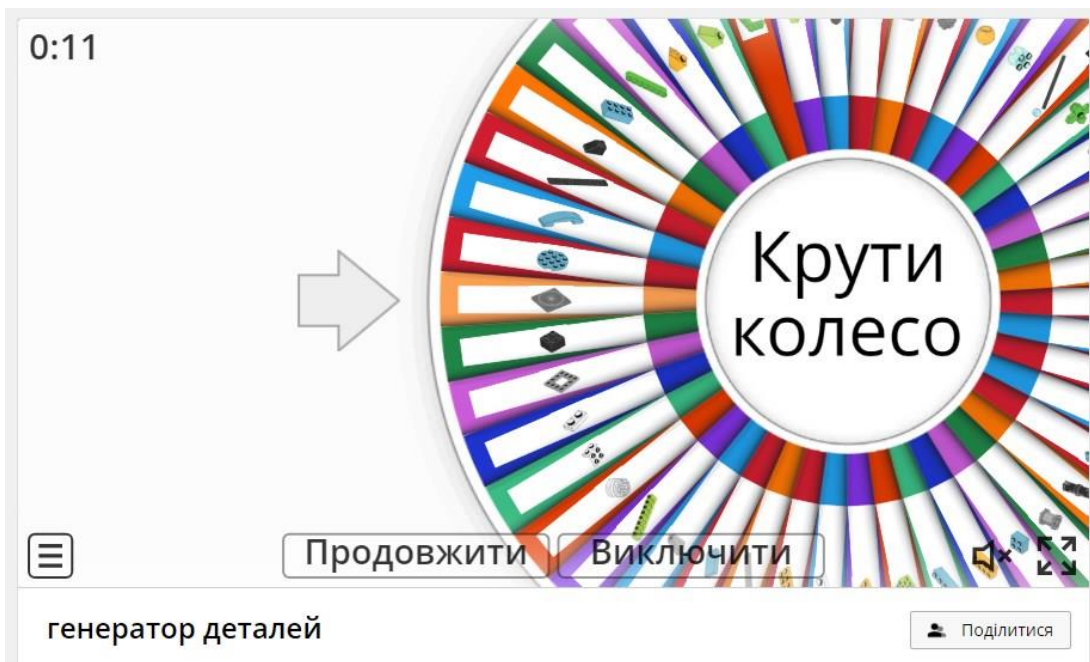


Рис. 7. Вправа «Генератор деталей» для використання під час занять гуртка робототехніки

Широке застосування знайшли завдання тематичних вікторин під час проведення виховних заходів у Центрі. Можливість проводити вікторину дистанційно в електронному вигляді дозволила збільшити кількість вихованців, що приймали участь у заході. Адже більша частина гуртків працювала на базі закладів області і в очних виховних заходах приймати участь не мали змоги. Сторінка з результатами вікторини доступна для заступника директора, що допомагає здійснювати якісний контроль роботи гуртків Центру. Кращі учасники отримали дипломи за гарний результат.

Висновки. Отже, можна зробити висновок, що використання Онлайн сервісу Wordwall є ефективним у різних напрямках освітнього процесу закладу позашкільної освіти. Перевагами використання сервісу є наявність україномовного інтерфейсу, проста реєстрація педагога, відсутність потреби реєстрації учня, інтуїтивно зрозумілий дизайн сервісу, наявність безкоштовної базової версії, потужний інструмент для аналізу відповідей учнів, наявність

можливості створювати гейміфіковані вправи та легко змінювати їх вигляд одним кліком мишки.

Разом з тим, є і деякі недоліки при користуванні сервісом, а саме: недостатність творчої складової, тобто немає можливості ставити питання з відкритими відповідями; складно використовувати з дітьми, що ще не вміють читати, або читають повільно; демонстрація правильних відповідей на питання в деяких шаблонах, не залежно від налаштувань; відсутня можливість виконувати вправи без підключення до мережі Інтернет.

Онлайн сервіс Wordwall однозначно може бути рекомендований для використання в освітньому процесі закладів загальної середньої та позашкільної освіти.

Список використаних джерел

1. Іванюк І. Проблеми та потреби дистанційного навчання в закладах загальної середньої освіти України до початку війни. *Дистанційна освіта в Україні: інноваційні, нормативно-правові, педагогічні аспекти*, 2023. № 2. С. 211 - 217. URL: <https://jrn1.nau.edu.ua/index.php/DEU/article/view/17324> (дата звернення 19.05.2023).

2. Wordwall: Веб-сайт. URL: <https://wordwall.net/uk> (дата звернення 18.05.2023).

3. Підвищити план своєї підписки: URL: <https://wordwall.net/uk/features> (дата звернення 19.05.2023).

4. Макаревич О.О. Гейміфікація як невід’ємний чинник підвищення ефективності елементів дистанційного навчання. *Молодий вчений*, 2015. URL: <http://eprints.zu.edu.ua/17143/1/357.pdf> (дата звернення 19.05.2023).

5. Пазюк О.І., Пазюк Р.І. Особливості використання онлайн сервісу Learningapps. org в початковій школі. *Матеріали V науково-практичної інтернет-конференції «Проблеми моделювання та розроблення інформаційних систем»* 23 квітня 2021 р., м. Дрогобич. URL:

<https://dspu.edu.ua/ifmeit/wp-content/uploads/sites/2/2022/01/v-internet-conf-drogobich-230421.pdf#page=72> (дата звернення 19.05.2023).