

## СТВОРЕННЯ ВЛАСНИХ ІНТЕРАКТИВНИХ РОБОЧИХ КНИЖОК ЗА ДОПОМОГОЮ ПЛАТФОРМИ *LIVEWORKSHEETS*

Новікова Є.Б., к.філол.н., доц., ХНАДУ

*Анотація.* У статті розкрито поняття «інтерактивна книга». Представлені переваги використання інтерактивних книг при навчанні мови. Показано особливості створення власних інтерактивних робочих книжок з допомогою платформи *Liveworksheets*.

**Ключові слова:** інтерактивна книга, *Liveworksheets*, вивчення мови, створення робочої книги.

## СОЗДАНИЕ СВОИХ СОБСТВЕННЫХ ИНТЕРАКТИВНЫХ РАБОЧИХ КНИГ ПРИ ПОМОЩИ ПЛАТФОРМЫ *LIVEWORKSHEETS*

Новикова Е.Б., к.филол.н., доц., ХНАДУ

*Аннотация.* В статье раскрыто понятие «интерактивная книга». Представлены преимущества использования интерактивных книг при обучении языку. Показаны особенности создания собственных интерактивных рабочих тетрадей с помощью платформы *Liveworksheets*.

**Ключевые слова:** интерактивная книга, *Liveworksheets*, обучение языку, создание рабочей книги.

## CREATING YOUR OWN INTERACTIVE WORKBOOKS USING *LIVEWORKSHEETS* PLATFORM

Novikova Yevgeniya, PhD, Assoc. Prof., KhNAHU

*Abstract.* The concept of “interactive book” is analyzed in the article. The advantages of using interactive books in language teaching are presented. The features of creating your own interactive workbooks using the *Liveworksheets* platform are shown.

**Key words:** interactive book, *Liveworksheets*, language learning, workbook creation.

### Введення

Розвиток нових інформаційних технологій призводить до формування нового покоління людей диджитальної епохи, які не уявляють свого життя без технологій та Інтернету. У контексті жорсткої конкуренції між читанням та комп'ютерними іграми необхідно створити новий інструмент спілкування, що поєднує їх. Саме таким продуктом є інтерактивна книга.

### Аналіз публікацій

Багато наукових праць українських та зарубіжних вчених присвячено створенню сучасних інтерактивних книг, зокрема дитячих [1–4]. Порівняння паперових та електронних книг представлено в [5, 6]. Деякі вчені вивчали особливості створення інтерактивних підручників [7–11]. Переваги та недоліки використання інтерактивних підручників частково проаналізовано в [12–14]. Однак можливості використання інтерактивних робочих зошитів, створених на платформі *Liveworksheets*, недостатньо вивчені.

### Формулювання мети статті

Мета статті – розкрити сутність та переваги використання інтерактивних книг, зокрема робочих книжок, створених на платформі *Liveworksheets*, під час викладання мови.

## Виклад основного матеріалу

Інтерактивна книга надає доступ до альтернативної реальності з можливістю взаємодії з головними героями, які насправді існують за допомогою електронної пошти, QR-кодів, сайтів тощо. Електронна або цифрова книга, призначена для активної участі читача за допомогою посилань або вбудованих функцій. Аналізуючи різні визначення, ми можемо виділити основні властивості інтерактивної книги: динамічність, клікабельність та мультимедійність, сюжет книги не закріплений жорстко, але може змінюватися залежно від вибору читача. Отже, можемо сказати, що інтерактивна книга – це паперова книга з альтернативним сюжетом.

На сьогоднішній день існує різний контент, програми, що дозволяють як студентам, так і викладачам створювати власний контент та ділитися ним з іншими. Популярні веб-сайти, такі як Quizizz, Kahoot! та Socrative дозволяють викладачам та студентам створювати онлайн-ігри та грати в ігри, створені користувачами з усього світу. Такі сайти, як Canva, уможливають висловлення за допомогою плакатів, мемів у соціальних мережах та банерів. Крім того, існують сайти для створення коміксів, редагування / створення фільмів. Створення вмісту за допомогою таких інструментів дозволяє студентам творчо користуватися мовою та перетворювати мовну / мовленнєву практику на веселе та захоплююче заняття.

Навчальний процес постійно змінюється. Студенти більше не зобов'язані сидіти за партою та робити записи на лекціях. Заняття стають набагато цікавішими та інтерактивнішими. Інтерактивне навчання – це практичний, реалістичний підхід до навчання. Інтерактивне навчання активно залучає студентів до боротьби з матеріалом, що поживляє аудиторну роботу як студентів, так і вчителів. Лекції перетворюються на дискусії, а студенти та викладачі стають партнерами в процесі набуття знань.

З розвитком університетів та впровадженням нових технологій в аудиторне навчання заняття стають цікавішими для студентів. Наприклад, в математиці існують сотні інтерактивних програм для студентів різних рівнів навчання. Для студентів, які вивчають історію чи суспільствознавство, в Інтернеті доступні інтерактивні історичні події. У деяких заходах студентам пропонується взяти участь і дізнатись більше про подорож у новий уявний світ. Багато інтерактивних варіантів також доступні для вивчення мови. Для студентів з різним рівнем англійської мови існує багато веб-сайтів, де вони переглядають частини мови, граматику чи практикують та збільшують власний словниковий запас. Також легко знайти ігри зі словами, такі як кросворди чи дискусії.

Смарт-дошки, якщо вони є в класі, є чудовим інструментом, що дозволяють студентам взаємодіяти з матеріалом та між собою. Якщо немає можливості використовувати інтерактивні дошки та підручники, ви можете створити свою власну інтерактивну книгу за допомогою платформи Liveworksheets, щоб урізноманітнити навчальний процес. Liveworksheets уможливає перетворення звичайних друкованих аркуші різного формату на інтерактивні онлайн-вправи із самокорекцією, які називаються “інтерактивні аркуші”. Студенти можуть заповнити робочі аркуші в Інтернеті та надіслати свої відповіді викладачеві. Це добре для студентів (мотивує), для викладача (економить час) та для навколишнього середовища (економить папір). Крім того, такі інтерактивні аркуші містять усі переваги нових технологій, що використовуються в освіті: вони можуть включати звуки, відео, вправи на перетягування, з'єднання стрілками, множинний вибір і навіть усні вправи, які учні повинні виконувати з мікрофоном.

Кожна людина може скористатися цією платформою для створення власних інтерактивних робочих зошитів або для використання тих, що надаються іншими викладачами. Існує колекція тисяч інтерактивних сторінок, що охоплюють багато мов та предметів. Створити власні інтерактивні аркуші дуже просто, потрібно лише завантажити документ, і він буде перетворений у зображення. Тоді просто потрібно намалювати квадратики на аркуші та ввести правильні відповіді. Є також кілька команд, які потрібно вивчити, якщо ви хочете використовувати інші вправи, такі як перетягування, з'єднання стрілками, мовленнєві вправи тощо.

Отримати відповіді від студентів можна двома способами: студенти відкривають робочий аркуш, виконують вправи та натискають “Готово”, потім вибирають “Надіслати відповіді моєму викладачу” і вводять електронну адресу викладача (або секретний код доступу), тоді викладач отримає їх електронною поштою та зможе перевірити відповіді всіх студентів. Кількість електронних листів, які студенти можуть надіслати викладачу, не обмежена, але всі їхні відповіді будуть видалені через 30 днів. Інший спосіб – створити власні інтерактивні робочі

зошити та додати улюблені робочі аркуші (власні чи спільні для інших викладачів), потім зареєструвати своїх студентів (вони також можуть зареєструватися за вашим секретним кодом) та призначити їм ті, що потрібно виконати. Після цього студенти можуть відкрити робочі зошити за допомогою свого імені користувача та пароля та виконати вправи. Викладач може перевірити роботу в будь-який час, призначити домашнє завдання та додати коментарі чи примітки. Студенти можуть за бажанням зареєструвати свою електронну пошту, щоб отримувати повідомлення про домашні завдання та коментарі викладачів. Інтерактивні робочі зошити легко налаштувати. На жаль, існують певні обмеження в інтерактивних книгах, але для більшості вчителів вони зовсім не є проблемою: вчителі можуть створити до 10 інтерактивних робочих зошитів (по 120 сторінок кожна) та записати до 100 студентів. Викладачі можуть також виставляти власні робочі аркуші та навіть аркуші інших вчителів (якщо вони дозволяють цю опцію) на свої веб-сайти чи блоги. Багато аркушів також можна завантажити у форматі pdf (якщо автор дозволив цю функцію), які можна використовувати у режимі офф-лайн.

Динамічність, універсальність, доступність, простота, можливість використання як навчального тренажера тощо – головні переваги інтерактивної книги, що дозволяють викладачам урізноманітнити заняття з викладання мови.

### Висновки

Отже, завдяки унікальним особливостям інтерактивної книги, таким як анімація, компактність, багатовимірність передачі інформації, емоційний вплив на сприйняття читача, викладачі можуть успішно конкурувати з Інтернет-ресурсами та телебаченням, залучати студентів до активного та навчального читання. Створення інтерактивної книги є перспективним напрямком не лише видавничої справи, але й навчання, оскільки відкриє нові горизонти та розвиватиметься відповідно до сучасних потреб користувачів.

### Література

1. Бондаренко Я. Книжки, в которые играют, игры, которые читают: игровая деятельность как одно из направлений работы детской библиотеки. *Світ дитячих бібліотек*. URL : [http://www.chl.kiev.ua/UKR/magazin/Svit\\_n20/10.htm](http://www.chl.kiev.ua/UKR/magazin/Svit_n20/10.htm).
2. Єфімова М. П. Видавництва дитячої книги в Україні : новітні видавничі технології. *Теорія та практика дизайну. Мистецтвознавство*. 2015. Вип. 7. С. 157–167.
3. Єфімова М. П. Інтерактивна дитяча книга в Україні: становлення та перспективи. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку : зб. наук. пр. : Записки рівненського державного гуманітарного університету*. Рівне, 2014. Вип. 19. С. 259–263.
4. Женченко М. Дитяча література в електронному форматі: типологічна характеристика, бізнес-моделі. *Вісн. Кн. Палати*, 2016. № 5. С. 14–17.
5. Лисенко А. Особливості співіснування електронних та друкованих книжкових видань. *Український інформаційний простір*, 2011. № 20. С. 241–246.
6. Маркова В. А. Електронна книга : наукове поняття чи метафора? *Бібліотекознавство. Документознавство. Інформологія*. 2009. № 3. С. 69–74.
7. Wikowski D., Casal J. E. Interactive Digital Textbooks and Engagement: A Learning Strategies Framework. *Language Learning & Technology*, 2018. Vol. 22. No 1. P. 119–137.
8. Chou I. Reading for the purpose of responding to literature: EFL students' perceptions of ebooks. *Computer Assisted Language Learning*, 2016. Vol. 29 (1). P. 1–20.
9. Gu X., Wu B., Xu X. Design, development, and learning in e-Textbooks: What we learned and where we are going. *Journal of Computers in Education*, 2015. Vol. 2 (1). P. 25–41.
10. Вуль В. А. Электронные издания. СПб. : БХВ-Петербург, 2003. 560 с.
11. Городенко Л. М. Інтерактивна книга. *Інформаційне суспільство*, 2010. № 12. С. 16–19.
12. Chou I. Reading for the purpose of responding to literature: EFL students' perceptions of ebooks. *Computer Assisted Language Learning*, 2016. Vol. 29 (1). P. 1–20.
13. Еко У., Кар'єр Ж.-К. Не сподівайтесь позбутися книжок. Львів: Видавництво Старого Лева, 2015. 256 с.