



**Інтерактивний урок: ресурси  
для створення дидактичних  
онлайн-ігор  
та роздаткового матеріалу**



**Якщо ви готові до трансляції,  
поставте + в чаті.**

## **ПЕРЕВІРКА ЗВ'ЯЗКУ**

**МІСЦЕ  
ДЛЯ  
ТРАНСЛЯЦІЇ**





## ВАЛЕНТИНА КОДОЛА

- Викладач історії, старший вчитель, вчитель вищої категорії Шендерівського НВК Корсунь-Шевченківського р-ну Черкаської області
- Член ГО Wikimedia UA, тренер із редагування Вікіпедії та використання її в освітньому процесі
- Топ-50 Global Teacher Prize Ukraine -2019
- Сертифікований вчитель та адміністратор Microsoft
- Лектор «На Урок»

## ПРО ЛЕКТОРА

[Мої вебінари, онлайн-конференції](#)

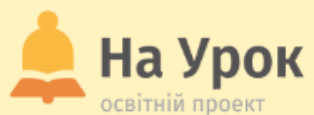
МІСЦЕ  
ДЛЯ  
ТРАНСЛЯЦІЇ

ВЕБІНАР  
ІНТЕГРАЦІЯ ВІКІПЕДІЇ ТА  
СЕСТРИНСЬКИХ ВІКІПРОЄКТІВ  
В ОСВІТНІЙ ПРОЦЕС

На Урок 10 18:00 ТРАВНЯ ЛЕКТОР:  
КОДОЛА ВАЛЕНТИНА

▶ ВІДТВОРИТИ ВСЕ

Мої вебінари, онлайн-конференції



## ПРО НАС

- Освітній журнал
- Бібліотека розробок
- Онлайн-тести
- Вебінари
- Олімпіади та конкурси

✉ [info@naurok.com.ua](mailto:info@naurok.com.ua)

f <https://www.facebook.com/naurok.com.ua>

МІСЦЕ  
ДЛЯ  
ТРАНСЛЯЦІЇ



*Гра - це є творчість, гра - це є праця,  
а праця - шлях дітей до пізнання  
світу.*

*М. Вашуленко*

## ПЛАН ВЕБІНАРУ

1. Як підготувати ефективну навчальну гру?
2. Ресурси для створення ігор.
3. Практика.

МІСЦЕ  
ДЛЯ  
ТРАНСЛЯЦІЇ



За останнє десятиліття в ігровому навчанні спостерігається значний прогрес. З'явився навіть термін «гейміфікація».

Це пов'язано з наявністю великої кількості як готових цифрових дидактичних ігор, так і конструкторів, шаблонів, за допомогою яких вчителі можуть створювати свої авторські навчальні ігри. Але щоб отримати максимальну користь з шаблонів і конструкторів, необхідно дотримуватися певних умов та рекомендацій.

# Укажіть чіткі правила на початку гри



Це одна з найважливіших вимог. Не має значення, чи є гра дуже поширеною або популярною. Припускайте, що не всі учні знають, як грати. Надайте детальну інструкцію, короткий виклад і поясніть всі правила, перш ніж приступити до самої гри.

МІСЦЕ  
ДЛЯ  
ТРАНСЛЯЦІЇ



# Позбудьтеся від вікових упереджень



Інколи вчителі схиляються до того, щоб не використовувати шаблони певних ігор, вважаючи, що вони не підходять цій віковій категорії учнів. Але це є упередженням. Дорослий учень теж може насолоджуватися дитячими персонажами, «стріляти», «наздоганяти», як і учень молодших класів. У цьому я переконалась на власному досвіді. І, навпаки, малюк може захопитися складними конструкціями гри, які, на ваш погляд, не доступні його віку. Ви повинні, насамперед, вибрати ту гру, яка найбільше відповідає навчальним цілям вашого уроку й використати відповідну та зручну ігрову механіку.

МІСЦЕ  
ДЛЯ  
ТРАНСЛЯЦІЇ

## Використовуйте помірний рівень труднощів



Часто хочеться давати учням завдання, що вимагають серйозних розумових зусиль. Але часті невдачі засмучують учнів. І, врешті, вони втрачають усілякий інтерес до гри. Уникайте цього. Висока складність необов'язково робить навчальну гру ефективнішою.

У той же час, якщо завдання занадто прості, учні не будуть вмотивовані, щоб старанно готуватись до уроку. Тут важливий баланс.

МІСЦЕ  
ДЛЯ  
ТРАНСЛЯЦІЇ

## Виберіть шаблони і конструктори, орієнтуючись на кінцеві цілі навчання

Різні шаблони і конструктори служать для різних цілей. При включенні їх у ваш урок, спочатку проаналізуйте кінцеві навчальні цілі. Якщо, наприклад, вам потрібно, щоб учні запам'ятали деякі терміни або ключові слова теми, то досить простої гри на запам'ятовування і репродукцію знань.

Якщо ви хочете перевірити глибше знання, то знайдіть шаблони і конструктори, що пропонують розробку складних сценаріїв і різних рівнів складності з розгалуженням, які стимулюють логіку, аналіз тощо.

Шаблони навчальних ігор також повинні бути обрані на основі того, чи хочете ви насправді оцінити знання ваших учнів або просто маєте потребу в підкріпленні отриманих раніше знань і навичок. Для першого варіанту ви можете обрати гру, що дозволяє фіксувати оцінки у віртуальному журналі. Для другого - достатньо цікавих ігрових тренажерів.

## Використання відповідної ігрової механіки

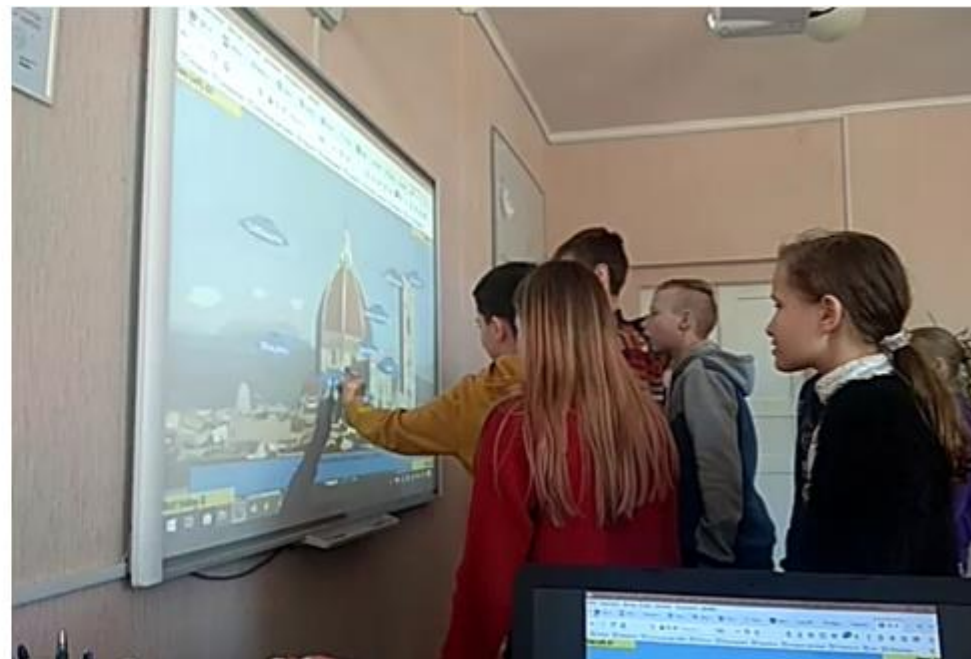


Граючи, учні шукають віртуальні нагороди і заохочення. Використовуйте можливість створення таких механізмів мотивації. Бали, значки, рівні і рейтинги в ході дидактичних ігор, як й електронного навчання взагалі, повинні бути обов'язковим атрибутом.

Сучасний учитель має можливість використовувати десятки цифрових дидактичних ігор, шаблонів, конструкторів.

МІСЦЕ  
ДЛЯ  
ТРАНСЛЯЦІЇ





МІСЦЕ  
ДЛЯ  
ТРАНСЛЯЦІЇ



МІСЦЕ  
ДЛЯ  
ТРАНСЛЯЦІЇ



<http://www.classtools.net>



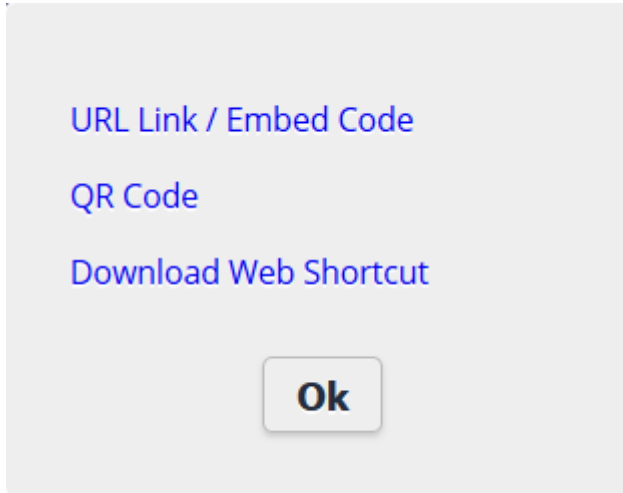
Колекція ігор

МІСЦЕ  
ДЛЯ  
ТРАНСЛЯЦІЇ



ClassTools.NET – онлайн-сервіс для створення інтерактивних Flash-ресурсів, і, насамперед, дидактичних ігор для уроків. Його творець - англійський педагог Рассел Тарр. За допомогою цього сервісу ви можете швидко створити свою дидактичну гру або навчальну діаграму, скориставшись одним із шаблонів.

# Алгоритм роботи



МІСЦЕ  
ДЛЯ  
ТРАНСЛЯЦІЇ

- Набираєте питання і відповіді.
- За допомогою генератора ігор обираєте найбільш підходящий для вас варіант. Запускаєте.
- Є можливість зберегти гри на комп'ютері у вигляді .html файлу, розмістити на сторінках сайтів і блогів, поділитися посиланням.
- Більшість дидактичних ігор можна успішно використовувати на інтерактивній дошці.
- Крім цього сервіс дозволяє викладачам і школярам створювати інтерактивні Flash-діаграми для ефективного проведення презентацій, захисту проектів, подання діаграм, аналітичних доповідей, планування заходів і т.д. Деякі генератори дають можливість роздруковувати матеріали й використовувати, як роздатковий матеріал.
- Для початку роботи реєструватися не потрібно. Сервіс англomовний, але підтримує кирилицю.



QR-генератор гри

Генератор аркадних ігор

Випадковий вибір імені

Fishbone (Ісікава)

Діаграма Венна

Анімована книга

Хронологія

Lights Out

Гамбургер

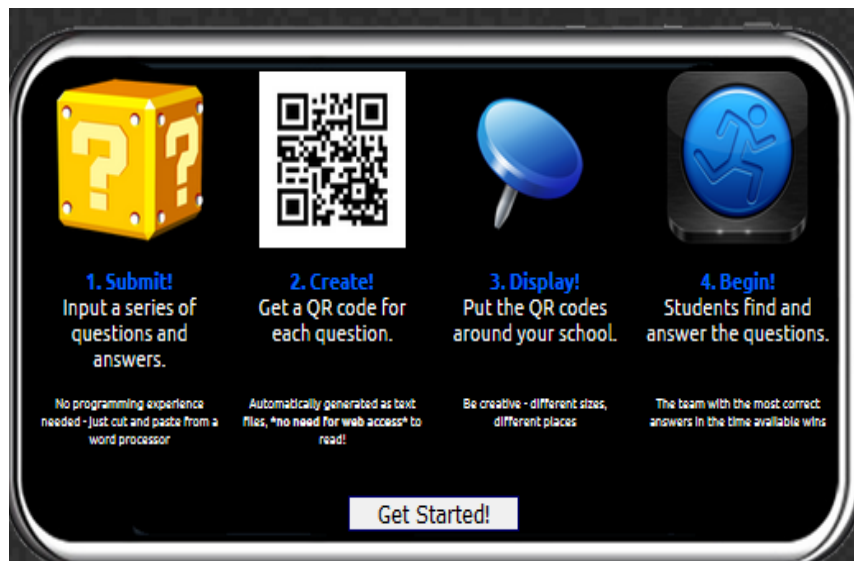
Графік життя

Цикл навчання

діаграма Jigsaw

діаграма Пріоритет

тощо....



# Генератор QR-кодів

<https://www.classtools.net/QR/>

## Поради для вчителя

1. Об'єднайте учнів у групи. Кожній групі потрібен принаймні один учень, який має мобільний пристрій (зверніть увагу: підключення до інтернету не знадобиться).
2. Попросіть учнів завантажити QR-зчитувач на свій мобільний пристрій.
3. Роздрукуйте QR-коди для кожного з цих питань вікторини.
4. Виріжте їх і розмістіть в класі/школі.
5. Матеріали для квесту готові.

# Random



<https://www.classtools.net/random-name-picker/>

Шаблон можна використати для наступного:

1. Поняття.
2. Дати.
3. Згрупувати рандомно учнів.
4. Обрати учня для певного виду роботи, тощо.

МІСЦЕ  
ДЛЯ  
ТРАНСЛЯЦІЇ

<https://www.classtools.net/hotspot/>



## IMAGE ANNOTATOR

За допомогою цього шаблону можна детально проаналізувати зображення і визначити до яких категорій відносяться його частини. Корисний ресурс для роботи з історичними та географічними картами (атласи, контурні карти).

МІСЦЕ  
ДЛЯ  
ТРАНСЛЯЦІЇ

<https://www.classtools.net/playdatesright/>

## Стрічка часу



Treaty of Trianon signed with Hungary (former ally of Germany)

Hitler remilitarises the Rhineland whilst League distracted by Abyssinian Crisis

Upper Silesia dispute (Germany/Poland) successfully settled by League

Simply guess if the event on the right came before or after the one in the middle!

Earlier?  
Later?  
Same Year?

Score: 0 | Highscore: 0

ClassTools.net

Інструмент, який можна використовувати для створення гри для кращого запам'ятовування послідовності історичних подій. Для історії, як навчального предмета, - це дати, терміни, імена історичних персонажів, місця подій. Цей шаблон допоможе учням орієнтуватися в стрічці часу. Не просто заучувати дати, а саме визначати, яка подія відбулася раніше або пізніше іншої. Утім, такий шаблон може стати в нагоді не тільки історикам, а й будь-якому вчителю-предметникові, який може розмістити послідовність операцій, алгоритм дій.

МІСЦЕ  
ДЛЯ  
ТРАНСЛЯЦІЇ



# Arcade Game Generator (генератор аркальних ігор)

<https://www.classtools.net/arcade/index.php>



Створюється вікторина з питань і відповідей. Щоб урізноманітнити її проведення пропонується обрати одну з п'яти ігрових форм:

- Відповідні пари
- Стрільба по словах
- Флеш-карти
- Маніакальний Шахтар
- Стрільба з гармати

МІСЦЕ  
ДЛЯ  
ТРАНСЛЯЦІЇ

# Hexagon



Форма шестикутних карток дозволяє учням проявити творчий підхід в організації своєї пізнавальної діяльності.

Кожна з шестикутних карток - це певним чином формалізовані знання за певним аспектом. Кожен із шестикутників з'єднується з іншим, завдяки певним понятійним або подієвим зв'язкам.

МІСЦЕ  
ДЛЯ  
ТРАНСЛЯЦІЇ

<https://www.classtools.net/hexagon/>

# Vortex (Вихор)



Слова (поняття) з'являються у випадковому порядку. Гравець повинен помістити слово у відповідну категорію.

<https://www.classtools.net/vortex/>

МІСЦЕ  
ДЛЯ  
ТРАНСЛЯЦІЇ

# Fling the Teacher (Закидай вчителя)



<https://www.classtools.net/flingteacher/home-page>



МІСЦЕ  
ДЛЯ  
ТРАНСЛЯЦІЇ

Гра Рассела Тарра складається з п'ятнадцяти питань з множинним вибором, де гра закінчується відразу ж після першої неправильної відповіді. Далі автор шаблону вводить ґрунтовну частку гумору. Якщо учень безпомилково відповість на всі питання, він отримує можливість протягом 60 секунд «закинути» з рогатки вчителя у вказане на екрані місце.

Крім самих питань, протягом гри учень має право на три підказки:

- Правильну відповідь
- Допомога класу
- Вибір із двох варіантів

# Згрупуй поняття

<https://www.classtools.net/connect/>



## Алгоритм

- ❖ У чотири рядки записуємо слова певної категорії, розділяючи знаком (\*).
- ❖ Слів має бути чотири
- ❖ Останнє слово: Назва категорії

МІСЦЕ  
ДЛЯ  
ТРАНСЛЯЦІЇ

## 'Connect Fours' - Українська революція

A great team quiz to revise key words and the connections between

### Create a New Quiz!

Title: Українська революція

Questions/Answers [[help](#) | [example](#)]

Генеральний секретаріат\*Універсали\*М. Грушевський\*Автономія\*Центральна Рада  
В. Винниченко\*С. Петлюра\*Акт Злуки\*Отаманщина\*ДИРЕКТОРІЯ  
П. Скоропадський\*Ф. Лизогуб\*Академія наук\*25 квітня\*ГЕТЬМАНАТ  
Є. Петрушевич\*Чортківська офензива\*УГА\*М. Омелянович-Павленко\*ЗУНР

МІСЦЕ  
ДЛЯ  
ТРАНСЛЯЦІЇ

# Venn Diagram

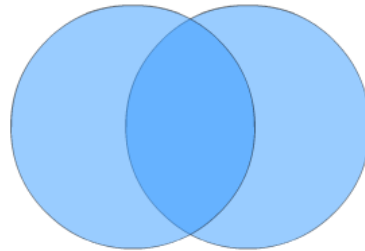


[http://www.classools.net/  
education-games-php/venn\\_intro](http://www.classools.net/education-games-php/venn_intro)

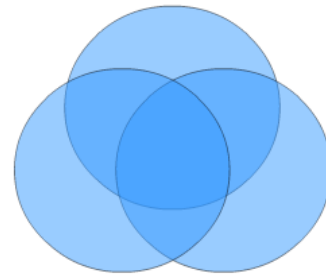


## Choose a Venn Template

2-Circle



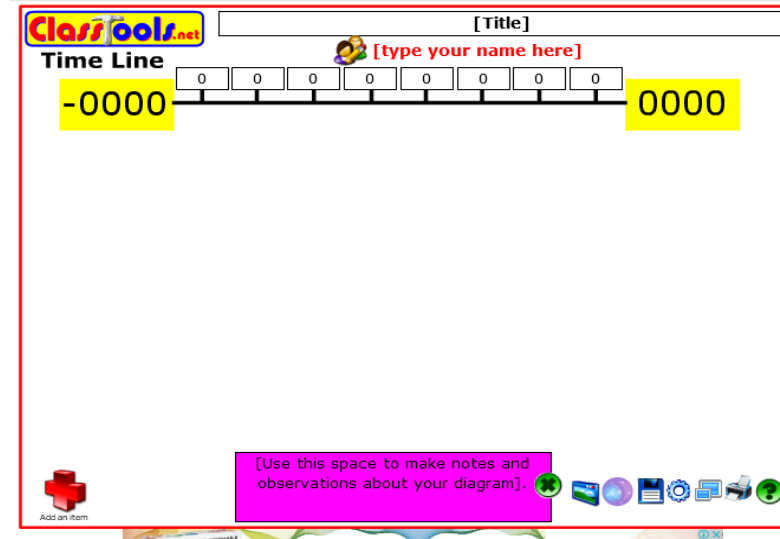
3-Circle



У верхній частині вікна підпишіть назву вашої діаграми або ключове питання. Для заповнення елементів діаграми клацніть по відповідних областям і введіть текст даних. Попередньо обираємо шаблон: два кола чи три кола.




МІСЦЕ  
ДЛЯ  
ТРАНСЛЯЦІЇ

# Timeline



<http://www.classools.net/education-games-php/timeline>

МІСЦЕ  
ДЛЯ  
ТРАНСЛЯЦІЇ

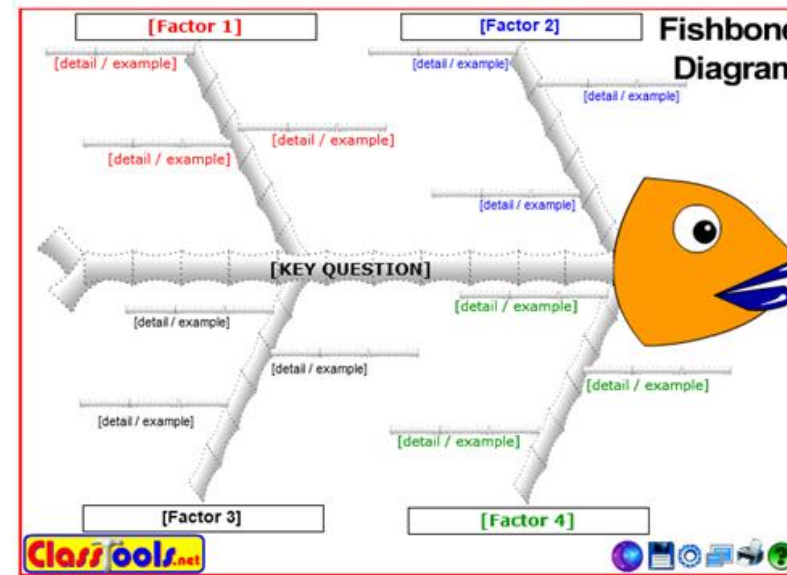
Задайте крайні дати (числа) тимчасового відрізка. Timeline автоматично обчислює 8 проміжних дат. За допомогою кнопки  додайте елемент-подія. У прямокутну область цього елемента внесіть текст. Ключові події можуть переміщатися на відповідне місце кнопкою . Інструмент  дозволяє задати колір елементу. Можна завантажити свій малюнок, як тло.



# Fishbone Diagram



<http://www.classtools.net/education-games-php/fishbone>

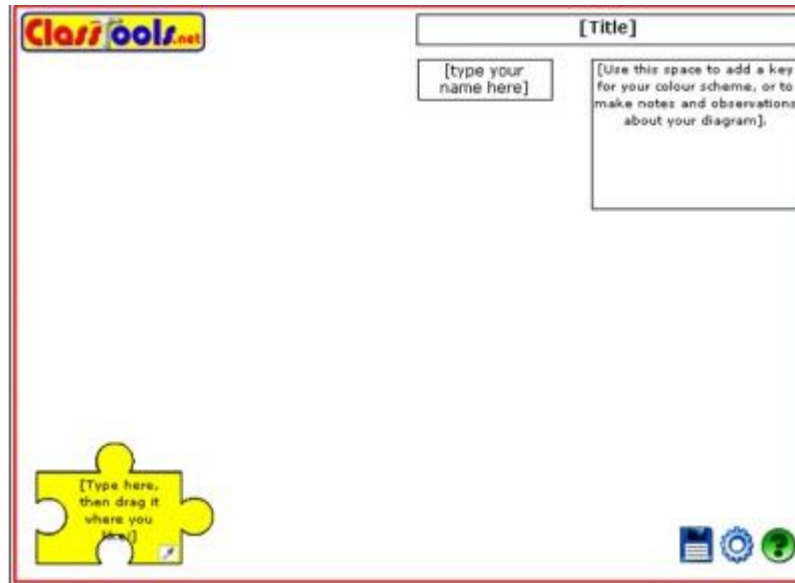


Fishbone Diagram передбачає поділ факторів, що відповідають на "Ключове питання", на чотири основні групи. У кожному основному чиннику можна виокремити ще по три елементи. Для заповнення елементів діаграми клацніть по відповідних словах та у полі введіть текст даних.

МІСЦЕ  
ДЛЯ  
ТРАНСЛЯЦІЇ

[http://www.classtools.net/  
education-games-php/jigsaw](http://www.classtools.net/education-games-php/jigsaw)

## Jigsaw Diagram (Діаграма "Пазли")



Цей шаблон допомагає проаналізувати взаємозв'язок між різними факторами.

- Підведіть стрілку миші до краю шаблону пазла (нижній лівий кут). Стрілка миші повинна перетворитися в "долоню".
- Натиснувши на ліву кнопку миші перетягніть шаблон в будь-яку область діаграми.
- Натиснувши в середину "пазла" напишіть текст фактора.
- Щоб згрупувати чинники за загальними ознаками, ви можете змінити колір "пазла", використовуючи інструмент "піпетка".

МІСЦЕ  
ДЛЯ  
ТРАНСЛЯЦІЇ

# Гра у фейсбуці



**Богдан Хмельницький**



<https://www.classtools.net/FB/home-page>

МІСЦЕ  
ДЛЯ  
ТРАНСЛЯЦІЇ

# Study Stack - картки та ігри

<https://www.studystack.com>



МІСЦЕ  
ДЛЯ  
ТРАНСЛЯЦІЇ

# Алгоритм роботи



Play Games Created from your Flashcards



МІСЦЕ  
ДЛЯ  
ТРАНСЛЯЦІЇ

**Study Stack** – онлайн-сервіс для створення дидактичних матеріалів до уроків.

- Для початку роботи необхідно зареєструватися або скористатися акаунтом від Facebook.
- Набравши один раз комплект запитань і відповідей, ви отримуєте декілька варіантів для генерації дидактичних матеріалів у ігровій формі.
- Готові роботи легко можна вмонтувати на сторінки сайтів, блогів, поділитися інформацією в соціальних мережах. Сервіс підтримує кирилицю.
- Уже готові матеріали можна форматувати в PDF та роздрукувати.

# Алгоритм роботи



Settings   Data   Slides

Stack Name:

Description:

Side labels:  Question / Answer  
 Term / Definition  
 Custom  /

Generate random fill-in-the-blank clues for activities

Allow others to EDIT this set

Allow others to VIEW this set

Category:

Назва стеку:

Опис:

Бічні мітки: питання/відповідь

Термін/визначення

Спеціальні

Створіть випадкові заповнення

пробілів для дій

Дозволити іншим редагувати цей

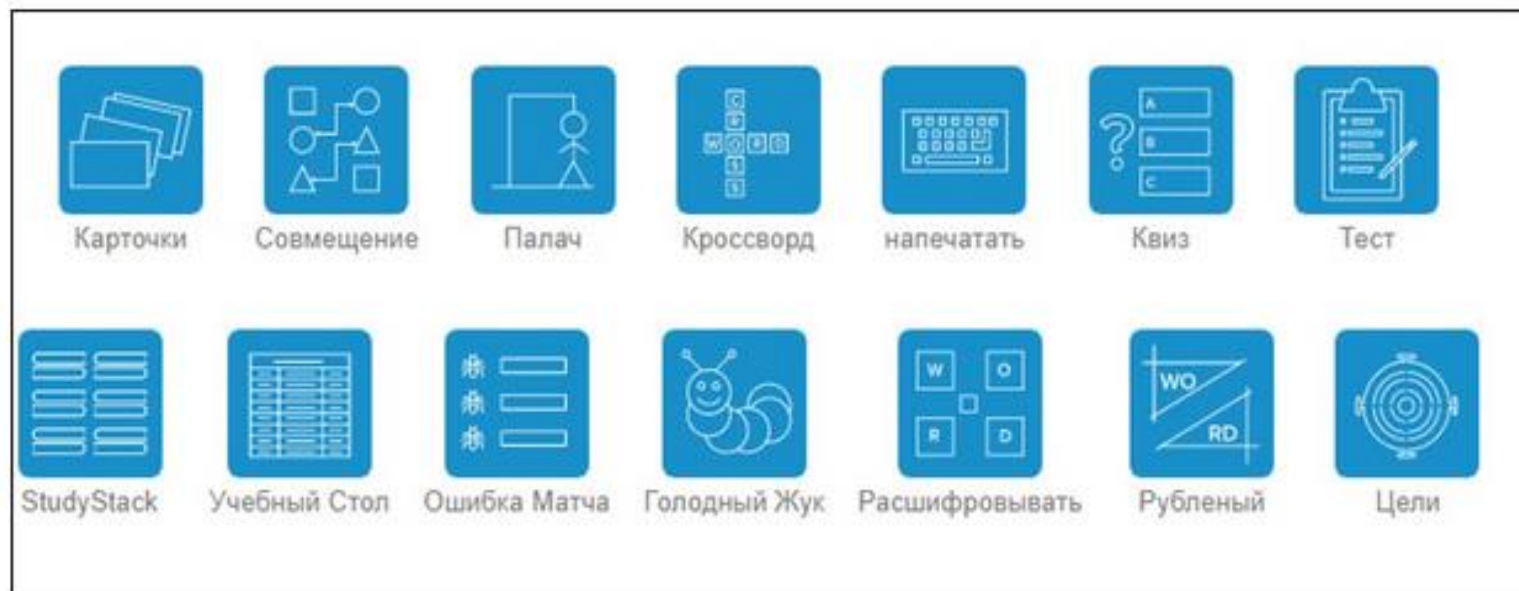
набір

Дозвольте іншим переглядати цей

набір

Категорія

МІСЦЕ  
ДЛЯ  
ТРАНСЛЯЦІЇ

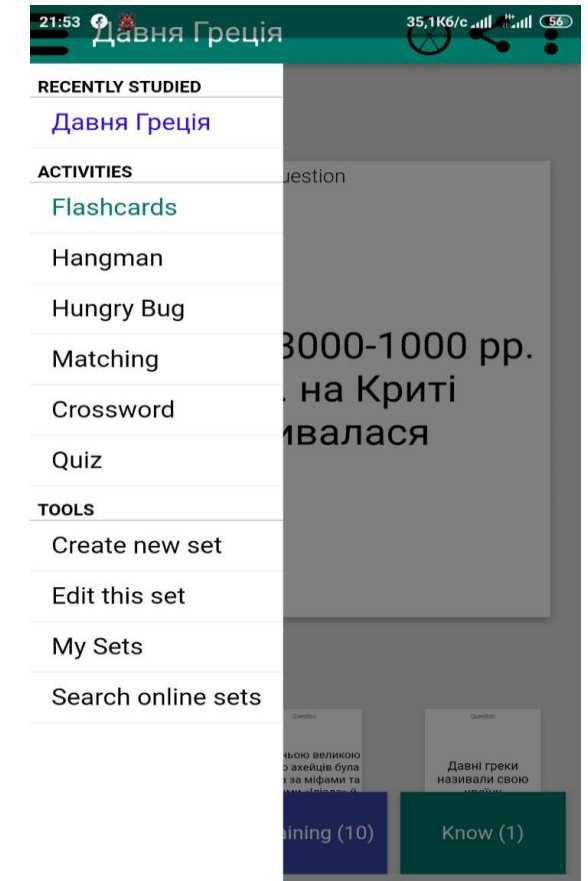
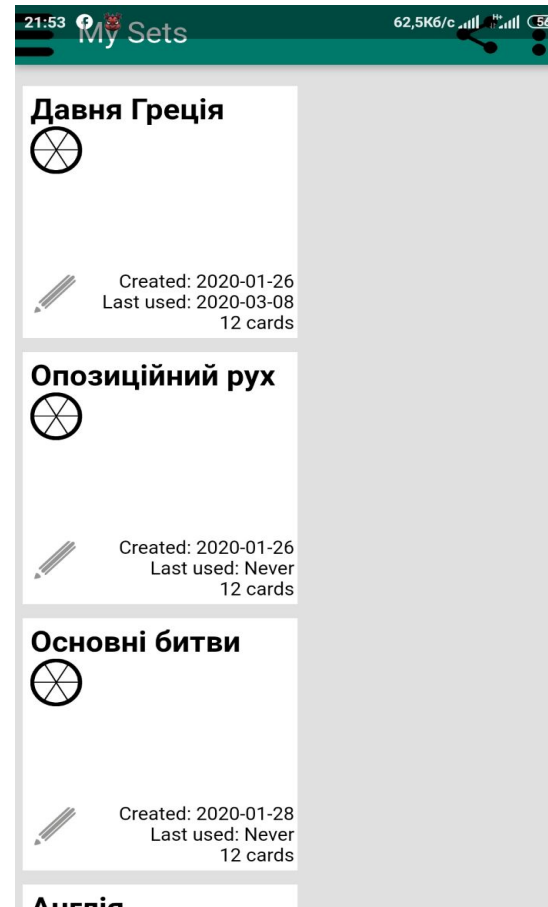


Різноманітність завдань з одним і тим же змістом допомагає краще засвоїти навчальний матеріал, використовуючи його в різних ігрових ситуаціях. Безумовно, якщо ви хочете використовувати всі варіанти вправ, то завдання повинні бути короткими з короткими питаннями та відповідями. Ви можете попросити учнів створити свої власні ігрові вправи і опублікувати в блозі класу. Можна організувати конкурс на кращий набір вправ.

# Вид телефонного додатка



МІСЦЕ  
ДЛЯ  
ТРАНСЛЯЦІЇ





**Wordwall**

<https://wordwall.net>



Create better lessons quicker.

МІСЦЕ  
ДЛЯ  
ТРАНСЛЯЦІЇ

Wordwall є багатофункціональним інструментом для створення як інтерактивних, так і друкованих матеріалів. Більшість шаблонів доступні, як в інтерактивній, так і в друкованій версії.

- Сервіс має російськомовну версію. У вашому браузері вона з'явиться автоматично або її можна додати в налаштуваннях.
- Інтерактивні вправи відтворюються на будь-якому пристрої, що має доступ в інтернет: на комп'ютері, планшеті, телефоні або інтерактивній дошці.
- Друковані версії можна роздрукувати і використовувати їх в якості самостійних навчальних завдань.

# Мобільна версія



МІСЦЕ  
ДЛЯ  
ТРАНСЛЯЦІЇ



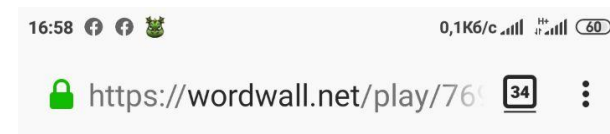
Київська Русь в 10-11 століттях

Введіть ваше ім'я:

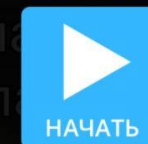
Любое имя...

Помнишь меня?

Начать



## Київська Русь в 10-11 століттях



### Викторина

Серія запитань з багатим вибором. Натисніть правильну відповідь для продовження.



---



---

МІСЦЕ  
ДЛЯ  
ТРАНСЛЯЦІЇ

- Ви можете використовувати наявні версії гри або почати її створення з нуля.
- У будь-якому випадку створення гри займе не дуже багато часу. Великою підмогою в грі є підключення до пошукової системи Bing, яка допоможе вам швидко знайти потрібне зображення.
- Є невеликий текстовий редактор, за допомогою якого ви можете використовувати різні варіанти введення шрифту (жирний, підрядковий, нарядковий), вставити символ або математичну формулу.



**На Урок**  
освітній проект

 **Wordwall**

**МІСЦЕ  
ДЛЯ  
ТРАНСЛЯЦІЇ**



#### Сопоставление

Перетащите каждое ключевое слово к его определению.



#### Викторина

Серия вопросов с множественным выбором. Нажмите правильный ответ для продолжения.



#### Случайное колесо

Крутите колесо, чтобы увидеть, какой элемент будет следующим.



#### Сортировка группы

Перетащите каждый элемент в его правильную группу.



#### Анаграмма

Перетащите буквы в их правильные позиции, чтобы расшифровать слово или фразу.



#### Распутать



новое

Перетащите слова в каждом предложении в их правильный порядок.



#### Откройте коробку

Нажмите на каждую коробку в свою очередь, чтобы открыть их и выявить элемент внутри.



#### Найти пару

Нажмите на соответствующий ответ, чтобы удалить его. Повторяйте, пока все ответы не исчезнут.



#### Диаграмма с этикетками

Перетащите значки на их правильные места на изображении.



#### Ударь крота

Кроты появляются по одному, для выигрыша ударяйте только правильных.



#### Поиск слов

Слова спрятаны в таблице букв. Найдите их как можно быстрее.



#### Кроссворд

Используйте подсказки, чтобы решить кроссворд. Прикоснитесь к слову и введите ответ.



#### Пропущенное слово

Учебное задание по заполнению пропущенных слов в тексте - перетащите туда нужные слова.



#### Правда или ложь

Элементы пролетают на скорости. Посмотрите, на сколько вы можете ответить правильно до истечения времени.



#### Викторина "Игровое шоу"

Викторина с множественным выбором и ограниченным временем, спасательные круги и бонусный раунд.



#### Случайные карты

Сдавайте карт в случайном порядке из перетасованной колоды.



#### Проткни шар

Протыкайте шары, чтобы сбросить каждое ключевое слова на его соответствующее определение.



#### Погоня в лабиринте

Бегите к правильной зоне ответа, избегая при этом врагов.

Активация Windows  
Получите бесплатную версию Windows, перейдя в раздел "Параметры".



---


МІСЦЕ  
ДЛЯ  
ТРАНСЛЯЦІЇ

- Підготовлену вправу можна впровадити на сайт або відправити посиланням учням.
- Завдання можна персоніфікувати. Тобто призначити завдання, де учень вказує своє прізвище. Завдяки цьому, ви можете відстежити результати роботи кожного учня.
- У даному ресурсі ми маємо детальний аналіз результатів, які також, сформувавши посилання, можна відправити комусь.

Зверніть увагу! Ваш набір ви можете використовувати у різних видах дидактичних ігор.



## Чи знаю я Україну?

 Поділіться

Больше 

[gowordwall.com](http://gowordwall.com)

**349223**

МІСЦЕ  
ДЛЯ  
ТРАНСЛЯЦІЇ

# Рефлексія



<https://PollEv.com/valentinako928>

МІСЦЕ  
ДЛЯ  
ТРАНСЛЯЦІЇ



*Гра - це іскра, яка запалює вогник  
допитливості.*

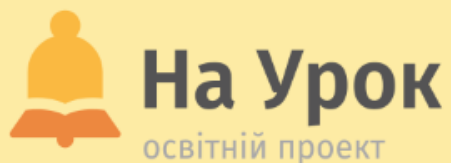
*В.О. Сухомлинський*



**ДЯКУЮ ЗА УВАГУ!**

**ЧЕКАЮ НА ВАШІ  
ЗАПИТАННЯ В ЧАТІ**

**МІСЦЕ  
ДЛЯ  
ТРАНСЛЯЦІЇ**



# ДЯКУЄМО ЗА УВАГУ!

Залишилися запитання?

Надсилайте їх на електронну адресу:

 [webinar@naurok.com.ua](mailto:webinar@naurok.com.ua)

Бажаєте стати лектором?

 [Заповніть форму](#)

Не хочете пропустити вебінар?

 [Реєструйтесь завчасно](#)