

Рябінчук Анна Олександрівна – здобувачка СВО магістра факультету філології й журналістики імені Михайла Стельмаха Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського (спеціальність 014.01 Середня освіта (Українська мова і література)). **Наукові інтереси:** сучасні мовні явища та їх використання в навчанні української мови.

Катерина Савіцька
Наук. керівник – д-р. ф. н., проф. Завальнюк І. Я.

МЕТОДИКА ЗАСТОСУВАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ПРЕЗЕНТАЦІЙ PowerPoint ДЛЯ АКТИВІЗАЦІЇ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ НА УРОКАХ УКРАЇНСЬКОЇ МОВИ

Анотація. У статті розглянуто методику застосування мультимедійних презентацій PowerPoint як ефективного засобу активізації пізнавальної діяльності здобувачів середньої освіти на уроках української мови. Увагу зосереджено на можливостях й алгоритмі створення інтерактивних вправ та ігор у середовищі цієї програми. Обґрунтовано доцільність використання мультимедійних презентацій у сучасному освітньому процесі.

Ключові слова: мультимедійна презентація, PowerPoint, інтерактивні вправи, ігрові технології.

Annotation. The article discusses the methodology of using PowerPoint multimedia presentations as an effective means of stimulating cognitive activity among students in Ukrainian language classes. The focus is on the possibilities and algorithms for creating interactive exercises and games in this software. The appropriateness of using multimedia presentations in the modern educational process is justified.

Keywords: *multimedia presentation, PowerPoint, interactive exercises, game technologies.*

У сучасному освітньому середовищі дедалі більше використовують інформаційні комп'ютерні технології. Передусім це зумовлено особливостями сприйняття навчального матеріалу здобувачами освіти нового покоління, котрі звикли отримувати великі потоки інформації, поданої динамічно та яскраво, і мають так зване кліпове мислення, що є причиною скорочення концентрації уваги. Тож сьогодні педагоги мають завдання не лише навчати, але й привертати увагу учнів до навчального матеріалу так, щоб не нівелювати реальний технічний прогрес, але й не перенавантажувати освітній процес роботою з гаджетами.

Одним з актуальних засобів активізації пізнавальної діяльності учнів на уроках української мови є використання мультимедійних презентацій PowerPoint, можливості яких не обмежуються лише статичною демонстрацією матеріалу, адже середовище цієї програми дозволяє створювати інтерактивні вправи, ігри та тестування. Виконання таких завдань безпосередньо залучає здобувачів освіти до активної розумової діяльності, сприяє утриманню уваги, розвитку критичного мислення, підвищенню мотивації й робить процес навчання цікавим.

До теми використання презентацій *PowerPoint* під час вивчення української мови звертається низка науковців та вчителів-методистів у своїх працях. Зокрема І. Кучеренко та М. Пентелюк указують на ефективність та результативність презентацій як інструменту відображення дидактичного матеріалу під час дистанційного навчання [4], що й досі актуально з огляду на те що нині частина ЗЗСО в Україні працює в змішаному або онлайн-овому форматі. В. Кілочок окреслює подвійну перевагу від систематичного використання презентації на уроках: здобуття учнями нових знань та мимовільне отримання уявлення про можливості роботи

програми *PowerPoint* і грамотне оформлення слайдів у ній [2, с.228–229]. Н. Юрійчук звертає увагу на особливості встановлення міжпредметних зв'язків за допомогою презентацій [6].

Метою пропонованої статті є дослідження методичного потенціалу використання мультимедійних презентацій *PowerPoint* на уроках української мови.

Мультимедійні презентації – це один із провідних засобів наочності, ефективність застосування якого нині употужнює наявність у класах SMART Boards. Слайди можна наповнювати текстом, таблицями, елементами SmartArt, зображеннями, зокрема з підручника, аудіозаписами, відео з пристрою чи безпосередньо з YouTube. Крім цього, у програмі *PowerPoint* наявні інструменти, за допомогою яких можна створювати інтерактивні вправи. Н. Солодюк слушно зауважує, що «провідною якістю інтерактивних методів навчання є їхня здатність забезпечувати активність учнів, що позитивно впливає на процес засвоєння навчального матеріалу» [5, с. 110].

Пропонуємо приклади таких вправ для учнів 7-го класу до тем «Букви Е, И на позначення ненаголошених голосних у корені слова» і «Букви И, І в словах іншомовного походження» розроблених на основі завдань підручника «Українська мова 7 клас» авторів В. Заболотного й О. Заболотного [1].

Вправа 1. «Осінній врожай грамотності» (за вправою 69 [1, с. 31]):

Завдання:

I. Зберіть яблука в кошики, уставляючи на місці пропуску букву *е* або *и*. Відновлене слово запишіть та обґрунтуйте написання.

II. Складіть і запишіть з одним словом (на вибір) складне речення. Підкресліть пунктограму «Кома між частинами складного речення».

Алгоритм реалізації інтерактивної вправи:

1) у верхній частині слайда розміщене зображення яблука з написаним на ньому словом із пропущеною буквою (наприклад, *т...рновий*);

2) у нижній – два зображення кошиків, на кожному написано відповідну букву – *е* та *и*;

3) інтерактивності досягають завдяки використанню інструментів анімаційного поля та налаштуванню тригерів: після натискання на кошик із правильним варіантом відповіді (у цьому слові з буквою *е*) яблуко переміщується в середину нього, у разі помилкового вибору активується інший анімаційний ефект – погойдування кошика, що сигналізує про хибність відповіді.

Вправа 2. «З'їж печивко» (за вправою 71 [1, с. 32]):

Завдання:

Вставте на місці пропуску букву *и* або *і*. Підкресліть та обґрунтуйте орфограму «Букви И, І в словах іншомовного походження».

Алгоритм реалізації інтерактивної вправи:

1) у центрі слайда розміщене зображення чашки із написом слова з пропущеною буквою (наприклад, *г...рлянда*),

2) по обидва боки – зображення печив позначених буквами *и* та *і*;

3) під час вибору правильної відповіді (букви *і*) спрацьовує анімація «Переміщення вгору», після натискання на зображення із неправильною відповіддю – анімація «Виокремлення об'єкта» червоним кольором.

Також презентацію *PowerPoint* можна наповнити інтерактивною мозаїкою. Це елементи, котрі розміщені одне біля одного й натискаючи на які відкривається прихований напис, зображення, відео тощо. Наведемо приклад мозаїки до уроку на тему «Неозначена форма дієслова. Особова форма дієслова» для 7-го класу, яку доцільно використовувати на етапі актуалізації опорних знань. Вона складається із шести прямокутників, оформлених із використанням прийому

«Незакінчене речення», на яких подано написи: «Дієслово – це...», «Дієслово відповідає на питання...», «У реченні дієслово найчастіше виступає...», «Деякі дієслова можна змінити за...», «Незмінними називаємо слова, які...», «В українській мові є такі особові займенники...». Після натискання на кожен елемент спрацьовує анімаційний ефект «Вицвітання» й поступово відкривається прихований текст – тема уроку.

Застосування анімаційних ефектів та тригерів у програмі *PowerPoint* дозволяє зробити статичні кросворди й тести інтерактивними. Адже вони дають змогу автоматично заповнювати клітинки буквами, а правильні чи хибні відповіді у тексті виділяти кольором або жирним шрифтом, додавати поруч зображення або додаткове пояснення.

Поряд із цим у сучасній освіті набуває популярності використання на уроках ігрових технологій. Цьому сприяє зацікавленість покоління «альфа» комп'ютерними іграми, що зумовлює розуміння його представниками таких понять, як-от: «рівень», «бал», «досягнення», «винагорода» тощо. Дослідники Л. Кричун та Т. Нестеренко у науковій праці зазначають, що «у контексті викладання української мови гейміфікація є ефективним інструментом, що допомагає полегшити засвоєння орфографічних і граматичних правил, розширити словниковий запас та покращити комунікативні навички» [3, с. 60].

Доцільним є створення ігор або їхніх елементів у середовищі *PowerPoint* для уроків узагальнення та систематизації знань, адже така гра покликана допомогти комплексно повторити навчальний матеріал і зробити процес виконання вправ різного рівня складності цікавим. Збільшити мотивацію для роботи на уроці можна завдяки поділу класу на команди, додаванню накопичувальної системи балів, яскравих персонажів і винагороди наприкінці. Програму *PowerPoint* вирізняє наявність багатьох можливостей для розроблення гри, зокрема вставлення покликань на вебсторінки чи окремі слайди, що можуть, наприклад, повертати до переліку завдань

або плану, а також створення за допомогою анімації інтерактивної довідки. Крім того, інструменти для редагування фото, а також наявність різноманітних фігур та піктограм дозволяють зробити візуальне оформлення слайдів естетичним і зручним для сприймання. Перевагою роботи на уроці української мови в середовищі цієї програми є і відсутність потреби під'єднання до мережі «Інтернет», звичайно, якщо урок не є дистанційним.

Наприклад, гра *«Подорож осіннім лісом»* для учнів 7-го класу до уроку на тему *«Узагальнення вивченого з розділу “Повторення та узагальнення вивченого. Орфографічний практикум”»* створена у форматі мандрівки й містить слайд із відповідною картою, де під час натискання на зображення із місцем зупинки за допомогою гіперпосилання відкривається слайд із вправою, а кнопка *«Назад»* повертає до неї. Персонажем-гідом, що пояснює завдання, є Пані Сова. Створена атмосфера подорожі покликана поєднати виконання вправ на повторення з переживанням позитивних емоцій та очікуванням винагороди наприкінці маршруту.

Отже, використання мультимедійних презентацій у програмі *Microsoft PowerPoint* на уроках української мови сприяє активізації пізнавальної діяльності здобувачів освіти, оскільки цей застосунок дає змогу створювати різноманітні інтерактивні вправи, мозаїки, кросворди, тестування, повноцінні ігри чи їхні елементи, що сприяє зацікавленості учнів навчальним матеріалом, його запам'ятовуванню та активній роботі на уроці. Зауважимо також, що наша наукова розвідка не претендує на вичерпність, адже функціональні можливості цієї програми є невичерпними, як і педагогічний досвід та творча фантазія кожного вчителя-методиста.

Література

1. Заболотний О. В., Заболотний В. В. Українська мова : підруч. для 7-го кл. заг. серед. освіти. Київ, 2024. 272 с.

2. Кілочок В. А. Використання ІКТ на уроках української мови й літератури та у виховній роботі класного керівника. *Таврійський вісник освіти*. 2016. Вип. 4. С. 226–231. URL: <https://surl.lu/ynokte>

3. Кричун Л. П., Нестеренко Т. А. До питання гейміфікації на уроках української мови. *Наукові записки. Серія: Філологічні науки*. 2024. Вип. 4 (211). С. 58–62. URL: <https://doi.org/10.32782/2522-4077-2024-211-8>

4. Кучеренко І. А., Пентелюк М. І. Теорія і технологія сучасного уроку української мови: навч.-метод. посіб. Херсон, 2022. 352 с.

5. Солодюк Н. Поняття «інтерактивний метод навчання» як лінгводидактична категорія. *Вісник ЛНУ імені Тараса Шевченка*. 2016. Вип. 1 (298). С. 107–114. URL: <https://surl.li/sqbrdm>

6. Юрійчук Н. Використання інтернет-ресурсів на уроках української мови. *Вісник Національного університету «Чернігівський колегіум» імені Т. Г. Шевченка. Серія : Педагогічні науки*. 2021. Вип. 14-15. С. 151–154. URL: <https://surl.li/xlbjcs>

Савіцька Катерина Петрівна – здобувачка СВО бакалавра факультету філології й журналістики імені Михайла Стельмаха Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського (спеціальність 035.01 Філологія. Українська мова та література). **Наукові інтереси:** методика навчання української мови, лінгвістика.