

розвитку для кожного учня у процесі вивчення природничо-математичних предметів. Комп'ютерне моделювання сприяє глибокому розумінню фізичних процесів, які моделюються, розвитку інтелектуальних умінь, формуванню дослідницьких умінь, забезпечує формування та розвиток у здобувачів освіти компетентності в галузі природничих наук, техніки і технологій [3]. Індивідуальна форма навчання сприяє вихованню самостійності учнів, організованості, наполегливості в навчально-пізнавальній діяльності.

### Список використаних джерел

1. Володько В. М. Індивідуалізація й диференціація навчання: понятійно-категоріальний аналіз. *Педагогіка і психологія*. 1997. № 4. С. 9–17.
2. Інтерактивні симуляції для природничих наук і математики. URL: <https://phet.colorado.edu/uk/> (дата звернення: 04.11.2022).
3. Федчишин О., Мохун С., Чопик П. Методичні основи використання phet-симуляцій у процесі вивчення фізики. *Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка*. Серія: Педагогіка, 1(1), С. 16–24.

## МОЖЛИВОСТІ ІНТЕРАКТИВНИХ ВПРАВ H5P У LMS MOODLE

### Струк Оксана Олегівна

кандидат фізико-математичних наук, доцент кафедри інформатики та методики її навчання,  
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,  
[oksana.struk@gmail.com](mailto:oksana.struk@gmail.com)

### Олійник Богдан Петрович

магістрант спеціальності 014.09 Середня освіта (Інформатика),  
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка,  
[b.oliinyk@gmail.com](mailto:b.oliinyk@gmail.com)

Інтерактивний вміст H5P є відносно простим і ефективним способом покращення сприйняття нового матеріалу студентами у LMS Moodle. Він надає широкий вибір різних інтерактивних інструментів, які можна використовувати для відображення вмісту, надання можливостей для активного навчання та перевірки розуміння студентами матеріалу.

Студенти краще освоюють матеріал, коли вони залучаються до контенту та мають можливість оцінювати інформацію, застосовувати знання та творити. H5P дає можливість викладачам предметів швидко й ефективно створювати насичений інтерактивний досвід навчання.

Викладацький склад може використовувати H5P для створення окремих дій H5P для взаємодії студентів, однак головною перевагою H5P є здатність вбудовувати ці завдання та дії в інші ресурси, такі як сторінки, книги, презентації. Інші переваги H5P включають можливість надавати студентам формувальне оцінювання та автоматичний зворотний зв'язок.

На даний час h5p пропонує 45 різних інструментів. Одними із найважливіших і найпопулярніших елементів які викладачі, вчителі можуть використати у своїй діяльності є:

- Інтерактивний текст. Fill in the Blanks

Інструмент «Fill in the Blanks» це безкоштовний тип запитань на основі HTML5, який дозволяє викладачеві створювати запитання на основі заповнення пропусків, також відомий як закритий тест системах Canvas, Brightspace, Blackboard, Moodle і WordPress.

- Інтерактивний текст. Перетягування слів, Drag and Drop

Інтерактивний інструмент «Drag the Words» дозволяє авторам курсу створювати текстові вирази з відсутніми фрагментами тексту. Завданням студент буде перетягнути відсутній фрагмент тексту на правильне місце у реченні.

Drag the Words можна використовувати, щоб перевірити, чи пам'ятає користувач прочитаний текст, чи він розуміє матеріал предмету.

- Інтерактивний текст. Відзнач слова «Mark the Words»

Даний інтерактивний інструмент дозволяє викладачеві створювати текстові вирази з певним набором правильних слів. Студент виділяє слова відповідно до опису завдання і за правильні відповіді отримує бали. За неправильні відповіді користувач отримує негативні бали.

Інструмент «Mark the Words» (відзнач слова) можна ефективно використовувати у вправах з вивчення мови. Наприклад, щоб створити завдання, де користувач повинен позначати певні типи дієслів у тексті.

- Інтерактивні елементи для роботи із зображеннями

Велика частина навчального процесу для викладача припадає на роботу із зображенням. Інтерактивні елементи для роботи із зображенням поділяється на дві групи: представлення зображення без перевірки (це слайдер який дозволяє представити новий матеріал, різні фотогалереї).

Другий тип інтерактивних елементів це завдання які перевіряються.

- Інтерактивний контент Image Slider

Інструмент «Image Slider» можна використовувати для представлення зображень у привабливому вигляді. Зображення з'являються в каруселі з навігаційними стрілками з двох боків.

Слайдер зображень можна використовувати, коли викладач хоче показати багато зображень а у нього обмежений простір.

- Зіставлення зображення. Image Juxtaposition

Безкоштовний тип для роботи із зображеннями який реалізований на основі HTML5 і дозволяє користувачам порівнювати два зображення в інтерактивному режимі.

Викладач має можливість створювати порівняльні зображення між горизонтальним чи вертикальним повзунками, встановити його початкове положення та за бажанням позначити зображення.

- Інструмент Перетягування зображень «Drag and Drop»

«Drag and Drop» безкоштовний тип запитань який дозволяє студентам згрупувати малюнки простим перетягуванням, використовуючи лише веб-браузер.

Запитання перетягування дають змогу студенту пов'язати два або більше елементи і встановити логічні зв'язки візуально. За допомогою даного інструмента можна створювати питання, використовуючи як текст, так і зображення які можна

перетягувати. Запитання H5P Drag and drop підтримують кілька комбінацій зон перетягування:

- один до одного;
- один до багатьох;
- багато до одного.
- Тип вмісту перетягування дозволяє студентам перетягувати фрагменти тексту або зображення та ставити його на одну або кілька відповідних зон.
- Послідовність зображень/Image Sequencing

Безкоштовний тип вмісту послідовності зображень на основі HTML5, який дозволяє авторам додавати в гру послідовність власних зображень (і необов'язковий опис зображення) у певному порядку. Порядок зображень буде випадковим, і гравцям доведеться змінити їх порядок відповідно до опису завдання.

За допомогою даного інструменту викладач має змогу створити будь яку вправу, де студент має розмістити попередньо визначені елементи в правильному порядку (послідовності).

Інтерактивні елементи H5P дозволяють ефективніше засвоювати матеріалу студентами. Адже при створенні завдань цього типу викладач не лише додає вміст завдань, він налаштовує зовнішній вигляд і, що специфічне для інтерактивних вправ це налаштування поведінки. Тобто це те, що виконується коли користувач натискає кнопку і як інструмент реагує на поведінку користувача.

Завдяки налаштуванням цих трьох параметрів інтерактивний інструмент стає корисним і виконує ті цілі які перед ним ставить розробник інструменту.

### **Список використаних джерел**

1. Використання інтерактивного контенту в електронних освітніх ресурсах у навчальному процесі сучасної школи. Ukrainian Journal of Educational Studies and Information Technology, 2019 Vol. 7, с. 13.
2. Жанна Бондарчук. Інтерактивний навчальний посібник «Програмування мовою Python», створений за допомогою сервісу H5P. Управління освіти Луцької міської ради Волинської області Комунальний заклад «Луцька загальноосвітня школа I–III ступенів № 2 Луцької міської ради Волинської області». Луцьк 2021 с. 52.
3. H5P – Create and share rich HTML5 content and applications. URL: <https://h5p.org> (дата звернення: 27.10.2022 р.).

## **ОРГАНІЗАЦІЯ ДИСТАНЦІЙНОГО НАВЧАННЯ В ЗАКЛАДІ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ В ОСВІТНІХ РЕАЛІЯХ 2022 РОКУ**

**Суятинова Катерина Євгенівна**

кандидат педагогічних наук, доцент кафедри дошкільної освіти,  
Криворізький державний педагогічний університет,  
[suyatynova@kdpu.edu.ua](mailto:suyatynova@kdpu.edu.ua)

Актуальність теми зумовлена застосуванням інформаційно-комунікаційних технологій починаючи з 2020 р., коли епідеміологічна ситуація в Україні змусила працювати педагогів в умовах карантину. З 24 лютого 2022 року розпочалося повномасштабне вторгнення російської федерації на Україну і освітній фронт чекав