

ДНУ «Інститут модернізації змісту освіти»
КНЗ КОР «КОШОПК»
КУ «Пристоличний ЦПРП»
ОЗО «Щасливський академічний ліцей»

ЦИФРОВА ПЕДАГОГІКА В ШКІЛЬНІЙ ОСВІТІ



Київ – Щасливе – Біла Церква

2025

ДНУ «Інститут модернізації змісту освіти»

КНЗ КОР «КОПОПК»

КУ «Пристоличний ЦПРПП»

ОЗО «Щасливський академічний ліцей»

Цифрова педагогіка в шкільній освіті

Київ – Щасливе – Біла Церква

2025

*Науково-методичний посібник друкується за рекомендацією Вченої ради
Державної наукової установи «Інститут модернізації змісту освіти»
(протокол № 3 від 16 квітня 2025 р.)*

Рецензенти:

В. В. Олійник, дійсний член НАПН України, доктор педагогічних наук, професор, заслужений працівник освіти України;

Г. А. Коломоєць, заступник директора ДНУ «Інститут модернізації змісту освіти», кандидат педагогічних наук, старший дослідник.

Цифрова педагогіка в шкільній освіті: науково-методичний посібник / За загальною редакцією Клокар Н. І., Тригуб І. А. – Київ – Щасливе – Біла Церква, 2025. – 277с.
100 пр.

Авторський колектив: Клокар Н. І. (1.1, 1.2, 1.3), Завалевський Ю. І. (1.2), Тригуб І. А. (2.2, 2.3), Хромченкова Н. М. (3.7), Шевченко А. М. (4.1), Білан С. С. (3.3), Бортник Н. І. (3.5, 4.2), Братусь Л. В. (3.1), Верна А. В. (3.8), Волохова О. І. (2.1), Джунковський Ю. О. (3.4), Йовбак Ю. Ю. (2.2), Костюк О. В. (3.6), Круговий О. Є. (5), Лисенко О. М. (4.3), Мельниченко О. В. (3.7), Микитюк О. П. (3.1), Мороз С. В. (3.1), Пархоменко В. М. (3.8), Пащенко І. М. (3.1), Племянник І. М. (3.8), Поліщук Н. Л. (3.4), Русавська О. М. (3.2), Сухоставська Ю. О. (3.8), Сушко С. О. (3.3).

Науково-методичний посібник «Цифрова педагогіка в шкільній освіті» є комплексним виданням, що поєднує практичні розробки уроків з ґрунтовним розглядом теоретичних засад і психологічних особливостей застосування цифрових технологій у навчальному процесі. Посібник розкриває ключові теоретичні концепції цифрової педагогіки, дидактичні принципи та моделі навчання в цифровому середовищі.

Особливу увагу приділено психологічним аспектам взаємодії учнів з цифровими технологіями, зокрема впливу на когнітивні процеси, мотивацію до навчання, розвиток самостійності та відповідальності. Розглянуто питання цифрової грамотності, безпеки в онлайн-середовищі та потенційних ризиків надмірного використання гаджетів.

У практичній частині посібника представлено різноманітні методи та прийоми активізації пізнавальної діяльності учнів, розвитку їхнього критичного мислення, творчих здібностей та інформаційної компетентності. Кожна розробка уроку включає чітко сформульовану мету, очікувані результати навчання, детальний опис етапів уроку з інтеграцією цифрових інструментів, практичні завдання, інтерактивні вправи та рекомендації щодо оцінювання навчальних досягнень учнів з урахуванням психологічних особливостей їхнього сприйняття та засвоєння інформації в цифровому форматі.

Посібник адресовано вчителям-практикам, методистам, науковцям, студентам педагогічних навчальних закладів і всім, хто прагне глибоко зрозуміти теоретичні та психологічні основи цифрової педагогіки й ефективно впроваджувати цифрові технології в шкільну освіту, створюючи сучасне, цікаве та психологічно комфортне освітнє середовище.

© КУ «Пристоличний ЦПРПП»;
ОЗО «Щасливський академічний
ліцей», 2025

Упровадження цифрових інструментів у практику роботи школи сьогодні є одним із ключових напрямів модернізації освітньої системи. Усвідомлення необхідності освітніх трансформацій надихнуло на реалізацію інноваційного проєкту «Цифровий освітній хаб Київщини» у Пристоличній громаді, а саме – у Щасливському академічному ліцеї, за сприяння Управління гуманітарного розвитку та охорони здоров'я Пристоличної сільської ради та за методичної підтримки Пристоличного центру професійного розвитку педагогічних працівників. Із початку свого існування хаб розглядали як майданчик для



обміну досвідом педагогів. Ця ініціатива стала справжнім освітнім стартапом Київщини та гарною традицією для педагогів, яких об'єднує бажання покращити свою цифрову компетентність і фаховий рівень. Згодом цифровий освітній хаб став складником проєкту «Національний освітній технопарк із підвищення якості освіти у викликах воєнного/повоєнного часу в Київській області» КНЗ КОР «Київський обласний інститут післядипломної освіти педагогічних кадрів».

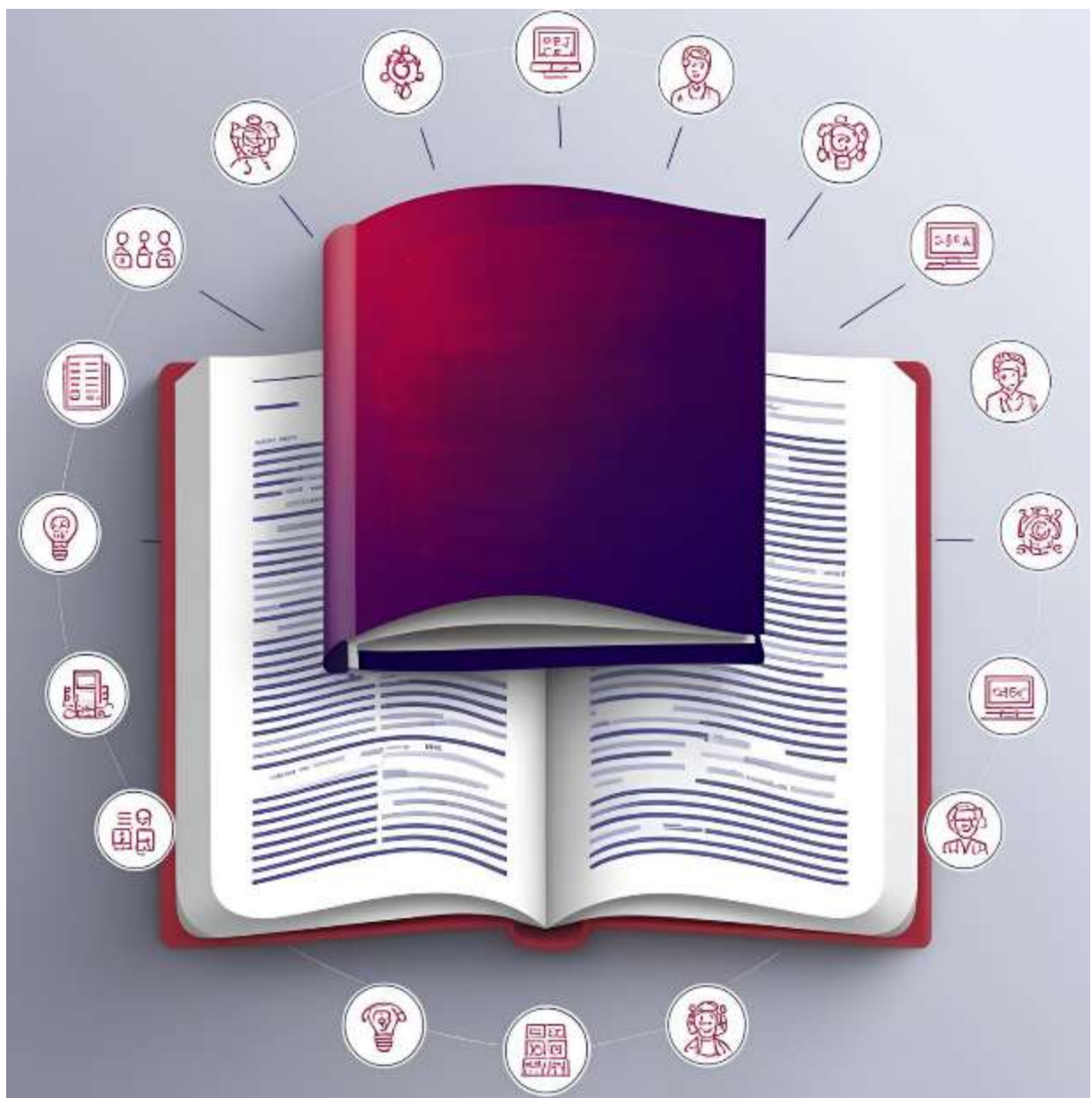
«Коли майбутнє вже сьогодні...» Ці слова – своєрідний девіз хабу, адже трансформації сучасного світу невідворотні, тож і у шкільній освіті вони повинні бути вже зараз. Випускник має впевнено вийти зі стін школи у світ високих технологій, а для цього повинен з ними працювати на уроці.

У Щасливському академічному ліцеї накопичено чималий досвід продуктивного та раціонального використання цифрового інструментарію. Цьому сприяло, зокрема, проведення тренінгів «Цифрова педагогіка в шкільній освіті» під керівництвом досвідченого модератора Наталії Клокар, доктора педагогічних наук, професора, старшого наукового співробітника Державної наукової установи «Інститут модернізації змісту освіти» та консультанта Пристоличного ЦПРПП. Тож щасливські освітяни діляться своїми напрацюваннями. Перекоаний, що презентований посібник є відправною точкою для ще більш тісної співпраці науковців і практиків, а хаб – епіцентром інновацій. Цей освітній простір неодмінно стане джерелом нових ідей, творчості та натхнення для педагогів, адже він – результат спільного інтересу.

Микола Каськів, сільський голова Пристоличної сільської ради

Розділ І.

Інформаційно-цифрове суспільство і освіта



1.1. Цифрова педагогіка як складова науки XXI століття

Наталія Клокар

В умовах неперервного формування інформаційно-цифрового суспільства виникає невідворотність змін, що передбачають, щонайперше, створення нової парадигми освіти: від когнітивної, культурологічної, особистісно орієнтованої до ціннісно-компетентної, що гармонійно інтегрує всі названі вище складові як нероздільний процес формування й розвитку компетентностей особистості XXI ст., яка володіє ґрунтовними знаннями, має відповідно сформовані навички й розвинуті вміння, цінності й переконання, що сприяють повноцінному життю й професійній діяльності в умовах сучасних викликів. Ці зміни кардинально вплинуть на ринок праці, де буде недостатньо мати стандартний набір знань і вмінь, адже учнів повинні бути готовими до швидкої адаптації, креативності та неперервного навчання. А вчителі – навчати їх готуватися до професій, яких поки що не існує [1]. Освітні системи мають не лише зосередитися на змісті конкретних навчальних предметів/інтегрованих курсів, але й допомогти молодим людям розвинути соціально-емоційні й етичні навички: уміння комунікувати, співпереживати, керувати своїми емоціями, працювати в команді, креативно й критично мислити, бути упевненими, мати здатність до співпраці й самоаналізу тощо. Вони повинні підготувати до життя освічених, відповідальних громадян і патріотів, інноваційність мислення яких сприятиме розвитку країни в XXI столітті.

Одна з найбільш визнаних класифікацій концепції інформаційного суспільства належить Ф. Вебстеру (Webster, F.): (1) впровадження технологій, (2) економіка, яка залежить від інформаційних технологій, (3) зміни в характері роботи та кількості працівників, зайнятих в інформаційних технологіях; (5) постійна присутність та відчутність інформації як частини культури [2]. Інформаційно-цифрові технології (ІЦТ) та штучний інтелект (ШІ) спонукали людство до перегляду смислів, мети та завдань системи освіти, зміну освітніх парадигм задля того, щоб освіта стала відкритою й доступною для всіх, викликали необхідність її трансформації не лише на технологічних засадах, але

й, щонайперше, гуманістичних, культурних, соціальних, професійних, економічних. З'явилося нове поняття «цифрова педагогіка». У суспільстві все частіше утверджується усвідомлення, що від того, наскільки грамотно і послідовно відбудеться перехід від класичної освіти до цифрової педагогіки, залежить майбутнє молодого покоління та економіки країни. Можливості ІКТ сприяють розвитку гуманістичного суспільств, орієнтованого на людину, на врахування її потреб і задоволення її запитів. Саме зараз на перший план виходить концепція «Суспільство 5.0» – ініціатива, що була вперше запропонована японськими дослідниками і спрямована на створення стійких розумних суспільств, які ставлять людину в центр усіх задумів і проєктів, визнаючи її право на комфортне та безпечне життя. Суспільство 5.0 є поєднанням інноваційної економіки, що побудована на ефективному використанні інформаційно-комп'ютерних технологій і ІШ, та можливостей створення робочих місць для вирішення соціальних проблем [3].

У контексті викладеного вище варто акцентувати увагу на міжнародних документах щодо забезпечення якості життя людства, зокрема освіти. Насамперед йдеться про цілі в галузі сталого розвитку (ЦСР) (англ. Sustainable Development Goals (SDGs)) – набір із 17 взаємопов'язаних цілей, розроблених у 2015 році Генеральною асамблеєю ООН як «план досягнення кращого і більш стійкого майбутнього для всіх». Зазначені вище цілі були названі в резолюції Генасамблеї «Порядок денний на період до 2030 року» і замінили собою Цілі розвитку тисячоліття. Підсумковий документ Генасамблеї – «Перетворення нашого світу: Порядок денний у сфері сталого розвитку на період до 2030 року». Нові цілі та завдання носять комплексний та неподільний характер і забезпечують збалансованість усіх трьох компонентів сталого розвитку: економічного, соціального та екологічного. 25 вересня 2015 року 193 країни прийняли 17 глобальних цілей, серед яких – Ціль 4 (ЦСР 4): Забезпечення всеосяжної та справедливої якісної освіти та заохочення можливості життєвого навчання для всіх [4].

Вивчення педагогічних феноменів «цифрової педагогіки», «цифрової грамотності», «цифрової компетентності», «цифрової культури» базується на відповідних європейських і вітчизняних нормативно-правових засадах, зокрема, Рекомендації Європейського Парламенту та Ради Європи щодо формування ключових компетентностей життєвої освіти» (2006), Звіті Світового Банку за 2025 рік «Майбутнє робочих місць» (The Future of Jobs Report 2025) [5], Стратегії розвитку інформаційного суспільства в Україні (2013) [6], законів України в галузі освіти, Концепції розвитку штучного інтелекту в Україні (2020) [7], Національній економічній стратегії на період до 2030 року [8], Національному форсайт-дослідженні «Україна – 2035: людський капітал та ринок праці» [9] тощо.

Надзвичайно важливим для побудови політик використання можливостей ІТ в освіті є бачення експертів ЮНЕСКО технологій ІТ, перспектив та наслідків його використання в освіті щодо реалізації завдань Цілі 4, які обґрунтовуються у колективному дослідженні «Технології штучного інтелекту в освіті: перспективи і наслідки». Матеріали розкривають основи ІТ: термінологію, методи, технології, можливості й недоліки. У публікації також висвітлюються нові практики; оцінки ризиків та переваг від використання ІТ для підвищення якості освіти, забезпечення її всеосяжності та справедливості; підкреслюється двостороння роль освіти у підготовці людей до життя та трудової діяльності разом із ІТ. У роботі представлена оцінка переваг та ризиків, що задають вектор критичному осмисленню можливостей використання технологій ІТ для вирішення проблем, пов'язаних з досягненням завдань ЦСР 4. Йдеться як про глобальні впливи ІТ на розвиток людства, так і про внутрішні процеси в освіті. Так, ІТ та інші передові технології розширюють спектр висококваліфікованих робочих місць, що потребують унікальних творчих і аналітичних здібностей та людської взаємодії. Іншими словами, робочі місця багатьох працюючих можуть вичерпатися, а останнім часом потрібно розвивати нові навички – підвищувати кваліфікацію або перекваліфікуватися з метою освоєння нових професій, які з'явилися завдяки ІТ. Міністерствам освіти країн

та закладам освіти слід передбачити ці зміни задля забезпечення сьогоденних працівників необхідними технічними і соціальними професійними навичками та підготувати нове покоління до життя й праці в новому суспільстві, тим самим зробити більш плавним перехід до світу, в якому домінують технології ШІ, що забезпечують соціальну стійкість. Внутрішнє впровадження технологій ШІ в освіту також розкриває багато питань педагогіки, організаційних структур, доступності освіти, професійної етики, справедливості та стійкості. Важливо додати: для того, щоб повністю розкрити потенціал технологій ШІ у підтримці освіти та в інтересах стійкого розвитку, необхідно визначати та використовувати всі переваги інструментів, а також розуміти, визнавати та знижувати ризики. Тому організаційні засади освіти також підлягають постійному перегляду, що може спричинити фундаментальні зміни самих основ освіти в процесі реалізації основної ідеї ЦСР 4. Нам також необхідно відповісти на питання про те, чого ми досягли, а саме:

- Які реальні переваги, що можуть бути досягнуті завдяки ШІ?
- Як можемо гарантувати, що ШІ відповідає реальним потребам людини, а не є просто використанням новітніх освітніх технологій?
- Які функції можемо передати технологіям ШІ?

Для повного розуміння можливостей і зниження потенційних ризиків необхідно скласти загальносистемні відповіді на наступні ключові питання освітньої політики: Як можна застосувати технологію ШІ для покращення освіти? Як можемо забезпечити технології етичного, інклюзивного та справедливого використання ШІ в освіті? Як освіта може підготувати людей до життя і роботи зі ШІ?

Корисною є деталізація використання можливостей ШІ в освіті, зокрема, для:

- надання освітніх послуг та управління процесом навчання;
- навчання і оцінювання успішності;
- формування діалогових навчальних систем;
- створення пізнавального освітнього середовища;

- автоматичного оцінювання написаного тощо [10].

Зважаючи на актуальність питання покращення якості життя людини і беручи до уваги сучасні тренди щодо освітніх політик, вважаємо, що ключовими завданнями інформаційно-цифрового суспільства сьогодні є розвиток:

- інформаційної грамотності суб'єктів освіти як невідворотна умова у формуванні й розвитку гуманного інформаційного суспільства;
- інформаційної культури, складовою якої є і поняття «інформаційна грамотність»;
- аксіологічної складової, що передбачає розвиток ціннісного компонента життєдіяльності особистості, орієнтацію на цінності, що сприяють задоволенню потреб людини та відповідають особистим запитам і нормам у певній історичній, життєвій та професійній ситуації. Без цього навіть розвинена інформаційна інфраструктура та навички перетворюються у псевдо-, фальшиве інформаційне суспільство.

До цінностей сформованого й зрілого інформаційного суспільства маємо віднести:

- свободу висловлювання власної думки щодо тієї чи іншої інформації з використанням множинних каналів комунікації;
- критичне оцінювання інформації, отриманої на основі множинних джерел, тобто, фільтрація інформаційного контенту з метою уникнення маніпулюванням масовою свідомістю як виду психологічного впливу;
- захист від агресивної, нав'язливої поведінки інформаційних провайдерів;
- безперервне вдосконалення навичок роботи в інтернет середовищі: пошук і критичне оцінювання й інтерпретація інформації, створення та поширення власної інформації.

Сучасні виклики і пошуки шляхів ефективного функціонування освіти в умовах воєнного та повоєнного стану, запити ринку праці зумовлюють необхідність якісної підготовки конкурентоздатних фахівців для успішного соціально-економічного розвитку країни, підвищення якості життя населення, що можливе за умови розумного використання інформаційно-цифрових

технологій (ІСТ) та штучного інтелекту (ШІ). У зв'язку з цим, актуалізується питання професійного розвитку педагогів системи шкільної освіти, оскільки ключовими завданнями для досягнення мети Концепції розвитку штучного інтелекту в Україні у сфері освіти, що безпосередньо стосується загальної середньої освіти, є організація курсів для педагогічних працівників щодо роботи з даними та основ ШІ, а також поширення цифрової грамотності серед школярів [7]. *Цифрова педагогіка*, беззаперечно, є одним із вагомих чинників розвитку сучасної освіти та реалізації поставленого вище завдання, що, у сукупності з традиційними формами навчання, сприяє підвищенню її доступності та якості. Особливого значення у роботі школи набуває використання ІСТ в розвитку людського потенціалу, зокрема, підготовці дітей та молоді до свідомого вибору майбутньої професії чи сфери діяльності, формуванні покоління сучасних фахівців, здатних креативно й успішно діяти в умовах нових викликів.

Цифрова педагогіка є об'єктивною трансформацією системи освіти в умовах формування нової цифрової цивілізації та стала невід'ємною частиною сучасної педагогіки. З розвитком технологій, таких як інтернет, мобільні пристрої та хмарні сервіси освітній процес зазнав значних змін. Сьогодні учні та педагоги мають доступ до величезної кількості ресурсів та інструментів, які роблять навчання більш інтерактивним, мобільним, адаптивним та персоналізованим.

Цифрова освіта дозволяє подолати багато обмежень, що пов'язані з традиційними методами навчання, зокрема:

- розширює доступ до освіти, навчальних матеріалів та ресурсів у будь-який час та з будь-якого місця, створює можливості отримання інформації з різних джерел, що особливо важливо для дітей, які живуть у віддалених районах, перебувають за кордоном або мають обмежені можливості для відвідування закладів освіти, тобто, розширює доступ до освіти;
- цифрові технології дозволяють створювати гнучкіші та адаптивніші навчальні програми, які можуть бути налаштовані під індивідуальні потреби кожного учня;

- забезпечити персоналізацію освіти й підвищити мобільність учнів, розробити концепції індивідуальних освітніх траєкторій для кожного суб'єкта освітнього процесу;
- економить кошти і час, використовуючи можливості дистанційної й змішаної форм навчання, мобільного навчання й організації проєктної діяльності;
- створює новий формат спілкування учасників освітнього процесу, формує освітні спільноти за фахом чи інтересами.

Визначення та опис сфери цифрової педагогіки ґрунтується на глибоких знаннях науки «педагогіка», оскільки цифрова педагогіка – це не нова наука про освіту, а частина педагогіки, складова системи наук про освіту, яка є і залишатиметься проекцією педагогіки в цифровому просторі. Крім того, визначення цифрової педагогіки вимагає хорошого знання технологічних можливостей, втілених у конкретні освітні ситуації. Отже, *педагогіка* (грец. Παιδαγωγική – майстерність виховання), що є первинним у понятті «цифрова педагогіка», визначається як наука про спеціально організовану цілеспрямовану і систематичну діяльність з формування людини, про зміст, форми і методи виховання, освіти та навчання [11]. *Педагогіка*, у визначенні класика української педагогічної думки Семена Гончаренка, – наука про навчання та виховання підростаючих поколінь. Основним джерелом пізнання закономірностей навчання й виховання є вивчення та узагальнення педагогічного досвіду. Педагогічний досвід вивчається також у ході спеціально організованого науково-педагогічного дослідження. При цьому застосовуються методи спостереження, педагогічного експерименту, вивчення документації, бесід з учнями та вчителями тощо. В системі педагогічних наук виділяються такі основні галузі: методологія педагогіки, теорія навчання, теорія виховання, теорія управління освітою, методика навчання, дошкільна педагогіка, спеціальна педагогіка, соціальна педагогіка, порівняльна педагогіка [12]. Отже, до поданого вище визначення продовжуємо логічний ряд основних галузей педагогіки як науки, додавши до переліку цифрову педагогіку.

Розглянемо поняття «цифрова педагогіка» з точок зору зарубіжних і вітчизняних дослідників. Щонайперше, загальноприйняте визначення, що подано у Вікіпедії: «*Цифрова педагогіка* – це вивчення та використання сучасних цифрових технологій у викладанні та навчанні. Цифрова педагогіка може бути застосована до онлайнових, гібридних та очних навчальних середовищ» [13].

Цифрова педагогіка – це частина педагогіки, яка вивчає проектування, реалізацію та оцінювання освітніх ситуацій, що становлять важливий компонент цифрових технологій, а також необхідні умови для їх реалізації. Бронвін Хегарті (Negarty, B.) (2015) розглядає синхронні та асинхронні взаємодії у віртуальному та змішаному навчальному середовищах, платформи та інструменти управління навчанням, цифрові освітні ресурси, освітнє використання різноманітних цифрових програм та інструментів, віртуальні помічники для навчання та викладання, цифрові компетенції вчителів, освітня політика та спеціальні програми. Загалом, цифрова педагогіка була визначена та реалізована в конвергенції з відкритою педагогікою або відкритою освітою. Дослідник пропонує модель з восьми взаємопов'язаних характеристик для відкритої педагогіки: (1) технологія участі, (2) інновації та креативність, (3) обмін ідеями та ресурсами, (4) рефлексивна практика, (5) люди, відкритість і довіра, (6) пов'язана спільнота, (7) сформований учень, (8) експертна оцінка [14].



Таким чином, цифрова педагогіка стає «методом розширення можливостей» (Waddell & Clariza, 2018), за допомогою якого учнів стимулюють досліджувати світ і самих себе [15].

Значна кількість досліджень присвячена вивченню як сильних, так і слабких сторін використання відкритої освіти для різних категорій її здобувачів. Проблеми та шляхи, що лежать в основі переходу від «традиційного» до цифрового навчання (або переходу між обома), на думку дослідників Джеремі Аролес та Венделін Кюперс (Aroles, J., & Küpers, W.), потребують критичного вивчення, оскільки потрібна структура, яка б забезпечила критичне розуміння втілення онлайн-учіння, щоб краще уявити складні та багатогранні переплетіння між технологіями, процесом навчання та впровадженням. Використовуючи феноменологічний підхід як спосіб сформулювати проблеми, що лежать в основі переходу від «традиційного» до цифрового навчання, дослідники визначили три основні виклики, що стосуються переходу від втіленої співприсутності до безтілесної телеприсутності у викладацькій та навчальній діяльності: перехід від прямої втіленої співприсутності до технологічно опосередкованої телеприсутності; перевтілення діяльності з викладання та навчання; перепрофілювання – переосмислення мети та актуальності викладання в бізнес-школах. Досліджуючи ці виклики через феноменологічну призму з акцентом на (пере-)втілення, автори обговорюють потребу для вчителів та учнів мати можливість рефлексивно переходити між втіленими та цифровими формами навчання та викладання, а також окреслюють деякі наслідки та перспективи щодо розвитку інтегральної педагогіки.

Беручи до уваги величезні виклики для втіленого навчання та викладання в цифровому світі через його потужні та далекосяжні наслідки, дослідники висловлюють сподівання, що окреслені перспективи переосмислення, перевтілення та перепрофілювання форм та змісту навчання з використанням можливостей ІКТ забезпечать не лише концептуальну основу, але й спонукатимуть до відповідних експериментів та впроваджень більш цілісних педагогічних практик [16].

Цифрова педагогіка, за визначенням дослідника О. Істрейт (Istrate, O.), – частина педагогіки, що вивчає проєктування, реалізацію та оцінювання освітніх ситуацій, які становлять значну складову цифрових технологій, а також необхідні

умови для їх реалізації – синхронні та асинхронні взаємодії у віртуальних та змішаних навчальних середовищах, платформи та інструменти управління навчанням, цифрові освітні ресурси, використання різних цифрових додатків та інструментів у освітньому процесі, віртуальних помічників для навчання та викладання, цифрові компетентності вчителів, навчальних політик та конкретних програм. Автор стверджує, що цифрова педагогіка – частина педагогіки, яка є складовою системи наук про освіту [17].

Робоче обґрунтування *цифрової педагогіки* дає ресурс JISC: «Визначаємо цифрову педагогіку як дослідження того, як цифрові технології можуть бути використані з найкращим ефектом у викладанні та навчанні» (JISC, 2020/2021). Іншими словами, цифрова педагогіка – це вивчення того, як навчати за допомогою цифрових технологій» (Howell, 2013) [18].

Питання цифрової трансформації освіти, формування ключових засад цифрової педагогіки як складової науки педагогіка є одним із пріоритетів наукових розвідок українських дослідників.

Щонайперше, заслуговує на увагу колективна праця українських учених В. Бикова, М. Лещенко, Л. Тимчук «Цифрова гуманістична педагогіка» (2017), у якій обґрунтовуються теоретико-методологічні засади цифрової гуманістичної педагогіки та розглядається авторами як наука про закономірності створення позитивної інтегрованої педагогічної реальності за умови конвергенції фізичного й віртуального (створеного за допомогою ІКТ) навчальних просторів (середовищ). Дослідники показують, що на основі використання сучасних ІКТ навчальна діяльність (формальна, неформальна та інформальна) здійснюється на перетині двох світів – реального й віртуального. Саме тому методологія й методи педагогічних досліджень класичної педагогіки потребують перегляду й удосконалення в контексті сучасних реалій навчально-виховного процесу, потреб та інтересів усіх його суб'єктів [19].

Провідна українська вчена С. Сисоева стверджує, що необхідність людині будь-якого віку адаптуватися до нових технологій цифрового середовища активізує освітню парадигму щодо навчання впродовж життя як форми

підвищення власної цифрової компетентності, саморозвитку, професійної та життєвої самореалізації. Місія сучасної освіти полягає у тому, щоб допомогти кожній людині комфортно почуватися в цифровому суспільстві. Цифрові технології в сучасному світі – це не тільки інструмент, а й середовище існування, що відкриває нові можливості для навчання у зручний час, безперервної освіти, проектування індивідуальної освітньої траєкторії, перетворення споживачів електронних ресурсів на їх творців тощо. Цифровізація спрямована на підготовку фахівців, які гарантовано будуть затребувані на ринку праці, легко і вільно володітимуть мобільними і інтернет-технологіями, а також орієнтуватимуться на безперервне навчання (підвищення кваліфікації) засобами цифрових технологій. Отже, необхідно привести освітні програми у відповідність з потребами цифрового суспільства, широко впровадити цифрові інструменти освітньої діяльності і цілісно включити їх в освітньо-інформаційне середовище закладів освіти, а також забезпечити можливість навчання середнього й старшого покоління упродовж життя [20].

Дослідниця О. Пінчук у роботі «Цифрові технології як основа інновацій у сучасній освіті» зазначає, що загальні сучасні тенденції цифровізації суспільства яскраво виявляються саме в освіті. Цифровізація освіти є сучасним етапом її інформатизації, що передбачає насичення інформаційно-освітнього середовища електронно-цифровими пристроями, засобами, системами налагодження електронно-комунікаційного обміну між ними, що фактично уможливорює інтегральну взаємодію віртуального та фізичного, тобто створює кіберфізичний освітній простір. На думку автора ефективний розвиток освіти можливий лише за умови системного й комплексного розв'язання зазначених проблем, консолідації усього українського суспільства довкола розв'язання завдань цифрової трансформації освіти [21].

Еволюцію інформаційних технологій у цифрове навчання через призму викликів для вітчизняної професійної освіти розглядає Л. Петренко. Дослідниця зазначає, що у зв'язку з розгортанням цифрового навчання (Digital Learning) в європейському освітньому просторі спостерігається конвергенція в

термінологічне поле сучасної професійної педагогіки нових понять, пов'язаних з педагогічною діяльністю, а саме: «цифрове навчання» (Digital Learning), «цифрова педагогіка» (Digital Pedagogy), «онлайн-педагогіка» (Online Pedagogy), «гібридна педагогіка» (Hybrid Pedagogy), критична цифрова педагогіка (Critical Digital Pedagogy), «цифрові гуманітарні науки» (Digital Humanities) тощо [22].

Актуальним щодо подальшого заглиблення у поняттєвий апарат цифрової педагогіки є дослідження Т. Вакалюк і М. Сідорко, результати якого висвітлено у публікації «Використання технологій віртуальної реальності в підготовці майбутніх техніків-програмістів у закладах передвищої освіти: понятійно-термінологічний апарат» у якій автори розкривають і аналізують базові поняття, зокрема, «віртуальна реальність», «доповнена реальність», «змішана реальність», «віртуальність», «імерсивні технології», «віддалене навчання», «дистанційне навчання», «віртуальні технології», «цифровізація» тощо [23].

У контексті розгляду концептуальних засад цифрової педагогіки, варто розглянути посібник С. Литвинової «Створення цифрового освітнього контенту з доповненою реальністю: сервіс Blippbuilder», що присвячений питанню проєктування та створення об'єктів доповненої реальності для використання в освітньому процесі закладів загальної середньої, вищої та професійної освіти. У ньому йдеться про реалізацію трьох варіантів доповненої реальності (безмаркерної, маркерної, панорамної) за допомогою вебсервісу Blippbuilder, деталізовано використання 3D-моделей з порталу Sketchfab. Варто зазначити, що матеріали посібника можуть бути корисними як педагогам шкіл, так і викладачам закладів післядипломної педагогічної та вищої освіти [24].

Важливим з точки зору комплексного підходу до використання цифрової педагогіки є аналіз сучасного погляду на педагогічний феномен «цифрової компетентності», а також близьких до нього понять «цифрової грамотності» та «цифрової культури» й окреслення специфіки їх застосування, проведеного Л. Гавриловою у роботі «Цифрова культура, цифрова грамотність, цифрова компетентність як сучасні освітні феномени». Автор стверджує, що основні смислові акценти цифрової культури пов'язані з виникненням нових

специфічних інформаційно-віртуальних форм культури та культурної комунікації. Цифрова грамотність вказує передусім на досконале користування електронними засобами, на сформованість умінь і навичок роботи з «цифрою». Визначення цифрової компетентності виходить із загального розуміння компетентності й складається з відповідних знань, умінь, досвіду, цінностей і ставлень, що можуть цілісно реалізовуватися на практиці [25].

Питання цифрової трансформації освіти й педагогіки також розкривають І. Гончарова, О. Гриценчук, О. Дубовик, Ю. Завалевський, І. Іванюк, Н. Клокар, О. Кравчина, Н. Маятіна, О. Новак, О. Овчарук, Н. Сачанюк-Кавецька та інші.

Зважаючи на результати наукового пошуку зарубіжних і вітчизняних дослідників та кращі практики використання цифрової педагогіки, розкриємо основні можливості й переваги цифрової освіти:

➤ *Доступність та гнучкість навчання*

Однією з головних переваг цифрової освіти є її доступність. Учні можуть отримувати знання у будь-який час та у будь-якому місці, маючи доступ до інтернету. Це особливо важливо для людей, які мешкають у віддаленій місцевості або мають обмежені можливості для відвідування відповідних закладів освіти. Гнучкість навчання дозволяє учням самотійно вибирати темп та час занять, що сприяє більш ефективному засвоєнню матеріалу.

Доступність цифрової освіти сприяє розширенню освітніх можливостей для людей з обмеженими фізичними можливостями. Крім того, цифрові технології дозволяють створювати навчальні матеріали різними мовами, що сприяє міжнародному обміну знаннями, викладачами та культурному збагаченню.

➤ *Персоналізація навчального процесу*

Цифрові технології дозволяють адаптувати навчальні матеріали під персональні потреби кожного учня, створювати індивідуальну освітню траєкторію. Системи ШІ аналізують прогрес учня та пропонують завдання, що відповідають його рівню знань. Це допомагає уникнути перевантаження та підвищує мотивацію до навчання. Персоналізація освітнього процесу також

сприяє глибшому розумінню матеріалу. Наприклад, учні можуть обирати ті теми та завдання, які найбільш цікаві та актуальні для них, що підвищує їхню залученість та мотивацію. Крім того, цифрові технології дозволяють створювати індивідуальні навчальні плани, які враховують особливості та потреби кожного учня, що сприяє більш ефективному засвоєнню знань, посиленню мотивації та залученості.

➤ *Інтерактивні та мультимедійні ресурси*

Сучасні освітні платформи пропонують широкий спектр інтерактивних та мультимедійних ресурсів: онлайн режим навчання, відеоуроки, відеосемінари, відеолекції, віртуальні лабораторії, симуляції та ігри, спілкування в чатах тощо. Ці інструменти роблять процес навчання більш цікавим, захоплюючим і наочним, що сприяє кращому розумінню складного контенту і концепцій.

Інтерактивні та мультимедійні ресурси також сприяють розвитку критичного мислення та творчих здібностей учнів, розширюють горизонти й можливості дослідницької, пошукової й проєктної діяльності. Наприклад, віртуальні лабораторії дозволяють учням проводити експерименти та дослідження, що сприяє розвитку наукового та інноваційного мислення, навичок вирішення проблем, розроблення проєктів. Крім того, мультимедійні ресурси, такі як відео та анімації, допомагають учням краще зрозуміти та запам'ятати складні концепції та процеси.

➤ *Колаборативне навчання*

Цифрові інструменти дозволяють учням працювати в команді, незалежно від їхнього географічного положення. Онлайн-форуми, чати і спільні проєкти сприяють розвитку навичок комунікації та співробітництва. Це особливо важливо в сучасному світі, де вміння працювати в команді є ключовою вимогою ринку праці.

Колаборативне навчання також сприяє розвитку соціальних навичок та емоційного інтелекту учнів. Наприклад, участь у спільних проєктах та їх обговореннях допомагає учням навчитися слухати та поважати думки інших, а також розвивати критичне мислення, навички аргументації та переконання. Крім

того, цифрові інструменти дозволяють створювати міжнародні навчальні спільноти, що сприяє культурному обміну, розвитку освітніх систем і науки.

➤ *Аксіологічна складова навчання*

Питання збереження людських цінностей у парадигмі цифрової педагогіки залишається надзвичайно актуальним. Ціннісні орієнтації займають вагоме місце у системі формування особистості майбутнього, що тісно пов'язані із загальнолюдськими цінностями: ідеалами добра, правди, милосердя, свободи, любові, дружби, справедливості, совісті, людської гідності. Важливо в цифрову епоху не загубити ці цінності, щоби життя людини не втратило сенсу.

➤ *Комфортне освітнє середовище*

Навчання за дистанційною чи змішаною формами, що базується на активному використанні можливостей цифрової освіти, є пріоритетом для більшості учнів у частині економії часу, фізичних і матеріальних ресурсів, дає можливість навчатися у комфортному середовищі, сприяє дотриманню здорового режиму харчування і фізичного навантаження, обираючись групи (суб'єктів) спілкування й обміну інформацією, участі в дискусії, дослідницькій та проєктній роботі тощо.

Список літератури

1. The Future of Jobs Report 2025. URL: <https://www.weforum.org/publications/the-future-of-jobs-report-2025/digest/>.
2. Webster, F. (2002), Theories of the Information Society, 3rd ed., Taylor & Francis, Abingdon, UK, available at URL: <https://doi.org/10.4324/9780203426265>.
3. M. Hanefi CALP, Resul Bütüner. Society 5.0: Effective technology for a smart society. URL: https://www.researchgate.net/publication/362815571_Society_50_Effective_technology_for_a_smart_society.
4. What are the Sustainable Development Goals? URL: <https://www.undp.org/uk/ukraine/tsili-staloho-rozvytku>.

5. The Future of Jobs Report 2025 URL: <https://www.weforum.org/publications/the-future-of-jobs-report-2025/digest/>.
6. Стратегія розвитку інформаційного суспільства в Україні (2013). URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/386-2013-%D1%80#Text>.
7. Концепція розвитку штучного інтелекту в Україні (2020). URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1556-2020-%D1%80#Text>.
8. Національна економічна стратегія на період до 2030 року. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/179-2021-%D0%BF#Text>.
9. Національне форсайт-дослідження «Україна – 2035: людський капітал та ринок праці». URL: <https://hryoutest.in.ua/learn/capital/#/lessons/bjYCExrlf7HJrKd4za6ERjuc6VDiEoWM>.
10. UNESCO. Artificial Intelligence Technologies in Education: A Guide for Policy Makers URL: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000382446>.
11. Wikipedia. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki>.
12. Гончаренко С. У. Український педагогічний словник. Видавництво «Либідь» при Київському університеті, 1997. – С. 250.
13. Wikipedia. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_pedagogy.
14. Hegarty, B. (2015). Attributes of Open Pedagogy: A Model for Using Open Educational Resources. Educational Technology, 55(4), 3-13. Retrieved August 2, 2021. URL: <http://www.jstor.org/stable/44430383>.
15. Waddell M., Clariza E. (2018). Critical digital pedagogy and cultural sensitivity in the library classroom. College and Research Libraries News 79(5): 228–233. URL: <https://doi.org/10.5860/crln.79.5.228>.
16. Aroles, J., & Küpers, W. (2022). Towards an integral pedagogy in the age of ‘digital Gestell’: Moving between embodied co-presence and telepresence in learning and teaching practices. Management Learning, 53(5), 757–775. URL: <https://doi.org/10.1177/13505076211053871>.
17. Istrate, O. (2022). Digital Pedagogy. Definition and Conceptual Area. Journal of Digital Pedagogy 1(1) 2022. URL: https://digital-pedagogy.eu/article/JDP_2022_Istrate_digital_pedagogy.

- 18.JISC, Annual review 2020/21. URL: <https://jisc-ac-uk-static-assets-prod.s3.eu-west-1.amazonaws.com/media/documents/jisc-annual-review-2020-21.pdf>.
- 19.Биков В. Ю., Лещенко М. П., Тимчук Л. І. Цифрова гуманістична педагогіка: посібник/ ІТЗН НАПН України. Київ, 2017. 181 с. URL: <https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/710669>.
- 20.Світлана Сисоєва. Цифровізація освіти: педагогічні пріоритети URL: https://naps.gov.ua/ua/press/about_us/2545/.
- 21.Пінчук О. П. Цифрові технології як основа інновацій в сучасній освіті. Інформаційно-ресурсне забезпечення освітнього процесу в умовах диджиталізації суспільства : зб. матеріалів 2-ої Міжнар. наук.-практ. конф., 10 листоп. 2022 р. Київ : Наук.-метод. центр ВФПО, 2022. С. 5–8. URL: <https://lib.iitta.gov.ua/733385/>.
- 22.Петренко Л. М. Еволюція інформаційних технологій у цифрове навчання: виклики для вітчизняної професійної освіти. Підготовка конкурентоздатних фахівців: виклики сучасності : зб. матеріалів Всеукр. наук.- практ. конф., 25–26 квітня 2018 р. Кривий Ріг : КПГТЛ, 2018. С. 168–171. URL: <https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/710805>.
- 23.Вакалюк Т. А., Сідорко М. М. Використання технологій віртуальної реальності у підготовці майбутніх техніків-програмістів у закладах передвищої освіти: понятійно-термінологічний апарат. Звітна науково-практична конференція Інституту цифровізації освіти НАПН України / ІЦО НАПН України. Київ, 2022. С. 16–18. URL: <https://lib.iitta.gov.ua/733433/>.
- 24.Литвинова С. Г. Створення цифрового освітнього контенту з доповненою реальністю: сервіс Vliprbuilder: посібник / ІЦО НАПН України. Київ : ІЦО НАПН України, 2022. 96 с. URL: <https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/733833>.
- 25.Людмила Гаврилова. Цифрова культура, цифрова грамотність, цифрова компетентність як сучасні освітні феномени. https://www.researchgate.net/publication/331467353_CIFROVA_KULTURA_CIFROVA_GRAMOTNI_ST_CIFROVA_KOMPETENTNIST_AK_SUCASNI_OSVITNI_FENOMENI.

1.2. Критична цифрова педагогіка: зарубіжний досвід

*Наталія Клокар,
Юрій Завалевський*

Трактуючи *цифрову педагогіку* як інноваційну, що зорієнтована на ефективне використання можливостей ІКТ та ІІІ задля покращення якості й доступності освіти, вважаємо, що найбільш вдалим із точки зору практичного використання можливостей цифрової педагогіки є визначення, що подає дослідник А. Хайденбрік-Бруно (Heidebrink-Bruno, A.): *«Цифрова педагогіка – це не про використання цифрових технологій для навчання, а скоріше про підхід до цих інструментів з критичної педагогічної точки зору. Отже, йдеться про використання цифрових інструментів продумано, оскільки говориться про рішення, коли не використовувати цифрові інструменти і про те, щоб звернути увагу на вплив цифрових технологій на засоби навчання»* [1].

Саме такий підхід щодо розуміння цифрової педагогіки спонукає до більш детального розгляду поняття *«критична цифрова педагогіка»* (Critical Digital Pedagogy – CDP) з різних точок зору задля його доцільного використання в професійній діяльності педагога й побудові освітнього процесу. Критична цифрова педагогіка (CDP) представляє трансформаційний підхід до освіти в цифрову епоху, забезпечуючи ефективні умови навчання й розвитку учнів. Покращення навичок навчання ХХІ ст. за допомогою критичної цифрової педагогіки є багатообіцяючою можливістю, оскільки вона інтегрує принципи критичної педагогіки з цифровою та технологічною. Навчальні навички ХХІ ст.: критичне мислення, творче мислення, спілкування та співпраця через критичну цифрову педагогіку (CDP) передбачають трансформаційний підхід до онлайн-освіти. За словами Д. Стоммела (Jesse Stommel), дослідника складових педагогіки, *«критична цифрова педагогіка – це не набір інструментів, а різноманітний і взаємопов'язаний набір практик, які зосереджують спільний дух критичності, соціальної справедливості та турботи в усіх освітніх середовищах»* [2].

У цьому контексті варто виокремити збірку праць «Критична цифрова педагогіка» (2020) за редакцією Джесіфер, Кріса Френді, Шона Майкл Морріса (Jessifer; Chris Friend; and Sean Michael Morris), що є першою рецензованою публікацією, що присвячена теорії та практиці критичної цифрової педагогіки. Збірка представляє широкий спектр як академічних, так і неакадемічних досліджень і практик. Мета публікацій полягає в тому, щоб надати приклади надзвичайно важливої роботи, яку виконують вчителі, бібліотекарі, дизайнери, інструктори, аспіранти, технологи та багато інших – роботи, яка сприяє вивченню та практиці критичної цифрової педагогіки. Збірка пронизана думкою про те, що навчання має бути практикою, яка швидше виконується серцем, головою, руками, аніж книгами [3].

Неординарною і надзвичайно цікавою щодо поєднання можливостей ризоматичного навчання та критичної цифрової педагогіки є думка Даніеля Гутьєррес (Daniel Gutiérrez), яку він обґрунтовує у статті «Ризоматичне навчання та критична цифрова педагогіка у постцифрову епоху» [4]. Автор наводить результати дослідження, описуючи як ризоматичне навчання¹ та критична цифрова педагогіка допомагають створити освітнє середовище постцифрової епохи, оскільки обидва підходи кидають виклик традиціям, активно залучаючи освітню спільноту до взаємодії й сприяють спільному творенню знань. Контексти навчання стають гнучкими та адаптованими, розширюючи можливості як викладачів, так і студентів у їхньому прагненні до критичного та рефлексивного навчання. Д. Гутьєррес пропонує кілька практичних рекомендацій для створення навчальних ситуацій, які сприяють автономії та критичному мисленню і можуть, на нашу думку, бути адаптованими до умов шкільної освіти.

¹ *Ризоматичне навчання* – це різноманітність педагогічних практик, які визначаються сьогодні як методологія мережевої освіти. На відміну від цілеспрямованих та ієрархічних теорій навчання, вона стверджує, що навчання є найбільш ефективним, коли дозволяє учасникам реагувати на обставини, що змінюються, зберігаючи траєкторії пошуку, які дають можливість плавно і постійно розвиватися, переосмислити поставлене завдання. Ризоматичне навчання відноситься до біологічної метафори кореневища, де стебло рослини пускає коріння та пагони, щоб зміцнити та вирости, а це призведе до того, що воно стане новою рослиною.

Генрі А. Жиру (Giroux H.), визнаний дослідник проблеми критичної педагогіки, у своїй роботі «Про критичну педагогіку» стверджує: «Інтелектуали зобов'язані проаналізувати, як мова, інформація та смисли працюють на організацію, узаконення та поширення цінностей, структурування реальності та пропонування конкретних понять волі та ідентичності. Для громадських інтелектуалів останнє завдання вимагає нового виду грамотності й критичного розуміння появи нових медіа та електронних технологій, а також нової та потужної ролі, яку вони відіграють як інструменти публічної педагогіки» [5]. Автор наголошує, що роль критичної освіти не лише у тому, щоб готувати студентів виключно для роботи, але й навчати їх критично ставитися до інституцій, політик та цінностей, що формують їхнє життя, налагоджують стосунки з іншими та встановлюють безліч зв'язків із великим світом.

Елмарі Костандіус (Elmarie Costandius), Елі Бітцер (Eli Bitzer) стверджують, що термін *«критична педагогіка»* стосується набору освітніх принципів і практик, тісно пов'язаних із Критичною теорією (Франкфуртська школа) і сильно резонує з педагогікою пригноблених Фрейра (1993). Критична педагогіка заохочує вчених і педагогів розробляти контекстно-специфічні освітні стратегії, де як викладачі, так і студенти використовують діалог, щоб розкрити критичну свідомість, яка включає питання громадянства (Johnson & Morris 2010). Аналізуючи сутність критичної педагогіки Г. Жиру (Henry Giroux), дослідники базуються на його припущеннях, що критична педагогіка діє за чітко визначених умов, які сприяють прийняттю демократичних рішень. Одна з таких умов передбачає зміну конфігурації поняття «авторитет». З одного боку, влада зберігає соціальний порядок для консервативних педагогів з точки зору поступливості, а також існуючі культурні форми через містифікацію. Для прогресивних педагогів, з іншого боку, емансипаційна влада відкриває інтелектуалам шлях до формування змісту навчальних програм і педагогіки, сприяє проявам домінуючого мислення та дії. Таким чином, встановлюється зв'язок між критичним мисленням і діями, наслідком якого є трансформація особистості і, зрештою, суспільства [6]. Такий підхід цілком логічно проектується і на поняття

«критична цифрова педагогіка», оскільки передбачає свободу мислення і дії, пошуку і дослідження, створює умови для вільного обміну думками у цифровому середовищі, критичного осмислення форм і змісту навчання.

Важливим у питанні дослідження ключових засад критичної цифрової педагогіки є поняття *«цінності»*. На думку Джессі Стоммел (Stommel, J.), більшість цифрових технологій, таких як соціальні медіа чи платформи для спільного написання, чи МООС не мають заздалегідь закодованих цінностей. Це лише знаряддя, гарні лише в тій мірі, в якій їх використовують. І платформи, які надто сильно диктують можливості їх використання, або ті, які усувають нашу присутність, надто приховано зводячи нас і нашу роботу до комерційних даних, повинні бути викорінені критичною цифровою педагогікою. Надто багато роботи в освітніх технологіях починається з інструментів, тоді як те, з чого нам потрібно почати – це людина. Ми краще користуємося технологіями, коли критично ставимося до природи та ефективності цих технологій. І коли ми шукаємо рішення у площині цифрових інструментів навчання, найшвидше, що ми повинні зробити – змінити наше мислення, а не інструменти [2].

Актуальними щодо критичної цифрової педагогіки є бачення П. Рорабо, яке розкривається у роботі *«Займаємося цифровізацією: критична педагогіка та нові медіа»*. На думку автора, критична педагогіка, незалежно від того, як ми її визначаємо, займає центральне місце в обговоренні питання як змінюється навчання в ХХІ ст., оскільки критична педагогіка, в першу чергу, опікується справедливим розподілом впливу. Якщо учні живуть у культурі, яка оцифровує та навчає їх через екран, їм потрібна освіта, яка надає їм перспективи в цій сфері, навчає мові цифрових технологій та пропонує нові можливості людського спілкування. Цифрові інструменти сприяють зміні фокусу управління навчанням у класі. У своїй еволюції від пасивного споживання до критичного виробництва – від культу експерта до культури співпраці – критичний і цифровий клас стають місцем інтелектуальної та моральної волі [7].

Критична цифрова педагогіка — це активізм², як і сфера діяльності, так і практика, так і теорія, отримана з досвіду, а потім – рефлексія на цей досвід. На думку відомих дослідників критичної цифрової та гібридної педагогіки Дж. Шона Морріса і Джессі Стоммела (Morris, S. M., & Stommel, J.), цифрова педагогіка – це не шлях, це компас. Коли «ми шукаємо рішення, найбільше, що нам потрібно – це змінити наше мислення, а не інструменти». Критична цифрова педагогіка є більш визнаною своїми запитаннями, проблемами, які вона ставить, аніж відповідями, і що вона «не буде, не може бути визначена одним голосом, вона повинна звучати як какофонія голосів». Критична педагогіка займається філософією та практикою навчання. Вона ґрунтується на сприянні свободі, волі та розширенні можливостей учнів, а також на підтримці їхнього інтересу один до одного, вміння чути і відчувати присутність один одного [8].

Дослідниця питань критичної і цифрової педагогіки Лілах Маром (Lilach Marom) виділяє три основні теми, які, на її думку, є заклик до дії для всіх освітян:

1. *Почніть з людини*, сенсу її буття та внутрішньої сутності, а не матеріальної сторони життя (Atwood & Stolorow, 2014). Як творці смислів, ми маємо вести діалог, інтерпретувати, будувати ментальні моделі, робити прогнози та вивчати наші середовища, себе та один одного. Чи формує навчання, яке ми пропонуємо, і педагогіка, на якій ми ґрунтуємося, сенс буття людини? *Кілька епістемологій*. Перш за все: що таке епістемологія?
2. Епістемологія – це філософія знання. Що робити – ми знаємо? Звідки ми це знаємо? Що вважається доказом? Як ми можемо знати, що наші претензії на істину є виправданими і дійсними? Критична цифрова педагогіка вимагає, щоб ми брали до уваги те, що існують різні епістемології та те, що ми маємо інтегрувати в нашої педагогіці різні способи пізнання світу.

² *Активізм* (від лат. *activus*, діяльний), також громадська діяльність – зусилля, спрямовані на просування соціальних, політичних, економічних, екологічних чи інших змін із бажанням здійснити покращення в суспільстві.

3. *Контроль проти навчання.* Критична цифрова педагогіка – це не лише про навчання, але й про відмову від навчання, яке не є ефективним. Це як пропозиція забути про деякі традиційні підходи, що лежать в основі шкільного навчання задля того, щоб створити більш вільний від контролю простір. Це заклик для нас, вчителів, позбутися деяких ієрархій та структур і уявити нові можливості й перспективи. Це є нелегкою справою [9].

Важливо розглянути і питання співвідношення понять у «*критичній цифровій педагогіці*», оскільки дуже часто віддається перевага «цифровому» за рахунок «критичного» та «педагогічного». Це зводить практику критичної цифрової педагогіки до інструментів і технологій, приймаючи її за найкращі практики в системі управління навчанням або дивним чином ізолюючи її від інших сфер, як от: цифрові гуманітарні науки чи відкрита освіта. Подібним чином, надмірна зосередженість на «критичному» інструменталізує процес викладання, переводячи процес мислення у бік викладання гуманітарних наук, ізолюючи критичність від галузей STEM. Це не лише применшує потенціал критичної роботи, це недооцінює набагато ширший спектр викладання та навчання, який повинен (і отримує) користь не лише від критичності та критичного мислення, але й від критичної місії, практики, яка ставить запитання, щоб усунути (критикувати) інституційні чи суспільні перешкоди для навчання. Можливо, найбільш заплутаним і суперечливим з трьох слів, «педагогіка» занадто часто відноситься до роботи з дітьми в класі. Коли розмова переходить до андрагогіки і хьютагогіки³ та прояву грубих відмінностей між дорослими та «дітьми», навчання та викладання стають залежними від віку, закладу, середовища замість зосередження на людських зусиллях і практиках свобод. Слово «педагогіка», як ми його вживаємо, визначає освітню роботу на перетині теорії та практики – акт навчання, який впливає з рефлексії та знову надихає на рефлексію. Усі ці три слова, «критичний», «цифровий» і «педагогіка» є дієвими як кожне окремо, так і у поєднанні.

³ *Хьютагогіка* (від грец. εαυτός — сам й грец. ἄγω — вести) – напрям у теорії навчання, сучасне вчення про безперервну освіту як стиль життя, вчення про самоосвіту як провідну форму освіти.

У роботі «Навчання переходу: освіта як практика свободи», яка і на сьогодні є актуальною для побудови вільного від насилля освітнього процесу, Белл Хукс (Глорія Д. Воткінс) (Hooks, Bell) стверджує, що у разі, коли «існує розрив між теорією та практикою», ми увічнюємо «умови, які посилюють нашу колективну експлуатацію та репресії», використання вчителями контролю та влади над студентами притуплює ентузіазм учнів і вчить підкорятися авторитетам. Проте, коли ми даємо можливість словам працювати, коли «між теорією та практикою немає розриву», ми дозволяємо викладанню бути більше, ніж інструментом, а цифровому навчанню – більше, ніж просто освітньою технологією (edtech). Ми відновлюємо критичні цілі освіти, її допитливість і рефлексію, її імператив щодо справедливості та її постійну потребу пізнавати світ, у якому вона здобувається, незалежно від того – це класна кімната, вітальня, ігровий майданчик, чи то цифровий пристрій [10].

Нові часи і нові виклики вимагають від учнів набору компетенцій, які часто називають «навичками XXI-го століття»: критичне мислення, творчість, співпраця, спілкування, інформаційна грамотність, медіаграмотність, технологічна грамотність, гнучкість, лідерство, ініціатива, продуктивність, соціальні навички. Формування й розвиток цих навичок в учнях в умовах очного, змішаного чи дистанційного навчання, має вагоме значення для їхньої підготовки до успішного життя у все більш складному і динамічному цифровому світі. Аналізуючи результати наукового пошуку й практичних здобутків зарубіжних дослідників, робимо висновок, що критична цифрова педагогіка (CDP) зорієнтована, щонайперше, на вдосконалення саме ключових навичок навчання XXI ст., як-от:

1. **Критичне мислення:** використовуючи CDP підходи, викладачі заохочують учнів ставити під сумнів припущення, кидати виклик домінуючим наративам і критично ставитися до цифрового контенту. Виховуючи культуру запитань і скептицизму, вчителі вчать учнів розвивають здатність критично аналізувати інформацію, оцінювати джерела та наводити аргументовані докази (Watters, 2018) [11]. CDP заохочує педагогів і учнів

критично ставитися до цифрових інструментів, платформ і контенту. Ставлячи під сумнів припущення, аналізуючи упередження та оцінюючи джерела інформації в інтернеті, учні можуть розвинути міцні навички критичного мислення для кращого орієнтування в цифровому середовищі.

2. **Креативне мислення:** CDP заохочує викладачів розробляти навчальний матеріал, який надає пріоритет творчості, дослідженню та експериментуванню. Створюючи можливість автентично висловлюватись, досліджувати різні точки зору та брати участь у відкритих дослідженнях, педагоги розвивають в учнів навички творчого мислення, необхідні для інновацій та вирішення проблем (Morris & Stommel, 2017) [12]. CDP кидає виклик традиційним уявленням про викладання та навчання, заохочуючи креативність та інновації в освітніх практиках. За допомогою цифрових платформ, які дозволяють створювати мультимедіа, спільні проекти та діяти задля вирішення проблем, учні можуть досліджувати і виражати творчі здібності, діяти по-новому, нестандартно.
3. **Комунікація:** через CDP викладачі підкреслюють важливість змістовної комунікації в освітньому онлайн середовищі. Сприяючи діалогу, співпраці та зворотному зв'язку з однолітками та вчителем, учні розвивають навички ефективного спілкування як у письмовій, так і в цифровій формі (Деннен, 2019) [13]. CDP розвиває в учнів критичну свідомість, яка допомагає їм ефективно спілкуватися в середовищі ровесників, особистій та професійній кар'єрі. CDP наголошує на важливості ефективної комунікації в цифровому середовищі. Заохочуючи змістовну взаємодію, пропагуючи цифрове громадянство та сприяючи онлайн-дискусіям, педагоги можуть допомогти учням розвинути міцні комунікативні навички, необхідні для успішної онлайн співпраці та взаємодії.
4. **Співпраця:** CDP визнає важливість спільного навчання у вихованні почуття належності до свого товариства, спільного навчання й дослідження. Розробляючи проекти, здійснюючи групові обговорення та заходи із взаємоперевірки, педагоги створюють можливості для учнів

співпрацювати, обговорювати значення досягнутого та спільно створювати нові знання (Jandrić та ін., 2018) [14]. CDP сприяє спільному навчанню, побудованому на використанні цифрових технологій. Через онлайн-форуми, віртуальні групові проєкти та механізми зворотного зв'язку учні можуть співпрацювати зі своїми однолітками, ділитися ідеями та спільно створювати нові знання, покращуючи навички співпраці й взаєморозуміння в цифровому середовищі.

Цілком погоджуємося з висновками Кумбхакар М., Кумарі Г., Кумар Н. (Kumbhakar M., Kumari G., Kumar N.), що включення вищезазначених стратегій в ініціативи критичної цифрової педагогіки може ефективно покращити навички навчання XXI ст., гарантуючи, що викладачі та учні отримають компетенції, необхідні для розвитку в сучасну цифрову епоху [15].

Але, підтримуючи прихильників критичної цифрової педагогіки, ми не можемо усунути вчителя з освітнього процесу за будь-якою формою: очною (денною), змішаною, дистанційною чи то дистанційною онлайн. Тому в освітньому процесі обов'язково повинен бути вчитель – критично налаштований педагог, який буде підтримувати, супроводжувати, направляти учнів, що дасть можливість покращити їхні навички навчання задля успішного життя в сучасному цифровому світі.

Зважаючи на викладене вище, вважаємо, що *критична цифрова педагогіка*, як складова педагогіки:

- має на меті формування цінностей і сенсу життя людини, усвідомлення нею важливості критичного ставлення до світу і до себе, до знань і джерел інформації;
- є поштовхом до пошуку інноваційного, нестандартного, нетрадиційного, що може бути ефективним в умовах цифрового навчання, дієвим підходом до цих інструментів з критичної педагогічної точки зору;
- зосереджує свою практику на професійній спільноті та співпраці учасників освітнього процесу, спільному пошуку ними найбільш прийнятливих шляхів використання можливостей ІКТ;

- сповідує свободу мислення і дії, пошуку і дослідження, створює умови для вільного обміну думками у цифровому середовищі, критичного осмислення форм і змісту навчання;
- визнає різноманіття голосів, думок, точок зору;
- є не просто сховищем освітнього контенту, а й джерелом розвитку й критичного оцінювання його змісту;
- формує здатність в учасників освітнього процесу стати повноцінними агентами власного навчання й розвитку;
- підвищує ефективність освітнього процесу шляхом розширення каналів передачі знань і критичного сприйняття отриманої інформації;
- зосереджується на підтримці інтересу й ефективної взаємодії учасників освітнього процесу один до одного;
- спрямована на активізацію концепції персоніфікованого підходу до учнів та сприяння у формуванні індивідуальних освітніх траєкторій.

І, нарешті, маємо усвідомлювати, що ІКТ, штучний інтелект, цифрова педагогіка – це не панацея і не нова релігія, якій ми маємо поклонятися і якій маємо служити. Це всього лиш сучасні технології, інструменти в житті людини, які їй служать, нею використовуються критично, доцільно й ефективно задля забезпечення якості свого життя й професійної діяльності.

Список використаних джерел

1. Heidebrink-Bruno, A. (2014). A Pedagogy of Discovery: Reflections on Teaching Tech to Elementary Students. Hybrid Pedagogy. URL: <https://hybridpedagogy.org/pedagogy-discovery-reflections-teaching-tech-elementary-students/>
2. Stommel, J. (2014). Critical digital pedagogy: A definition. Hybrid Pedagogy. URL: <https://hybridpedagogy.org/critical-digital-pedagogy-definition/>
3. Jessifer; Chris Friend; and Sean Michael Morris. Critical Digital Pedagogy (2020). URL: <https://pressbooks.pub/cdpcollection/>

4. Daniel Gutiérrez-Ujaque. Rhizocrit: Rhizomatic learning and critical digital pedagogy in the post-digital age. URL: <https://www.timeshighereducation.com/campus/rhizocrit-rhizomatic-learning-and-critical-digital-pedagogy-postdigital>
5. Giroux H. (2021). Critical Pedagogy URL: https://www.academia.edu/96866476/Critical_Pedagogy
6. Elmarie Costandius, Eli Bitzer. Henry Giroux on Critical Pedagogy and Engaged Curricula. URL: https://www.researchgate.net/publication/313652356_Henry_Giroux_on_Critical_Pedagogy_and_Engaged_Curricula
7. Rorabaugh P. (2012). Occupy the Digital: Critical Pedagogy and New Media» URL: <https://hybridpedagogy.org/occupy-the-digital-critical-pedagogy-and-new-media/>
8. Morris, S. M., & Stommel, J. (2018) An urgency of teachers: The work of Critical Digital Pedagogy URL: <https://urgencyofteachers.com/?ref=hybridpedagogy.org>
9. Lilach Marom. An Urgency of Teachers: The Work of Critical Digital Pedagogy. URL: https://www.academia.edu/43534586/An_Urgency_of_Teachers_The_Work_of_Critical_Digital_Pedagogy
10. Hooks, Bell. Teaching to Transgress: Education as the Practice of Freedom, 1994. URL: <https://archive.org/details/teachingtotransg0000hook/page/44/mode/2up>
11. Watters, A. (2018). Critical Pedagogy: Teaching and Learning in the Age of the Internet. In The Critical Merits of Young Adult Literature (pp. 87-105). Palgrave Macmillan, Cham URL: https://www.researchgate.net/publication/386099007_Critical_Digital_Pedagogy_An_Innovative_Approach_to_Enhance_21st_Century_Learning_Skills
12. Morris, S. M., & Stommel, J. (2017). From voices to values: Addressing social identity through critical digital pedagogy. Digital Pedagogy in the Humanities: Concepts, Models, and Experiments, 251.
13. Aimee Whiteside, Amy Garrett Dikkers, Karen Swan. Social presence in online learning: Multiple perspectives on practice and research. Routledge URL: https://www.researchgate.net/publication/318277323_Social_Presence_in_Online_Learning_Multiple_Perspectives_on_Practice_and_Research

- 14.Jandrić, P., Knox, J., Besley, T., Ryberg, T., Suoranta, J., & Hayes, S. (2018). Postdigital science and education. *Educational Philosophy and Theory*, 50(10), 893-899. URL: https://www.researchgate.net/publication/324034159_Postdigital_science_and_education
- 15.Kumbhakar M., Kumari G., Kumar N. (2024). Critical Digital Pedagogy: An Innovative Approach to Enhance 21st Century Learning Skills. URL: https://www.researchgate.net/publication/386099007_Critical_Digital_Pedagogy_An_Innovative_Approach_to_Enhance_21st_Century_Learning_Skills

1.3. Дидактика у вимірі цифрової педагогіки: ключові концепти

Наталія Клокар

Нове століття змінило наші уявлення про характер освіти та її суб'єктів, що зумовлено суспільно-політичними і соціально-економічними впливами, викликами полікультурності, переходу до цифрового суспільства й цифрової освіти, поширення гуманізації, гуманітаризації та демократизації освіти.

Тенденції, що пов'язані із зростанням потоку наукової інформації й стрімким розвитком інформаційно-цифрових технологій (ІЦТ), об'єктивна невідворотність їх активного використання в освітньому просторі передбачає необхідність змін щодо традиційних/застарілих педагогічних технологій на сучасні – більш прогресивні й результативні і передбачає відповідну модернізацію ключових засад дидактики, як складової науки «цифрова педагогіка». *Цифрова педагогіка (ЦП)* – це педагогічний процес, що включає використання різних цифрових технологій (комп'ютери, гаджети, програмне забезпечення тощо) з критичної точки зору (доцільності та ефективності їх використання) і як результат – забезпечує вищу якість, доступність, мобільність, адаптивність освіти. Якість освіти – ключовий елемент у розвитку людського потенціалу країни, професійних і особистісних навичок тих, хто навчає і тих, кого навчають, їх здатності до неперервного навчання. Правильне і вдумливе використання можливостей ЦП забезпечує підготовку сучасного сформованого випускника школи, і у подальшому – фахівця відповідної галузі, формує

особистість, яка досконало володіє інформаційними компетентностями й розвинутим критичним мисленням.

Цифрова педагогіка, як інноваційна складова педагогіки, зорієнтована на ефективне впровадження ІКТ та ІІІ в освітній процес задля покращення якості й доступності освіти. Йдеться про використання цифрових інструментів продумано, з критичної точки зору, оскільки вчитель має прийняти рішення коли доцільно, а коли не варто використовувати цифрові можливості, зважуючи вплив цифрових технологій на зміст і засоби навчання. Діяльність щодо ефективного й продуманого використання технологій та інструментів ЦП має будуватися на відповідних наукових засадах. У зв'язку з цим актуалізується питання дидактики та її ключових засад, зокрема, принципів⁴ – вихідних науково обґрунтованих положень, що належать до методологічних засад дидактики як науки і на які необхідно спиратись в будь-якій діяльності, яка пов'язана з навчанням, в т.ч. – побудові освітнього процесу в умовах відкритої освіти, що базується на використанні можливостей ЦП. Дидактика, як наука про навчання і освіту, покликана відповісти на запитання: Чого навчати? Як навчати? За допомогою чого навчати? Чого навчили? Головним предметом дослідження дидактики є сутність процесу навчання як двох взаємопов'язаних видів діяльності (педагогічної діяльності вчителя і навчально-пізнавальної діяльності учнів), а саме: методологічні основи, принципи, методи, організаційні форми і засоби цієї діяльності [1].

Аналіз тенденції генезису дидактики ґрунтується на її класичному визначенні: *Дидактика* (від грец. διδακτική – повчальний) – педагогічна теорія навчання, яка досліджує закономірності засвоєння знань, умінь і навичок та формування переконань, визначає об'єм і структуру змісту освіти, удосконалює методи й організаційні форми навчання, вивчає виховний вплив навчального

⁴ Принцип (лат. principium – «начало, первень, основа») – першопочаток, те, що лежить в основі певної сукупності фактів, теорії, науки. Визначальне положення, вихідний пункт, передумова певної концепції або теорії. Це засадниче, фундаментальне твердження, вихідний пункт, засновок будь-якої теорії, концепції. Центральне поняття, основоположна ідея, що пронизує певну систему. Основне вихідне положення якої-небудь наукової системи, теорії, ідеологічного напрямку тощо; основний закон якої-небудь точної науки [2].

процесу на учнів. Науково-теоретична функція дидактики полягає у вивченні реальних процесів навчання, встановленні фактів і закономірних зв'язків між різними сторонами навчання, розкритті їхньої суті, виявленні тенденцій і перспектив розвитку; нормативно-прикладна – в опрацюванні проблем відбору змісту освіти, визначенні принципів навчання, нормативів застосування методів і засобів. В єдності цих функцій – суть процесу навчання, реалізація його освітніх, виховних і розвивальних функцій [3].

Найбільш глибоким, на нашу думку, є тлумачення поняття «дидактика» відомої української вченої Олександри Савченко: *Дидактика* як наука описує існуючі системи навчання, досліджує навчальний процес з метою його вдосконалення, розвиває нові ідеї, впливає на педагогічний процес. Отже, це теоретична і нормативно-прикладна наука. Як теоретична наука вона вивчає реальний педагогічний процес, установлює певні факти, зв'язки, залежності, закономірності, прогнозує наслідки навчальної діяльності, моделює експеримент. Теоретичні знання – не «мертвий капітал». Вони повертаються до практики у вигляді висновків і рекомендацій, які є підставою для визначення змісту, вибору методів навчання, організації керівництва навчальною діяльністю учнів тощо.

Таким чином, сучасна дидактика як галузь педагогіки вивчає проблеми освіти і навчання, головна функція яких передача соціального досвіду підростаючим поколінням. У різні періоди розвитку людства дидактика як наука прагнула вивчати існуючі системи навчання, вдосконалювала їх або пропонувала нові [4].

Оскільки цифрова дидактика, за визначенням Р. Гуревич, Л. Коношевського, Н. Опушко, – наукова дисципліна про принципи, методи, засоби та форми навчання в умовах цифрового освітнього середовища [5], варто зосередитися на специфіці освітнього процесу в умовах відкритої освіти, який максимально побудовано на використанні можливостей ІКТ і ШІ. Його особливість, як стверджують І. Сліпухіна, Н. Полухін, І. Чернецький, полягає в ефективному застосуванні всіма учасниками освітньої взаємодії психолого-

педагогічних, інформаційних і цифрових технологій (трансдисциплінарний підхід), а ключовою проблемою є формування освітніх середовищ, що базуються на сучасних засобах навчання [6].

Дидактику цифрового навчання Джон Д'Анджело пропонує називати e-Didactics, що можна перекласти як «цифрова дидактика», або «дидактика цифрового навчання», яку можна розглядати як систему дидактичних дій педагога-проектувальника, який забезпечує реалізацію освітнього процесу спільно з учнями у гібридному чи віртуальному середовищі; як вид дидактики з інтегрованими в неї ІКТ технологіями, фокус якої спрямований на проектування процесу навчання [7,8,9].

Традиційні дидактичні принципи залишаються фундаментальною основою навчального процесу, оскільки вони відображають сталі закономірності навчання, що підтверджені теорією й педагогічною практикою. Між тим, цифрова трансформація освіти вносить суттєві зміни в правила навчання – операційний рівень реалізації цих принципів, що визначає конкретні методи, засоби та стратегії організації освітнього процесу [10].

Як бачимо із наведених вище визначень, основна відмінність цифрової дидактики від класичної полягає у зміщенні фокуса з традиційного навчання на проектування процесу навчання. Якщо в класичній дидактиці зміст розглядається як завчасно відоме задане, то в цифровій – акцент робиться на його проектування вчителем. Проходить процес зміщення ролі вчителя: від своєрідного ретранслятора знань до проектувальника освітнього процесу. Звідси – увага на формування й розвиток ключових компетентностей, якими має володіти вчитель-проектувальник:

1) проектування цілі навчання: створення високотехнологічного освітнього середовища, зорієнтованого на результати, яке сприяє цілепокладанню того, хто навчається, відстеженню ним своєї освітньої траєкторії та оцінюванні прогресу в навчанні;

2) проектування контенту: створення інтерактивного змісту, що відбирається із врахуванням досвіду учнів, створення навчальних завдань,

проектів і навчальної діяльності, що включають цифрові інструменти та електронні ресурси;

3) проектування оцінювання: відбір і створення дієвих способів оцінювання у відповідності з цілями і змістом навчання з використанням можливостей цифрових технологій і ІІІ.

Отже, учитель повинен розвивати навички проектування освітньої діяльності, що передбачає не лише його глибокі знання предмета викладання і ключових засад дидактики, але й вільне володіння сучасними технологіями та інструментами цифрової освіти, які доцільно й критично використовуються в освітньому процесі.

Цифрова дидактика – це наука про організацію освітнього процесу в умовах цифрового суспільства, що гармонійно користується традиційними для дидактики принципами та основними поняттями, трансформуючи і доповнюючи їх в просторі цифрового освітнього середовища, адаптуючи під сучасні виклики. Багато цифрових технологій, які в найближчій та віддаленій перспективі збережуть домінуючу роль в наданні освітніх послуг, мають дидактичні властивості (інтерактивність, мультимедійність, гіпертекстовість, персональність, субкультурність тощо), що забезпечують можливість їх використання для побудови освітнього процесу, орієнтованого на врахування особливостей цифрового суспільства. Саме тому цифрова дидактика передбачає переосмислення та суттєву трансформацію освітнього процесу. За умов володіння вчителем сучасними технологіями ЦП, освітній процес, побудований на використанні цифрових засобів, забезпечить перехід:

- від індивідуального навчання до групового і навпаки – від групового до індивідуального;
- від роботи із зовнішньою підтримкою вчителя до самостійного виконання завдань та від самостійного виконання завдань – до надання підтримки іншим учням;

- від віртуальної імітації об'єктів та процесів, використання можливостей доповненої реальності – до реальних об'єктів і процесів, і назад – до їх абстрактних і цифрових моделей.

Ключовими для вчителя сьогодні стають знання і вміння працювати з технологічними рішеннями ЦП, критично оцінювати їх ефективність і вплив на побудову освітнього процесу: цифрові інструменти мають вирішувати конкретні завдання для досягнення конкретних і якісних освітніх результатів.

Предметом цифрової дидактики є побудова всього процесу навчання відповідно вимог відкритої освіти – в цифрове освітнє середовище, що включає в себе визначення принципів побудови освітнього процесу на засадах ЦП, цілей навчання, його контенту та вимог до формування, організаційних форм і методів навчання, вибір відповідних технологій та інструментів.

До особливостей цифрового освітнього процесу в умовах ЦП можемо віднести:

- свободу пошуку різної інформації в глобальній мережі;
- персональність (необмежені можливості для персонального налаштування відповідно до потреб та особливостей здобувачів освіти);
- інтерактивність (забезпечення багатосуб'єктності в освітній взаємодії);
- мультимедійність (комплексне залучення різних каналів сприйняття інформації);
- гіпертекстовість (вільне переміщення по тексту, використання перехресних посилань, довідковий характер інформації тощо);
- субкультурність (відповідність звичного образу й сприйняття світу для цифрового покоління).

Значну роль у цифровому освітньому процесі відіграють цифрові освітні технології (змішане навчання, мобільне навчання, гейміфікація, дистанційні освітні технології, електронне (онлайн) навчання тощо), що базуються на використанні технічних засобів і спеціалізованого інтерактивного обладнання (персональні комп'ютери, ноутбуки, планшети, робото технічні набори,

інтерактивні дошки, електронні фліпчарти, інтерактивна панель, інтерактивна пісочниця, інтерактивна підлога, інтерактивні куби тощо [5].

Трендами, тобто актуальними напрямками, тенденціями розвитку цифрової дидактики, визнаються такі:

- доповнена, віртуальна та змішана реальність – трансформаційні технології, які посилюють підготовку вчителя, допомагають йому конструювати та проводити цікаві уроки;
- створення в шкільних класах науково-дослідних лабораторій із набором необхідних пристроїв, тому для виконання певних вимірювань здобувачам освіти не потрібно відвідувати спеціальну лабораторію;
- перетворення навчальних середовищ, наповнених інтегрованими технологіями, на місця для командної роботи, проведення віртуальних екскурсій з окулярами, створення засобів масової інформації;
- використання навчальних можливостей поза класом (різноманітних неформальних навчальних центрів, що функціонують поза освітніми закладами);
- ШІ, який доповнює діяльність учителя (віртуальна консультаційна служба, перевірка якості виконання навчальних завдань і контрольних тестів);
- персоналізоване навчання з можливістю: вибрати заклад освіти (державний, приватний, віртуальний) і тип змішаного навчання (індивідуальна
- навчальна траєкторія за умов варіативності контролю, часу, місця, шляхів і темпу навчання); адаптувати технологію навчання через постійний аналіз даних здобувачів у реальному часі й автоматичне корегування змісту та порядку формування їхніх навичок;
- гейміфікація та симуляція – через ігрові технології, що дозволяють перетворювати важкі навчальні завдання на легкі та цікаві, застосовувати нові
- знання, приймати критично важливі рішення на підставі визначення перешкод, розгляду численних перспектив, перевірки різних відповідей;

- інтернет речей, які забезпечують оптимізацію освітнього процесу завдяки глобальній мережі підключених до Інтернету цифрових пристроїв, що можуть сприймати датчиками різноманітні сигнали з навколишнього світу, вступати у взаємодію з іншими пристроями, обмінюватися даними з метою віддаленого моніторингу за станом об'єктів, аналізу зібраних даних і прийняття на їх основі рішень (електронні книги, віртуальні бібліотеки та лабораторії, смартдошки, смартфони з освітніми програмами тощо);
- технологія блокчейн (Blockchain), що є необхідною для збереження результатів навчання особи в закладах освіти, наприклад, цифрових сертифікатів і пов'язаних з ними підписів у цифрових реєстрах, а також для автоматичної перевірки потенційним роботодавцем унікальності потрібних документів або Web-профілів [6].

Навчання як один із важливих напрямів діяльності людини складається з двох взаємопов'язаних складових – процес викладання (teaching), головним суб'єктом якого є той, хто навчає (вчитель, викладач, коуч, тренер, тьютор тощо) і процес навчання (learning), головним суб'єктом якого є той, кого навчають, хто навчається (учень, студент, слухач тощо). Саме розглядаючи освітній процес з точки зору побудови ефективної взаємодії його суб'єктів у процесі викладання й навчання, що базується на використанні ІКТ, і маємо формувати ключові засади дидактики цифрової педагогіки.

Важливим є усвідомлення того, що дидактика сьогодення, щонайперше – цифрова, має будуватися на класичних принципах як категорії дидактики, які формують її методологічну основу і на які необхідно спиратись в будь-якій діяльності, зокрема, у побудові освітнього процесу в умовах відкритої освіти, що базується на використанні можливостей ЦП. Звертаємося до розгляду саме принципів цифрової педагогіки, оскільки поняття «принципи» є визначальним, вихідним, базовим у формуванні цілісної картини освітнього процесу.

Вивчення робіт вітчизняних і зарубіжних вчених, кращих практик сучасної школи дає підстави виокремити найбільш важливі *класичні принципи дидактики* для шкільної освіти, як-от:

Принцип науковості

Цей принцип спирається на закономірний зв'язок між змістом науки та навчального предмета. Він вимагає, щоб зміст навчання знайомив учнів з об'єктними науковими фактами, поняттями основних розділів, що відповідають науці. Проте зміст навчального предмета і науки не можуть бути ідентичними, оскільки необхідно враховувати вікові особливості учнів і шкільну програму, відбираючи основи науки, що викладається доступно відповідно до віку.

Принцип доступності

Принцип науковості тісно пов'язаний з принципом доступності, але при цьому доступність слід розуміти не як легкість для засвоєння, а як міру складності для кожного учня. Принцип доступності визначається віковими та індивідуальні особливостями учнів, організація і зміст навчання передбачають поступове наростання складності.

Принцип наочності

Принцип наочності у навчанні означає залучення до сприйняття навчального матеріалу учнями усіма органами чуття. Чим різноманітніше чуттєве сприйняття, тим міцніше засвоюється навчальний матеріал. Я. А. Коменський відкрив «золоте правило» дидактики, яке вимагає залучення до навчання всіх органів чуття дитини: «Все, що можна надати для сприйняття органами чуття: видиме – для сприйняття зором, звукове – слухом, запахи – нюхом, предмет смаку – смаком, доступне дотику – дотиком. Якщо будь-які предмети і явища можна сприйняти кількома органами чуття одночасно, то підпорядковуйте їх кільком відчуттям».

Зв'язок теорії з практикою

Цей принцип є одним із найбільш важливих, оскільки якість навчання, рівень готовності учня до життя по закінченню школи залежить від ефективності зв'язку шкільного навчання з життям, теорії з практикою, від змісту освіти, організації освітнього процесу, застосування форм та методів навчання, витраченого часу, а також вікових особливостей учнів.

Свідомості та активності в навчанні

Стосується як вчителя, так і учнів. Вчитель повинен якісно й активно навчати, професійно вдосконалюватися, а учні повинні бути активними учасниками освітнього процесу, усвідомлювати й розуміти навчальний матеріал, явища, які досліджуються й проєктуються, ставити запитання й шукати на них відповіді.

Врахування індивідуальних та вікових особливостей учнів

Цей принцип тісно пов'язаний з принципом доступності навчання. Враховуються психофізіологічні особливості дітей відповідного віку (розумові, інтелектуальні, психічні, фізичні, анатомо-фізіологічні), оскільки такий підхід пов'язаний з тим, що у різних учнів одного і того ж віку є різні пізнавальні можливості.

Принцип міцності знань

У цьому принципі закріплені емпіричні та теоретичні закономірності: засвоєння змісту освіти та розвиток пізнавальних інтересів учнів – дві взаємопов'язані сторони процесу навчання; міцність засвоєння учнями навчального матеріалу залежить як від об'єктивних чинників – змісту і структури матеріалу, суб'єктивного ставлення учнів до процесу навчання, його змісту, вчителя; міцність засвоєння знань учнями зумовлюється організацією навчання, використанням різних форм і методів, часу і місця; пам'ять учня носить вибіркового характер: важливіший і цікавіший навчальний матеріал міцніше закріплюється і довше зберігається.

Принцип системності й послідовності

Цей принцип вимагає, щоб знання, вміння та навички формувалися в системі, у певному порядку, коли кожен елемент навчального матеріалу логічно пов'язується з іншими, наступне опирається на попереднє, формує основу для засвоєння нового. Систематичність у навчанні вимагає, щоб учні опановували наукові знання, розвивали вміння та формували навички в строго визначеному порядку, щоб базові знання формувалися у свідомості учнів системно, без розривів і освітніх втрат. Послідовність передбачає логічну обґрунтованість

вивчення наступного матеріалу, щоб наступне впливало з попереднього, спиралося на нього і готувало до нового щабеля у пізнавальної діяльності учнів.

Сучасна дидактика запроваджує нові підходи до навчального процесу – його кібернетизацію, «гнучкі технології», модернізовані методи і форми навчання. Зберігаючи цінні ідеї традиційного навчання, вона сприяє вдосконаленню освіти і навчання відповідно до вимог суспільства

Усвідомлюючи важливість наступності й збереження кращих надбань вітчизняної та зарубіжної педагогічної науки, беручи до уваги результати проведеного огляду наукових матеріалів, включаючи статті, монографії та книги, пов'язані з розвитком цифрової педагогіки та викладання, розглянемо ключові принципи дидактики цифрової педагогіки, в основі яких, як показує проведений аналіз, – класичні принципи.

Оскільки принципи навчання формують засадничі положення методології дидактики, вважаємо за необхідне розглянути ті, що обґрунтовано в електронному виданні «Дидактика як галузь педагогіки» (укладач З. Гіптерс) [11]. Зберігаючи цінні ідеї традиційного навчання, сучасна дидактика сприяє вдосконаленню освіти і навчання відповідно до вимог суспільства та запроваджує нові підходи до освітнього процесу, що базуються на модернізованих принципах:

1. Принцип спрямованості навчального процесу полягає у визначенні для кожного заняття трьох цілей — освітню, виховну і розвиваючу в структурі заняття, формах і методах викладу.

2. Принцип науковості полягає у такому доборі матеріалу, який відповідав би структурі побудови і досягненням сучасної науки і навчального предмета.

3. Принцип системності і послідовності (похідний від принципу науковості) – це дотримання вимоги викладу і вивчення матеріалу за висхідною: від простого – до складного, від нижчого – до вищого, від попереднього – до наступного.

4. Принцип доступності, дохідливості викладання. Суть його полягає в тому, що чим складнішим є матеріал, тим простіше, дохідливіше він має бути викладений – це запорука педагогічної майстерності викладача.

5. Принцип активності і свідомості навчання – це формування свідомої мотивації у ставленні до навчання, що в цілому сприяє розвитку свідомого ставлення до життєвих проблем, до навчання.

6. Принцип міцності засвоєння знань, формування вмінь і навичок залежить від індивідуальних особливостей учнів (студентів) та педагогічної майстерності викладача.

Принагідно слід акцентувати увагу на появі нових/модернізованих дидактичних принципів. Одне із ґрунтовних визначень принципів цифрової освіти, які разом формують основу дидактики цифрової епохи, сприяючи ефективному використанню технологій та забезпеченню якості освіти в нових умовах, дають Р. Гуревич, Л. Коношевський, Н. Опушко:

- *принцип гнучкості*, який відображає можливість варіювання змісту, темпу та методів навчання відповідно до індивідуальних особливостей учнів, їхнього рівня підготовки та змінних умов освітнього середовища;
- *принцип адаптивності*, що реалізується через застосування цифрових технологій для аналізу навчальних потреб учнів і коригування освітнього контенту на основі їхніх індивідуальних траєкторій;
- *принцип інтеграції*, що передбачає поєднання традиційних і цифрових методів навчання, а також міждисциплінарний підхід, який сприяє цілісному сприйняттю знань і формуванню комплексних компетентностей;
- *принцип персоніфікації навчання*, що ґрунтується на використанні ШІ, алгоритмів адаптивного навчання та аналітики навчальних даних для створення індивідуальних навчальних маршрутів, які відповідають потребам, інтересам і можливостям учня;
- *принцип цифрової інклюзії*, що має на увазі рівний доступ до освітніх послуг усіх учасників навчального процесу, незалежно від їхніх когнітивних, фізичних або соціально-економічних особливостей. Цей

принцип передбачає створення доступних цифрових платформ, адаптацію контенту для різних категорій учнів, використання асистивних технологій (екранних рідерів, голосових асистентів, альтернативних методів введення тощо), а також реалізацію персоналізованого підходу в навчанні, що сприяє розвитку кожного учня відповідно до його потреб і можливостей;

- *принцип гейміфікації*, що передбачає впровадження ігрових механік (рейтинги, нагороди, бали, рівні) з метою підвищення мотивації до навчання, розвитку внутрішньої зацікавленості та залучення до активної взаємодії з контентом;
- *принцип оптимального когнітивного навантаження*, що гарантує збалансування обсягу та складності навчального матеріалу, запобігає інформаційному перенасиченню та зниженню ефективності засвоєння знань через перевантаження пам'яті й уваги;
- *принципу цифрової етики та безпеки*, що визначає необхідність формування відповідального ставлення до роботи з інформацією, розвиток критичного мислення, інформаційної культури та захисту персональних даних у цифровому просторі [5].

Варто також розкрити сутність принципів цифрової дидактики, які обґрунтовуються у публікації «Основні положення дидактичних принципів цифрового освітнього процесу» (О. Азюковський, М. Трегуб, О. Пащенко, Т. Медведовська), що враховує результати досліджень цього актуального питання [12,13,14] і якими можуть керуватися вчителі в освітньому процесі, побудованому на використанні технологій та інструментів ЦП, зокрема:

- *принцип домінування* орієнтований на самостійну навчальну діяльність учня в цифровому освітньому середовищі. Вчитель, у свою чергу, повинен організовувати навчальний процес, підтримувати, допомагати учню в процесі навчання;
- *принцип персоналізації* передбачає можливість учня самостійно визначати мету навчання, у свою чергу стратегія і темп навчального процесу мають визначатися викладачем і залежати від процесу засвоєння освітньої

програми. Такий підхід дозволить вчителю відстежувати особистісні показники розвитку та результати навчання студента (учня);

- *принцип доцільності* перетинається з традиційним дидактичним принципом цілеспрямованості: у процесі навчання вимагає використання таких цифрових технологій, які максимально сприяють досягненню поставлених цілей у навчальному процесі конкретної особистості. Цей принцип передбачає використання ефективних педагогічних і цифрових технологій та інструментів без чітко визначених освітніх цілей. Крім того, не використовується надмірність і різноманітність інструментів навчання, щоб уникнути плутанини та втрату часу на адаптацію до самого процесу навчання;
- *принцип гнучкості та адаптивності* дозволяє розробити індивідуальний підхід залежно від умов цифрового освітнього процесу. Це дозволяє програмі навчання автоматично адаптуватися до цілей кожного учня, враховуючи такі аспекти, як порядок, спосіб і темп подачі навчального матеріалу. Цей принцип також враховує рівень і характер підтримки учнів;
- *принцип успішності в навчанні* перетинається з дидактичним принципом міцності знань і передбачає досягнення поставлених кінцевих або проміжних цілей, а також повного засвоєння знань, умінь і навичок. Цей принцип є завершальним елементом у дидактичному ланцюжку «пояснення-закріплення-контроль». Викладач повинен відстежувати оптимальне співвідношення занять і отриманого результату, що дозволить підтримувати інтерес і мотивацію до навчання. Цифрові інструменти значно прискорюють цей процес і роблять його менш рутинним;
- *принцип навчання у співпраці та взаємодії* вимагає побудови освітнього процесу на основі активного багатостороннього спілкування – між учнем і вчителем чи групою учнів, а також співпраці між учнями. Цей принцип передбачає використання групових форм мережевого навчання;
- *принцип практико-орієнтованості*, який безпосередньо пов'язаний із традиційним дидактичним принципом зв'язку навчання з життям, вимагає

чіткої постановки цілей і конкретних результатів. Для цього необхідно чітко організувати: постановку навчальних цілей, завдань і проблемних ситуацій; практичні завдання; закріплення отриманих знань в реальних умовах, в ідеалі – на існуючому проєкті чи підприємстві;

- *принцип наростання складності*, який співвідноситься з класичним дидактичним принципом доступності, системності та послідовності, передбачає послідовний перехід: від простого до складного і від складного до простого; від загального до окремого і від окремого до загального; від особистості до групи та від групи до особистості й інші процеси навчання;
- *принцип насиченості освітнього середовища* вимагає наповнення індивідуальної стратегії навчання інформаційними ресурсами. Це можна реалізувати за допомогою мережевого освітнього ресурсу – єдиного інформаційного освітнього середовища;
- *принцип полімодальності* визначається необхідністю залучення в навчальний процес візуальних, аудіальних, моторних (кінестетичних) способів сприймання. Для цього використовуються різні пристрої, такі як симулятори, датчики, а також засоби доповненої реальності;
- *принцип включеного оцінювання* потребує безперервного оцінювання успішності учня протягом усього освітнього процесу.

Цифрові технології забезпечують миттєвий зворотний зв'язок, безперервно передаючи вчителю необхідні дані про результати виконання завдання. Завдяки цьому вчитель робить висновки про сильні та слабкі сторони учня, що дозволяє коригувати сценарії розвитку та найближчі цілі навчання безпосередньо в освітньому процесі. Таким чином, цифрові технології забезпечують об'єктивність і прозорість кінцевої оцінки виконання того чи іншого завдання [15].

Дидактичні принципи цифрової освіти є відкритими і через свою новизну вимагають доповнень у міру розвитку теоретичних та практичних можливостей ЦП, яка, на нашу думку, не є новою наукою про освіту, а є частиною педагогіки, складовою цілісної системи наук про освіту. Наразі відбувається суттєва

революція у формулюванні очікувань від освіти, в яку ЦП робить значний внесок як з точки зору визначення можливостей впровадження, так і щодо темпів поширення та інтеграції на практиці.

Питання впровадження цифрових технологій в освітній процес, ключових засад ЦП потребує подальшого вивчення й дослідження, зокрема:

- формування і розвитку цінностей інформаційного суспільства, аксіологічної складової ЦП;
- аналіз та осмислення впливу ІЦТ і ІІ на якість освіти, психологічну стійкість учасників освітнього процесу та когнітивні здібності учнів;
- виявлення і обґрунтування ефективних методів та інструментів ЦП, що сприяють розвитку ключових компетенцій особистості ХХІ-го ст.;
- виявлення перешкод і викликів, з якими стикаються вчителі при впровадженні цифрових технологій та пошук шляхів їх подолання;
- вдосконалення технологій і методів дистанційного навчання, розроблення дидактичних і методичних матеріалів;
- підвищення мотивації й психологічної стійкості, збереження здоров'я учасників освітнього процесу, побудованого на засадах ІЦТ і ІІ.

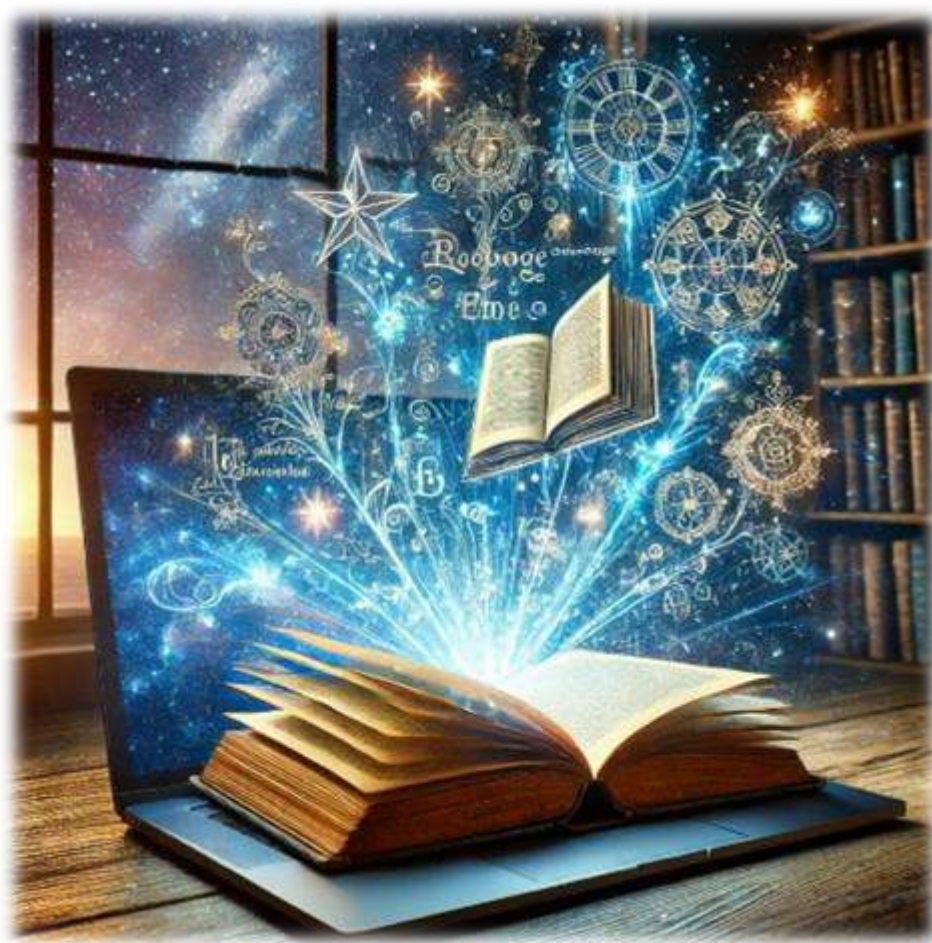
Вищеназвані напрями майбутніх досліджень видаються вкрай актуальними і перспективними, оскільки наразі більше уваги приділяється створенню цифрових інструментів та збільшенню кількості освітніх платформ, але поки що не вирішена головна проблема – якість освіти та збереження ціннісно-моральних орієнтирів учасників освітнього й виховного процесу.

Список літератури

1. Максименко В. П. Дидактика: курс лекцій: Навч. посіб. / В. П. Максименко – Хмельницький: ХмЦНП, 2013. – 222 с.
<https://core.ac.uk/download/pdf/33687761.pdf>
2. Вікіпедія. Принцип. <https://uk.wikipedia.org/wiki/>
3. Енциклопедія сучасної України. Дидактика. <https://esu.com.ua/article-24231>

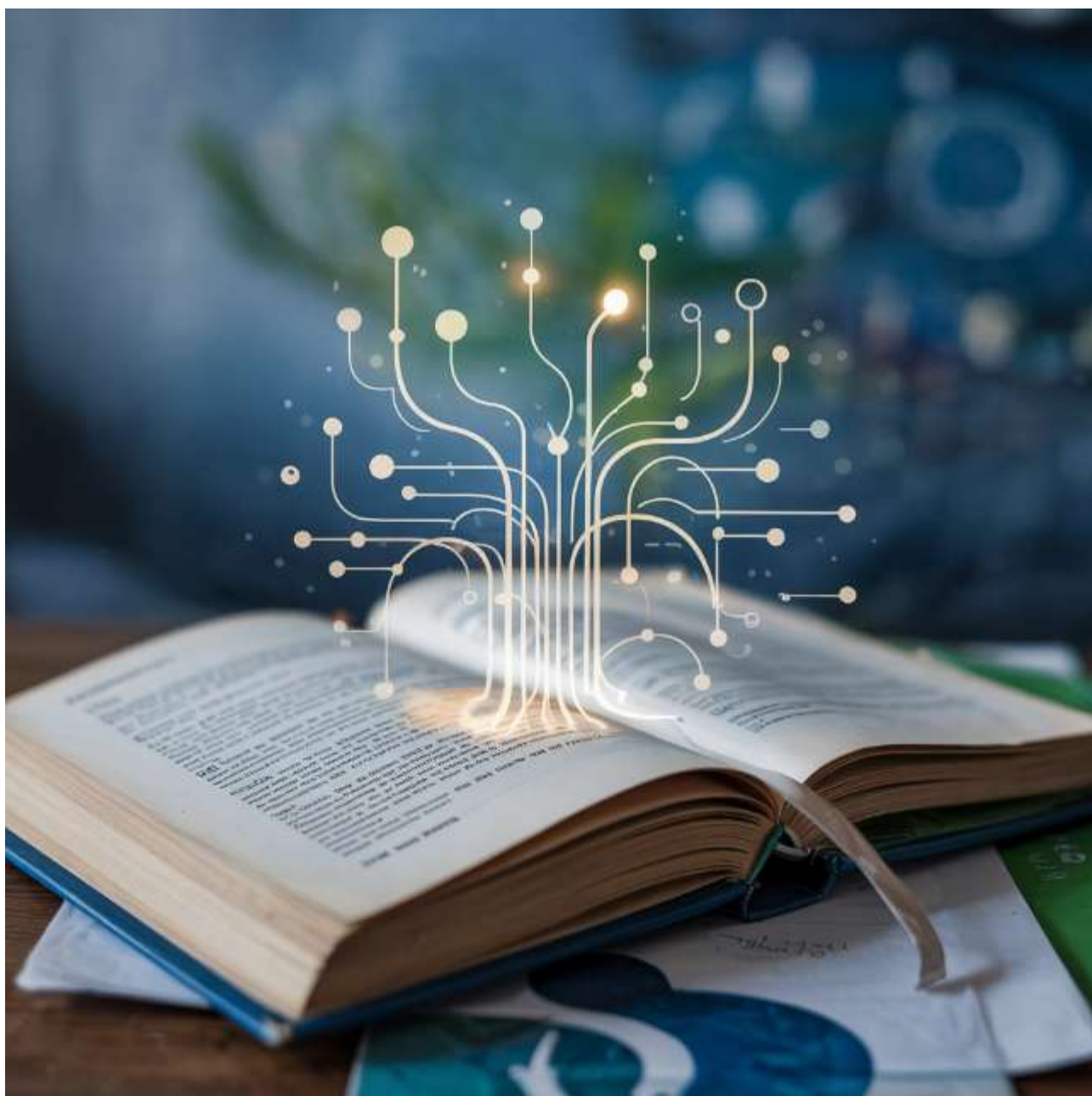
4. Савченко О.Я. Дидактика початкової школи: Підручник для студентів педагогічних факультетів. - К.:Генеза, 2002. – 368 с.
5. Гуревич Р., Коношевський Л., Опушко Н. Цифровізація освіти сучасного суспільства: проблеми, досвід, перспективи. Освітологічний дискурс. 2022. № 3–4 (38–39). С. 23–45. <https://od.kubg.edu.ua/index.php/journal/article/view/946/710>
6. Сліпухіна І. А., Поліхун Н. І., Чернецький І. С. Педагогіка ХХІ століття: формування цифрової дидактики. Збірник наукових праць «Педагогічні науки». Херсон: ХДУ, 2018. Вип. LXXXIII. Т. 1. С. 231–237.
7. D'Angelo G. From Didactics to E-Didactics – Paradigms, Models and Techniques for e-Learning. -Naples: LIGUORI EDITORE, 2007., 404 p.
8. Jahnke I., Bergström P. Digital Didactical Designs as research framework: iPad integration in Nordic schools // Computers & Education. – 2017. - № 113. – pp. 1-15.
9. Ruthven K. The didactical tetrahedron as a heuristic for analysing the incorporation of digital technologies into classroom practice in support of investigative approaches to teaching mathematics //ZDM — The International Journal of Mathematics Education. – 2012. – № 44 (5). - pp. 627–640.
- 10.Лаврентьєва О. О., Крупський О. П. Дидактика цифрової епохи: виклики, можливості та перспективи розвитку. Alfred Nobel University Journal of Pedagogy and Psychology, 2024. № 2 (28) <https://philarchive.org/archive/LAVDOT-2>.
- 11.Дидактика як галузь педагогіки. Укладач Гіптерс З. В. <https://studfile.net/preview/7073226/page:17/>.
- 12.Koroviaka, Y., Pashchenko, O. & Khomenko, V. Modern paradigm of learning with distance technologies. Abstracts of the III International Scientific and Practical Conference (Lisbon, February 2 – 5, 2021). Portugal 2021. 300 p. Pp. 196–199. Available at: DOI: 10.46299/ISG.2021.I.III URL: <https://isg-konf.com>

- 13.Медведовська, Т. П. Інноваційні технології інформатизації сучасної вищої економічної освіти. Міжнародної науково-практичної конференції молодих вчених, аспірантів та студентів «Інформаційні технології в сучасному світі: дослідження молодих вчених». Матеріали конференції, (с. 76), 2013.
- 14.Navrylova, L. H. & Topolnyk, Y. V. (2017). Digital culture, digital literacy, digital competence as modern educational phenomena. Informatsiini tekhnolohii i zasoby navchannia, vol. 61, no. 5. pp. 1-11.
- 15.Азюковський О. О., Трегуб М. М., Пащенко О. А., Медведовська Т. П. «Основні положення дидактичних принципів цифрового освітнього процесу» https://www.researchgate.net/publication/370733147_OSNOVNI_POLOZENNA_DIDAKTICNIH_PRINCIPIV_CIFROVOGO_OSVITNOGO_PROCESU.



Розділ II.

Цифрова педагогіка в сучасному закладі освіти



2.1. Основні аспекти управління освітнім процесом в умовах цифрової педагогіки

Олена Волохова

На сучасному етапі розвитку України інтеграція інформаційно-цифрових технологій у стратегічно важливі галузі діяльності постає як пріоритетна складова державної політики і фундаментальна передумова соціально-економічного поступу країни у контексті глобальних змін. Таку тенденцію відображають і положення «Концепції розвитку штучного інтелекту в Україні», у яких один із сучасних інструментів цифрової трансформації – штучний інтелект – розглядається як «невід’ємна складова розвитку ... діяльності у сферах загальнодержавного значення» [1]. При цьому однією з ключових сфер, на яку цифрова інноватика має безпосередній вплив, є освіта. Це обумовлено тим, що вона настільки глибоко переплетена із суспільним життям, що однією з перших реагує на зміни у соціально-економічному, науково-технічному, правовому та інших контекстах.

Сьогодні освітня галузь зазнає ґрунтовних структурних і змістових перетворень, які є систематичними та швидкоплинними. Це пов’язано із зсувом світових парадигм у бік інформаційних, цифрових і технологічних процесів. Такі тенденції створюють додаткове навантаження на освітню систему та її суб’єктів, а також обумовлюють необхідність у реорганізації традиційного управлінського процесу. Його оптимізація на сучасному етапі розвитку країни також тісно пов’язана з реформуванням освіти на державному рівні, тому є процесом стратегічно важливим, динамічним і багатовекторним, а відтак потребує виваженого комплексного підходу та ефективного менеджменту.

Відтак, процес і стратегія управління розвитком сучасного закладу освіти трансформується відповідно до вищезгаданих змін. Це, в свою чергу, потребує і додаткових матеріальних ресурсів, і активізації людського капіталу, і новітніх цифрових рішень, які б дозволили організувати та впорядкувати освітній процес більш ефективно.

У контексті фундаментальних перетворень система управління навчанням (Learning Management System, LMS) стала таким інструментом оптимізації освітнього процесу, базовим і центральним елементом його організації. Це обумовлено тим, що така система пропонує ефективне електронне рішення для створення й модернізації освітніх продуктів, а відтак – налагодження і координації навчання у будь-якому форматі (очному, дистанційному або змішаному). При цьому функціонал і можливості більшості LMS дозволяють продуктивно організувати процеси навчання і викладання, управління знаннями та освітнім процесом загалом, що є пріоритетом їхньої імплементації на практиці. Окрім цього, використання таких систем робить можливим забезпечення на практиці принципів гнучкості, системності, індивідуалізації та безперервності навчання в умовах викликів.

У процесі розвитку технологій e-Learning, систем категорії Learning Management System (LMS) перспективними напрямками розвитку є удосконалення інструментів, що включають засоби ... адміністрування навчального процесу в цілому, в тому числі його традиційних форм [10].

На сучасному етапі реформування освіти в Україні використання систем управління навчанням, в тому числі на базі технологій штучного інтелекту, є провідним і перспективним вектором діяльності. Інтеграція таких систем у практику освітнього менеджменту зарекомендувала себе як потужний інструмент для оптимізації рутинних нескладних процесів, підвищення якості освітніх послуг шляхом моніторингу та прогнозування, забезпечення більш ефективної комунікації між учасниками освітнього процесу, а також автоматизації баз даних учнів і вчителів. Разом із тим, така трансформація пов'язана з низкою труднощів, що є природним для етапу реформування. Інтеграція цифрових технологій так чи інакше пов'язана з певними викликами, зокрема матеріально-технічними, кадровими, фінансовими та етичними. Це, в свою чергу, обумовлює необхідність адаптації освітньої інфраструктури до впровадження змін, а також розробки стратегічного плану дій щодо створення цифрового середовища у конкретному закладі освіти із врахуванням його

унікальних потреб, особливостей внутрішньої політики та перспективних цілей розвитку.

Тож дослідження проблем і перспектив впровадження технологій LMS в управлінську діяльність закладу загальної середньої освіти є актуальним питанням. Воно потребує не лише теоретичного осмислення, але й практичної реалізації концепції цифрової трансформації та загальнодержавної політики в цій галузі на базі конкретних закладів освіти.

Протягом останніх років питання діджиталізації освіти та практичної інтеграції цифрових технологій є об'єктами наукових досліджень широкого кола освітян. Слід відзначити помітну роль американських науковців, зокрема П. Кіршнера, М. Брауна, С. Мура, Ч. Хендріка, Д. Віллінгема, І. Моллік, Л. Моллік та інших, які зробили вагомий внесок у дослідження та впровадження технологій штучного інтелекту. Окрім того, університети США активно досліджують актуальні питання взаємодії науково-технічної галузі та штучного інтелекту, роблячи акцент на методологічних аспектах його використання та вивчаючи можливості застосування цифрових сервісів для організації та супроводу освітнього процесу [2].

Не лишаються осторонь та активно досліджують дане питання й вітчизняні вчені. Так, проблемою впровадження цифрових технологій, в тому числі на основі штучного інтелекту, в освітній галузі та стратегію розвитку освіти опікуються Н. Клокар, О. Шпарик, С. Яремко, В. Гладун, Г. Андрущук, Ю. Носенко, Л. Северина, О. Здоровець, О. Беляєва та інші. Дослідники А. Джурило, І. Маріу, М. Тименко зосереджуються на вивченні трансформаційних процесів у шкільній освіті в контексті всесвітніх та європейських тенденцій [3]. Питанням застосування функціоналу нейромереж в освітньому процесі займаються І. Пахомова, С. Шаров, О. Добровольська, М. Мар'єнко, Т. Лукашів, Ю. Літвінчук та інші. Проте, варто наголосити на тому, що проблема використання цифрових платформ на базі штучного інтелекту саме в управлінській діяльності закладу освіти є недостатньо глибоко вивченою.

Особливо високу зацікавленість вивченням систем управління навчанням і цифровізації освітнього процесу в цілому науковці виявили під час пандемії, а що стосується українських дослідників зокрема, то вони активно продовжили роботу і під час воєнного стану, який обумовив вимушений перехід закладів освіти на дистанційну або змішану форму навчання. У контексті таких суспільних змін цифрові технології розглядаються як ефективний інструмент для забезпечення безперервності освітнього процесу та налагодження ефективної комунікації між його учасниками.

При цьому практика використання розумних систем і впровадження діджиталізації вказує на необхідність їхнього ретельного вивчення як явища та процесу в цілому, а також виваженого підходу до використання можливостей цифрових платформ для трансформації освітнього простору та продуктивної реалізації управлінських процесів.

Актуальні національні ініціативи у рамках діджиталізації освіти орієнтуються на світовий досвід. Зокрема, фундаментальним у цій галузі вважається «План дій цифрової освіти (2021–2027)» (Digital Education Action Plan 2021–2027), який виступає ключовим джерелом, що визначає шляхи впровадження цифрової трансформації Європейського освітнього простору [5]. Окрім того, розгорнуте уявлення про план дій щодо досягнення цифрової трансформації економіки та суспільства ЄС дає «Цифровий компас до 2030 року» (2030 Digital Compass: the European way for the Digital Decade), розроблений Європейською Комісією та запропонований як «шлях до Цифрового десятиліття» [6].

Фундаментальними документами, які комунікують державницьку позицію щодо цього питання в Україні, є «Концепція розвитку цифрових компетентностей та план заходів з її реалізації» [7] та «Концепція розвитку штучного інтелекту в Україні» [1].

Упродовж багатьох років Україна долучається до реалізації інноваційних світових тенденцій діджиталізації освіти. У межах цього вектору розвитку систематично триває реалізація практичних заходів і їхня координація на всіх

рівнях функціонування освітньої системи. Про пріоритет цього напрямку діяльності для державної політики свідчить послідовна та комплексна робота у галузі нормативно-правового регулювання, створення та імплементації методичного супроводу, а також стратегічного планування діджиталізації. Таким чином, можна стверджувати, що створено міцне підґрунтя для впровадження засадничих положень освітньої політики країни в практичну діяльність закладів загальної середньої освіти.

Як зазначено у «Концепції цифрової трансформації освіти і науки на період до 2026 року» (проект), сучасна освітня система «має зазнати докорінних цифрових змін та відповідати світовим тенденціям цифрового розвитку для успішної реалізації кожною людиною свого потенціалу» [8]. Окрім того, даний документ наголошує й на тому, що створення єдиного цифрового середовища є ефективним засобом до зменшення бюрократичного навантаження та оптимізації управлінських процесів.

Оскільки цифровізація глибоко інтегрувалась не лише в освіту, а й у суспільне життя в цілому, виникла потреба у ретельному вивченні її як явища і як процесу. Враховуючи той факт, що динаміка розвитку інформаційно-комунікаційних технологій доволі стрімка, освіта сьогодні відчуває потребу в оперативній і гнучкій адаптації нормативних та інструктивно-методичних документів. У той самий час є необхідність практичної апробації теоретичних напрацювань, методичних розробок і реалізації концептуальних засад державної політики. Вищезгадані процеси відбуваються синхронно, що спричиняє певні виклики як для керівників закладами освіти, так і для вчителів-практиків, вимагаючи від них пластичності мислення, мобілізації зусиль і ефективної спільної взаємодії відповідно до стратегії розвитку школи та цінностей, які вона декларує та реалізовує у своїй щоденній діяльності.

На рівні управління закладом загальної середньої освіти конкретні шляхи впровадження ініціатив щодо діджиталізації освітнього процесу повинні знайти відображення при розробці стратегії розвитку закладу освіти та плану роботи на

навчальний рік. Окрім того, ефективною може виявитися практика складання стратегічного плану цифровізації освітнього процесу.

Інтеграція цього модуля в план роботи школи дозволить відстежити взаємозв'язок низки управлінських сегментів і векторів діяльності на базі конкретного закладу освіти, а також спрогнозувати можливі результати та виклики в подальшій роботі за умови структурованого, раціонального та послідовного аналізу на різних етапах роботи.

Базовою передумовою ефективного впровадження цифрових технологій в управлінську діяльність для подальшої трансформації освітнього процесу є усвідомлення адміністрацією закладу власного кадрового потенціалу, можливостей матеріально-технічної бази, методичного інструментарію та освітніх потреб учнів. Серед низки ключових факторів цього процесу не останню роль відіграють і соціальні запити суспільства, кар'єрне орієнтування з урахуванням динаміки суспільно-економічного розвитку певного регіону та перспективні вектори розвитку ринку праці у воєнний та післявоєнний час.

Уже сьогодні, з огляду на ряд політичних, соціальних та економічних чинників, ми можемо спрогнозувати зміни у запитах суспільства на певні професії чи то на спеціалістів із певним набором компетентностей у найближчій перспективі. Беручи до уваги цю тенденцію, можемо стверджувати, що заклади загальної середньої освіти повинні вибудовувати власну стратегію розвитку, адаптуючись до реформ чи реагуючи на суспільно-економічні виклики.

Процес вибудовування адекватної внутрішньої (організаційної) політики закладу з урахуванням вищезгаданих закономірностей та векторів розвитку громади чи суспільства в цілому повинен враховувати модуль цифрових компетентностей. Його пріоритетність обумовлена глобальним розвитком високоефективної екосистеми цифрової освіти та необхідністю підвищення цифрової грамотності потенційних фахівців у різних галузях [9].

Школа – осередок єдності та розвитку певної громади, носій і транслятор її цінностей, посередник між традиціями суспільства та його сучасними прагненнями. Саме тому вона, з одного боку, повинна бути у вирі

трансформацій, у центрі інноваційних перетворень в освіті, а з іншого – формувати національну ідентичність на основі сукупності тих цінностей, які об’єднують народ, відображають його культурно-історичну спадщину та громадянську свідомість. Це передбачає поінформованість про актуальні процеси модернізації змісту освітнього процесу та гнучкість у здійсненні управлінської діяльності для реалізації ініціатив. І окрім цього, сучасний заклад освіти має бути відкритим для діалогу та співпраці з батьками, учнями, громадою та державними інституціями.

Це може зумовити певні виклики для адміністрації та педагогічного колективу закладу, проте, водночас, і відкриє ширші можливості для розвитку. Адже сьогодні роль школи не зводиться тільки до передачі знань учням, а полягає у розбудові цілісної екосистеми, повноцінного освітнього середовища з чіткою стратегією розвитку та адаптивністю до умов сьогодення. Її місія полягає у сприянні всебічному розвитку особистості, розкритті її потенціалу, вихованні свідомого громадянина, здатного діяти відповідно до вимог сучасного світу.

Потенціал систем управління навчанням для організації адміністративної діяльності на сучасному етапі розвитку освіти є високим і відкриває перспективи оптимізації рутинних процесів освітнього менеджменту. Сучасні цифрові платформи LMS, в тому числі й на базі штучного інтелекту, демонструють ефективність у виконанні таких завдань:

- *Організація персоналізованої освіти.* Інноваційні електронні системи та віртуальні помічники з генеративним інтелектом можуть бути ефективними у впровадженні систем адаптивного навчання, наприклад, для створення індивідуальних планів роботи на основі шаблонів або індивідуальних освітніх траєкторій учнів. При цьому автоматизовані алгоритми можуть здійснювати моніторинг прогресу здобувача освіти і пропонувати педагогу спеціалізовані методи роботи.

- *Здійснення адміністративних процесів.* Цифрові платформи спрощують процес складання розкладу, обробку та управління даними про учнів і педагогічних працівників. Функціонал автоматизованих систем, який включає

технології штучного інтелекту, допомагає оптимізувати рутинні процеси, з урахуванням навчальних потреб закладу та персональних запитів учасників освітнього процесу.

- *Забезпечення оперативної взаємодії з батьками.* Комунікація з батьківськими колективами та окремими їхніми представниками стає швидшою із залученням інструментів LMS. Так, наприклад, сповіщення про події, результати навчання та зміни в освітньому процесі в ліцеї надсилаються в режимі реального часу.

- *Технічний супровід освітнього процесу.* Інструменти та ресурси на базі штучного інтелекту є ефективними не лише для розробки уроків, але й при плануванні педагогічної та управлінської діяльності, встановленні нагадувань про важливі події, складанні режимів роботи та пошуку інформації. Оновлений функціонал електронних автоматизованих систем, зокрема, електронного журналу, дозволяє генерувати шаблони шкільної документації. Крім того, модулі розумних систем можна використовувати для обробки певного обсягу інформації, наприклад, для автоматичного аналізу відгуків про заклад освіти в соціальних мережах, на веб-сайтах тощо. Це, в свою чергу, забезпечує оперативність моніторингу та оцінки рівня конкурентоспроможності школи.

Розбудова цифрової екосистеми ліцею – комплексний і системний процес, яка вимагає від адміністрації закладу стратегічного, раціонального (критичного) підходу до інноватики. Практична реалізація концепції цифрової трансформації освіти для оптимізації управлінських процесів сприяє автоматизації обліку відвідуваності, запровадженню електронної системи розкладу та переведенню більшої частини документообігу в цифровий формат.

При розробці та реалізації стратегії створення цифрового середовища в ліцеї особливий акцент робиться на забезпеченні якісних змін освітнього процесу. Для цього на кожному етапі роботи здійснюється аналіз діяльності, здійсненої під час проведення уроків, занять гуртків, під час позакласної роботи з учнями, а також в межах заходів із підвищення кваліфікації для педагогічних

працівників. Окрім того, регулярно досліджується ефективність інтеграції тих чи інших цифрових платформ відповідно до стратегічних цілей ліцею.

Практика роботи в галузі створення цифрового середовища показує, що систематичний аналіз ефективності використовуваних інструментів є важливою передумовою продуктивності процесу інноватики в цілому. При такому аналізі окрема увага повинна бути приділена оцінці ступеня доступності, прозорості та доцільності тих чи інших систем управління навчанням та окремих програм.

Арсенал цифрового інструментарію, яким оперує школа, повинен відповідати її практичним потребам, а також стратегічним цілям розвитку, та не йти всупереч місії, візії закладу освіти, його перспективним завданням і векторам розвитку. Відтак, запровадження в професійну діяльність нових технологічних інструментів та практично необмежених інформаційних ресурсів неминуче пов'язано з відповідальністю за наслідки цього процесу. Цей фактор обумовлює необхідність своєчасної та коректної комунікації єдиної корпоративної позиції щодо етики та механізмів впровадження цифрового інструментарію від адміністрації до учасників освітнього процесу.

Високу результативність в опануванні цифрового інструментарію, запровадженні систем управління навчанням (LMS), обміні знаннями та досвідом показують різноманітні методичні спільноти та хаби. Метою таких професійних навчальних команд освітян є створення осередків творчого коворкінгу педагогів із питань упровадження інноваційних технологій в освітній процес і створення інфраструктури цифрових ресурсів для практичної реалізації передового педагогічного досвіду в освітню та, зокрема, управлінську діяльність.

Основними завданнями таких ініціатив із професійного розвитку педагогів у галузі діджиталізації на певних етапах роботи є наступне:

- апробація та впровадження цифрового контенту в освітній процес;
- підвищення ефективності освітньої діяльності;
- стимулювання мотивації вчителя та учня;
- консультативна допомога в використанні цифрових платформ;

- упровадження LMS, навчального програмного забезпечення та інструментів штучного інтелекту в практику роботи педагога;
- розвиток професійних компетентностей учителя та ключових компетентностей учнів;
- забезпечення конкурентоспроможності сучасної української школи на ринку освітніх послуг країни та світу.

Підвищення кваліфікації та професійний розвиток педагогічного колективу в галузі створення цифрового середовища в ліцеї – процес, який не можна вважати закінченим, адже він здійснюється безперервно, у тісному взаємозв'язку з загальнодержавними та глобальними тенденціями розвитку суспільства. Проте, цей практичний модуль діяльності закладу освіти є одним із найбільш стратегічно важливих, адже саме від нього залежить якість та результативність процесу оптимізації управлінської діяльності у контексті цифрового освітнього простору.

Разом із тим діджиталізація окремих процедур і механізмів освітнього менеджменту безумовно пов'язана з низкою викликів, успішне подолання яких повинно бути передбачено при формулюванні стратегічних цілей розвитку закладу. Так, рівень цифрових компетентностей учасників освітнього процесу може певною мірою не відповідати очікуванням або/та завданням щодо розбудови цифрової екосистеми. Стимулом для опанування новітніх електронних платформ та ресурсів може бути активна комунікація, обмін досвідом і проведення заходів із підвищення рівня цифрової грамотності.

Слід зауважити, що в умовах діджиталізації освітнього процесу загалом та управлінського зокрема фундаментальну роль відіграє якість і новизна матеріально-технічної бази школи. Відсутність сучасної техніки і технологій та достатнього покриття мережі Інтернет в закладах може стати серйозною перешкодою на шляху до впровадження інноваційних автоматизованих систем і цифрових платформ. Окрім того, це може стати фактором демотивації учасників освітнього процесу в опануванні методик і прийомів роботи з вищезгаданими ресурсами.

За умови подолання проблем недостатнього рівня цифрової грамотності учасників освітнього процесу та матеріально-технічної забезпеченості закладу, можна сформувавши підґрунтя для ефективного створення та кваліфікованого відбору адекватного цифрового освітнього контенту. Якісне змістове наповнення освітнього процесу є пріоритетною лінією управлінської та педагогічної діяльності в галузі цифрової трансформації. Особливо актуальним цей напрямок є в умовах воєнного стану, коли певний відсоток віртуального контенту може носити характер дезінформації та становити небезпеку для учасників освітнього процесу.

Щодо питання якості та безпечності цифрового контенту, слід відзначити корисність досвіду з упровадження системи уроків із цифрового етикету для учнів 1-11 класів, а також відповідних занять для педагогічних працівників із метою підвищення рівня обізнаності щодо прийомів роботи з сучасним інформаційним і візуальним контентом та шляхів забезпечення цифрової безпеки.

В умовах цифровізації системи управлінської діяльності закладу освіти важливим є питання щодо прогнозування результативності такого реформування. Відповідно до «Концепції розвитку штучного інтелекту в Україні» [1] та з врахуванням практичного досвіду роботи закладів загальної середньої освіти, оцінка продуктивності дій щодо створення цифрового середовища повинна враховувати: збільшення кількості кваліфікованих спеціалістів у галузі штучного інтелекту; створення сприятливих умов для реалізації державної політики щодо розбудови цифрової екосистеми; збільшення продуктивності управлінської діяльності в результаті автоматизації процесів обробки даних та оптимізації кадрової політики; забезпечення цифрової безпеки та мінімізацію ризиків інформаційних атак, кібербулінгу; суттєве підвищення якості управлінських рішень.

Отже, цифрова трансформація освітнього процесу загалом та управлінської діяльності зокрема вимагає комплексного та раціонального підходу, а також залученості у відповідній мірі всіх учасників освітнього

процесу. Потенціал цифрових систем LMS, в тому числі й на базі штучного інтелекту, важко переоцінити. Він може бути використаний для забезпечення персоналізації освіти, оптимізації та автоматизації адміністративної діяльності, технічного супроводу освітнього процесу, а також покращення ефективності комунікації учасників освітнього процесу.

У той же час ефективне функціонування цифрового середовища потребує подолання викликів, пов'язаних із підвищенням кваліфікації педагогічних працівників, рівня цифрової грамотності учнів, вдосконаленням матеріально-технічної бази школи та дотриманням цифрової етики.

Процес управління в галузі діджиталізації повинен бути націлений на створення сприятливих умов для реалізації державної політики з питань цифровізації та досягнення стратегічно важливих завдань розвитку конкретного закладу освіти з урахуванням особливостей його практичної діяльності, матеріально-технічної спроможності та кадрового потенціалу.

Список використаних джерел:

1. Концепція розвитку штучного інтелекту в Україні (схвалено розпорядженням Кабінету Міністрів України від 02.12.2020 р. № 1556-р). URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1556-2020-%D1%80#Text>
2. *Гладун В.* Основні стратегії використання штучного інтелекту в освітньому процесі на основі текстових моделей. Педагогічні наука і освіта. 2023. Випуск XLIV–XLV. С. 76-83. URL: https://znayshov.com/FR/27457/Ped_nauk_XLIV_XLV-27-33.pdf
3. *Джурило А. П., Глушко О. З., Локишина О. І., Маріуц І. О., Тищенко М. М. та Шпарик О. М.* Трансформаційні процеси у шкільній освіті країн Європейського Союзу та США: монографія. Київ : ТОВ «КОНВІ ПРІНТ», 2018. 192 с. URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/163088295.pdf>
4. *Северина Л., Здоровець О., Беляєва О.* Цифрова трансформація освіти. Педагогічні наука і освіта. 2023. Випуск XLIV–XLV. С. 76-83. URL: https://znayshov.com/FR/27464/Ped_nauk_XLIV_XLV-77-84.pdf

5. European Commission. Digital Education Action Plan (2021–2027). URL: <https://education.ec.europa.eu/focus-topics/digital-education/action-plan>
6. European Commission. 2030 Digital Compass: the European way for the Digital Decade. URL: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/en/TXT/?uri=CELEX%3A52021DC0118>
7. Концепція розвитку цифрових компетентностей та план заходів з її реалізації (схвалено розпорядженням Кабінету Міністрів України від 03.03.2021 р. № 167-р). URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/167-2021-%D1%80#Text>
8. Концепція цифрової трансформації освіти і науки на період до 2026 року (проект). URL: <https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/news/2021/05/25/tsifrovizatsiiigromadskeobgovorennya.docx>
9. *Шнарик О.* Цифрова трансформація середньої освіти: спільні стратегічні вектори США та країн ЄС. Український педагогічний журнал. 2022. № 3. С. 33-43. URL: <https://doi.org/10.32405/2411-1317-2022-3-33-43>
10. Яремко С. А., Кузьміна О. М., Бевз С. В. Дослідження напрямків розвитку систем управління навчанням. Вісник Хмельницького національного університету. 2022. № 1. С. 252-255. URL: <https://heraldes.khmnpu.edu.ua/index.php/heraldes/article/download/1243/1267>

2.2. Професійні компетентності педагога цифрового суспільства

Ірина Тригуб

Юрій Йовбак

Сучасна українська школа, маючи за основу своєї діяльності принцип дитиноцентризму, спонукає вчителя до розвитку професійних компетентностей як визначального фактору педагогічної майстерності, спрямованої на забезпечення освітніх запитів кожного учня. Відтак, в умовах стрімкого розвитку новітніх технологій актуалізовано проблему увиразнення інформаційно-цифрової компетентності як невід'ємного компонента системи трудових функцій вчителя. Такий підхід набув офіційного змісту згідно з наказом МОН

України від 29 серпня 2024 р. № 1225, яким затверджено професійний стандарт «Вчитель закладу загальної середньої освіти» [3].

У вказаному документі оптимізовано кількість компетентностей педагога, що необхідні для забезпечення виконання відповідних трудових функцій на ціннісних орієнтирах. Професійну компетентність вчителя слід розуміти як результат творчої професійної діяльності та інтегрований показник особистісно-діяльнісної сутності педагога. Поняття професійної компетентності виражає єдність теоретичної та практичної готовності вчителя здійснювати педагогічну діяльність і характеризує його професіоналізм.

Кількість професійних компетентностей педагога у вказаному Стандарті обмежена дванадцятьма, серед яких вирізняється зокрема й *інформаційно-цифрова*. Необхідність виокремлення такої компетентності обґрунтовано стрімким упровадженням цифрових технологій в освітній процес як таких, що відкривають можливості розроблення і використання абсолютно нових методів викладання та навчання. Отже, інформаційно-цифрову компетентність розуміють як сформовану здатність учителя орієнтуватися в інформаційному просторі, здійснювати пошук і критично оцінювати інформацію, оперувати нею в професійній діяльності; здатність ефективно використовувати наявні та створювати (за потреби) нові електронні (цифрові) ресурси; здатність використовувати цифрові технології в освітньому процесі.

Саме цифрова компетентність надає можливість особистості бути сучасною, активно та впевнено діяти в інформаційному середовищі, використовувати новітні досягнення техніки у професійній діяльності. Цифрові технології в освітньому процесі розширюють можливості вчителя у викладанні різних предметів, мотивують учнів до набуття знань, їхнього саморозвитку.

Формування інформаційно-цифрової компетентності вчителя можливе за умови опанування системою знань, умінь і навичок. Так, передбачено, що для формування зазначеної компетентності педагогу необхідно володіти такими знаннями:

- функційною грамотністю у використанні цифрових пристроїв, їхнього базового програмного забезпечення, онлайн-сервісів, зокрема фінансових, мережі Інтернет;
- правилами критичного оцінювання інформації та критеріями медіаграмотності, цифрової фінансової грамотності;
- цифрового середовища, професійних онлайн-спільнот та цифрових ресурсів для безперервного професійного розвитку впродовж життя;
- законодавством щодо академічної доброчесності та використання об'єктів авторського права;
- мережевого етикету в професійній діяльності;
- правилами безпеки в цифровому середовищі, наслідками впливу цифрової інформації на людину;
- класифікації цифрових освітніх ресурсів та їх призначення, ознаками цифрового освітнього середовища;
- правилами зміни, модифікації відкритих цифрових освітніх ресурсів, створення нових цифрових освітніх ресурсів і спільного їх використання;
- підходами до захисту цифрових освітніх ресурсів, механізмами захисту власних авторських прав;
- підходами до організації освітнього процесу з використанням цифрових технологій (зокрема дистанційного навчання), умовами організації цифрових робочих місць;
- цифровими технологіями та цифровими освітніми ресурсами для навчання здобувачів освіти предметів (інтегрованих курсів), оцінювання та моніторингу результатів навчання здобувачів освіти й організації їхнього самоконтролю, відстеження прогресу здобувачів освіти в навчанні.

Цінними є науково-практичні напрацювання зарубіжних країн щодо формування й розвитку цифрової компетентності педагогів. Міжнародний досвід формування цифрової грамотності вчителя розглядає І. Малицька [2].

Дослідниця, зокрема, вказує на сприяння впровадженню в освітній процес інноваційних технологій, підтримку педагогів в опануванні ІКТ, набутті ними цифрової грамотності такими авторитетними Міжнародними установами, як ООН, ЮНЕСКО, ЄС, Рада Європи, ЮНІСЕФ. Цінними є ресурси, розміщені на платформі Глобальної освітньої коаліції ЮНЕСКО (Global Education Coalition), що створена з метою співпраці та обміну досвідом у галузі освіти під час надзвичайного стану та в період його подолання.

Європейським Парламентом і Радою ЄС у 2006 р. інформаційно-цифрова компетентність визнана однією з ключових компетентностей для навчання впродовж життя. Рамка цифрової компетентності DigCompEdu [1] окреслює основні форми та методи розвитку інформаційно-цифрової компетентності учасників освітнього процесу, визначає засади створення цифрового навчального середовища в закладі освіти. Інформаційно-цифрова компетентність передбачає впевнене, критичне та відповідальне використання і взаємодію з цифровими технологіями для навчання, професійної діяльності та участі в житті суспільства. Вона охоплює цифрову та інформаційну грамотність, комунікацію та співпрацю, створення цифрового контенту, кібербезпеку та розв'язання проблем, що виникають у процесі їх реалізації.

На основі європейської концептуально-еталонної моделі цифрових компетентностей в 2021 р. розроблено концептуально-референтну Рамку цифрової компетентності громадян України. Враховуючи виклики сьогодення, у 2023 р. Рамку адаптовано до національних, культурних, освітніх та економічних особливостей України. У Рамці задекларовано 6 рівнів цифрової компетентності, що в свою чергу втілюються в конкретних компетентностях: від найпростіших, таких як «Використання комп'ютерних пристроїв (C0.K1.)», до найскладніших, зокрема «Розв'язання технічних проблем (C5.K1.)», «Навчання впродовж життя та професійний розвиток у цифровому середовищі (C5.K5.)». Такий підхід, на думку укладачів, забезпечує наступність для досягнення сталого результату як на рівні країни, так і на персональному рівні кожного громадянина України.

У наших дослідженнях послуговуємося також вивченням практичного досвіду вчителів закладів загальної середньої освіти Пристоличної сільської ради. Ефективним інструментом самооцінювання професійних компетентностей вчителя та рефлексії є ресурс LessonApp, розроблений педагогами Фінляндії. Цей інструмент дозволяє відстежувати особистий розвиток. Результати опитувань та анкетувань педагогів різних освітніх галузей підтверджують їх зацікавленість у розвитку інформаційно-цифрової компетентності, прагнення до вдосконалення свого фахового рівня задля організації якісного освітнього процесу з використанням сучасних освітніх технологій, готовність поділитися власним педагогічним досвідом і методичними напрацюваннями з означеної проблеми. Водночас значним залишається відсоток педагогів, які оцінюють власний рівень сформованості інформаційно-цифрової компетентності як недостатній.

Інформаційно-цифрова компетентність тісно пов'язана з іншими професійними компетентностями педагога, зокрема з *предметно-методичною, компетентністю педагогічного партнерства, прогностичною, організаційною компетентностями, здатністю до навчання впродовж життя*. Таким чином, існує нагальна потреба в оновленні змісту методичної роботи, зокрема у впровадженні системи науково-практичних заходів, спрямованих на розвиток професійних компетентностей педагога цифрового суспільства. Впровадження інноваційних освітніх технологій потребує високого рівня цифрової грамотності, його постійного вдосконалення та оновлення. У глобальному інформаційному просторі накопичено значну кількість навчальних матеріалів, онлайн-ресурсів із викладання різних предметів. Онлайн-сервіси дозволять створити різноманітний цифровий контент, який можна ефективно інтегрувати в освітній процес як в очному форматі, так і для наповнення певного курсу на платформі дистанційного навчання, або ж запропонувати учням для самостійного опрацювання, виконання проєктів, роботи в групах, індивідуальних завдань. Однак вчителю не завжди просто розібратися в них, знайти раціональне. Тож на часі введення дієвих

систем підвищення кваліфікації вчителів, підготовки педагогів до ефективного застосування інформаційно-цифрових технологій в освітньому процесі.

Майданчиком для впровадження таких заходів підвищення кваліфікації у Пристоличній громаді стали Центр професійного розвитку педагогічних працівників і Щасливський академічний ліцей. Із 2023 р. на базі центру та ліцею діє «Цифровий освітній хаб Київщини».

Методичні заходи в межах проєкту збирають колег не лише місцевої громади, а й багатьох закладів освіти Київщини, зокрема столичного Олімпійського фахового коледжу ім. Івана Піддубного.

Тренінгові заняття освітнього хабу проводять як фахівці платформи сучасної освіти Powered, Unique Hub, методичного центру Unique Method, навчального центру Unique Ed Academy, освітньої інформаційно-комунікаційної платформи для закладів освіти, учнів та їхніх батьків «Єдина школа», так і вчителі-тренери Щасливського академічного ліцею. Робота хабу дозволяє опановувати нові інструменти штучного інтелекту, обмінюватися досвідом та обговорювати важливі питання щодо використання цифрових технологій у навчальному процесі. Таким чином педагоги демонструють здатність до інноваційної діяльності, до здійснення власного професійного розвитку, до взаємопідтримки та педагогічного партнерства на шляху професійного зростання колег.

Так, раціональне використання інструментарію інформаційно-комунікаційної автоматизованої системи «Єдина школа» може оптимізувати повсякденну діяльність вчителів, зробити процес навчання більш інтерактивним та доступним. Зокрема, ресурси системи дозволяють вчителю розробити алгоритм проведення уроку залежно від його теми та мети, вести облік успішності учнів, здійснювати двосторонній зв'язок між учасниками освітнього процесу.

Однією з умов успішного застосування інформаційно-цифрових технологій є партнерська взаємодія учнів з учителем, який передбачає структуру змісту навчального матеріалу, проєктує навчальні ситуації, педагогічно їх

скеровує та оцінює результати навчальної діяльності учнів. Важливими є професійні якості вчителя як фасилітатора (мотивація й підтримка учнів) та модератора (організація навчальної діяльності учнів). Відтак важливим є розвиток *компетентності педагогічного партнерства* як здатності до суб'єкт-суб'єктної взаємодії зі здобувачами освіти в освітньому процесі.

Спостерігається досить активне впровадження цифрових технологій в освітній процес у різних освітніх галузях. Результати опитувань та анкетувань не засвідчують кардинальних розбіжностей у сприйнятті та застосуванні цифрових технологій між вчителями різних навчальних предметів.

Закон України «Про освіту» визнає інформаційно-комунікаційну компетентність як одну з ключових компетентностей, необхідних кожній сучасній людині для успішної життєдіяльності. Тож використання цифрових технологій є доречним та необхідним компонентом кожного сучасного уроку. Проведення уроку в онлайн-форматі взагалі неможливе без використання засобів цифрового навчання.

Відтак активно впроваджуються на уроках в онлайн та офлайн-форматах такі цифрові ресурси для створення презентацій, як Prezi, Canva, Moovly, Emaze, Genially, Beautiful.ai. У створенні інтерактивних вправ вчителі надають перевагу цифровим інструментами LearningApps, WordWall, Kahoot!, Wizer.me, H5P, Flippity. Для організації командної роботи, індивідуальних завдань, як майданчик збереження матеріалів, розміщення інтерактивних завдань, веб-квестів, для створення колажів та інтерактивних плакатів, обміну ідеями та формування банку творчих ідей, для проведення рефлексії найбільш ефективними є ресурси віртуальних дошок: WikiWall, Padlet, Twiddla, Tutorsbox, Glogster, Dabbleboard, Twiddla, Scribblar, Lino, Educreations, Popplet, Miro. У створенні ментальних мап педагоги найчастіше послуговуються ресурсами цифрових платформ XMind, Mindmeister, Bubbl, Coggle, WiseMapping, Mind42, FreeMind, Spider Scribe, Mindjet, Mindomo. У процесі створення флеш-карток стають у нагоді інструменти Quizlet, Study Stack, Flashcard Machine, GoConqr.

У такому розмаїтті інформаційних ресурсів важливо не перетворити урок на цілковиту роботу у цифровому просторі. Це застереження зумовлене не лише санітарними нормами, а й методичною доцільністю. Так, в умовах дистанційного та змішаного навчання учителю важливо обирати такі онлайн-ресурси, які дають змогу залучати дітей до усвідомленого навчання та взаємодії, максимально активізувати учнів на кожному етапі уроку. Слід підтримувати увагу учнів запитаннями різного рівня складності, записом інформації на онлайн-дошці, створенням можливості для самостійно ухвалення рішень щодо варіантів завдань і рівнів складності, виконанням вправ на встановлення відповідності та послідовності, дослідженням інтернет-джерела, здійсненням самооцінювання та взаємооцінювання, оформленням результатів своєї роботи за допомогою інструментів інтерактивних ресурсів. Важливо встановити таймінг – чіткі часові межі кожного етапу уроку.

Плідними є пошуки форми, структури та змістового наповнення уроку з використанням інформаційно-цифрових технологій. Оскільки структура онлайн-уроку не є усталеною, спостерігаємо різні підходи до розробки навчальних занять. Учителі чітко розуміють різницю між офлайн та онлайн-уроком, тому передбачливо розробляють два варіанти навчального заняття. Окремі педагоги, зокрема ті, які практикують уроки у змішаному форматі, вказують на різницю між формами навчальних занять у такому структурному елементі розробки, як *таймінг*, та супроводжують розробку відповідними коментарями.

Отже, педагоги із високим рівнем розвитку предметно-методичної, прогностичної, організаційної, інформаційно-цифрової компетентностей, з компетентністю педагогічного партнерства, здатністю до навчання впродовж життя усвідомлюють ризики втрати творчого мислення учнів у процесі неконтрольованого та надмірного використання цифрових освітніх ресурсів, запобігають створенню ілюзії доступності пізнавальних дій здобувачів освіти та методично грамотно у процесі організації навчання поєднують традиційні й інноваційні методи навчання.

Список використаних джерел

1. The European Commission's science and knowledge service. Digital Competence Framework for Educators (DigCom pEdu). 2017. URL: https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en.
2. Малицька І. Д. Формування цифрової грамотності вчителя (міжнародний досвід). Інформаційно-ресурсне забезпечення освітнього процесу в умовах диджиталізації суспільства : зб. матеріалів II Міжнар. наук.-практ. конф., 10 листоп. 2022 р. Київ : Наук.-метод. центр ВФПО, 2022. С. 146–149. URL: <https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/733458/>
3. Про затвердження професійного стандарту «Вчитель закладу загальної середньої освіти» № 1225 від 29 серпня 2024 року. URL: https://osvita.ua/legislation/Ser_osv/93546/.

2.3. Критичне мислення як ключова компетенція педагога у використанні цифрових інструментів в освітньому процесі

Ірина Тригуб

Розвиток цифрових технологій докорінно змінює освітній процес, створює нові можливості для викладання та навчання. Сучасні цифрові освітні платформи, інструменти штучного інтелекту на сьогодні стали частиною педагогічного арсеналу. Впровадження цифрових інструментів дозволяє педагогам персоналізувати навчання, створювати інтерактивний контент і застосовувати сучасні методики викладання. Однак їх використання потребує критичного аналізу, переосмислення вчителем, прогнозування наслідків їхнього застосування. Тобто ефективне використання цих технологій неможливе без розвитку критичного мислення – здатності аналізувати, обґрунтовувати та застосовувати інформацію.

Освітній процес, побудований на засадах критичного мислення, а не на можливостях штучного інтелекту, перебуває в основі освітніх реформ у провідних країнах Європи, адже в рейтингу актуальних навичок, необхідних для успішної кар'єри, що складає Всесвітній економічний форум у Давосі з

періодичністю 1 раз на 5 років, саме аналітичне мислення та інноваційність, критичне мислення та аналіз займають чільні місця. Такі вимоги роботодавців зумовлені розумінням: уміння активно й ефективно вчитися – це запорука успіху в майбутньому, що визначатиметься динамічними змінами, невизначеністю, необхідністю та готовністю до перекваліфікації. В свою чергу, за даними компанії Dell, у 2030 році 85 % тих, хто нині працює, буде виконувати роботу, якої на сьогодні ще не існує. Водночас більше половини робіт, які виконуються зараз, потребуватимуть розуміння цифрових технологій.

Уміння критично мислити забезпечує науково-технічний і суспільний прогрес та є запорукою демократії, а освіта відіграє в його розвитку першорядну роль. Світ навколо нас несе величезний потік інформації, а вміння аналізувати та оцінювати, відшукати в цьому потоці цінне, диференціювати значиме від того, що є просто інформаційним шумом і вводить в оману, – необхідна навичка для майбутнього. За прогнозами фахівців, штучний інтелект швидше за все не зможе розрізняти фейкові новини від справжніх. Тому саме критичне мислення забезпечує самостійні та відповідальні дії, а також характеризується самовдосконаленням.

Отже, учні сьогодні часто стикаються з фейками, пропагандою та маніпулятивними матеріалами. Педагог із розвиненим критичним мисленням не лише захищає себе від них, а й навчає цьому учнів, формуючи цифрову грамотність. Зауважимо, що за таких умов Державний стандарт базової загальної середньої освіти вказує на формування критичного мислення, роботу з різними джерелами інформації та формулювання історично обґрунтованих питань як групи обов'язкових результатів навчання учнів у громадянській та історичній освітній галузі. Вказує також як на уміння в межах ключової компетентності *інноваційність* мистецької освітньої галузі, що передбачає пропозиції неординарних способів виконання творчих завдань, розвиток критичного мислення щодо власної художньо-творчої діяльності [1].

Вміння критично мислити є необхідним і для сучасного педагога, адже воно дозволяє:

- об’єктивно оцінювати можливості цифрових інструментів та їхній вплив на освітній процес;
- осмислювати інформацію, розрізняючи факти, маніпуляції та упередження;
- адаптувати методи навчання відповідно до індивідуальних особливостей учнів, освітніх запитів;
- сприяти розвитку цифрової грамотності учнів та їхньої здатності мислити критично.

Наведемо деякі **конкретні приклади застосування критичного мислення:**

- 1) **Фільтрація навчального контенту.** Учитель, що розвиває критичне мислення, ставить собі запитання: *Чи відповідає цей матеріал навчальній меті? Чи є він об’єктивним? Чи не викликає він упереджень?*
- 2) **Оцінювання результатів учнів.** Цифрові тести – ефективний інструмент, але вони не завжди відображають глибину розуміння. Педагог, який критично мислить, комбінує цифрові засоби з відкритими питаннями, дискусіями та проєктними роботами.
- 3) **Аналіз зворотного зв’язку.** Використання анкет, опитувань і статистики роботи на платформах допомагає педагогу не лише бачити результати учнів, а й аналізувати власну ефективність, коригувати методику викладання.

Отже, педагоги, які наділені здатністю критично мислити, здатні ефективно інтегрувати сучасні цифрові технології в освітній процес, забезпечуючи їх відповідність дидактичним цілям і потребам учнів. Упровадження цифрових технологій в освіту забезпечує постійний процес навчання і самого вчителя. Високий рівень розвитку критичного мислення вчителя допомагає запобігти неконтрольованому використанню цифрових технологій, сприяє ефективному впровадженню інноваційних підходів, що в результаті підвищує якість освіти.

Критичне мислення допомагає педагогам аналізувати власну професійну діяльність, відшукувати слабкі місця в організації освітнього процесу, визначати ефективні шляхи самовдосконалення.

Для розвитку критичного мислення необхідно створювати сприятливе освітнє середовище, що передбачає:

- участь у педагогічних тренінгах і вебінарах;
- обговорення кейсів і педагогічних ситуацій у професійних спільнотах;
- взаємне оцінювання колегами навчальних проєктів.

Так, тренерка та експертка освітньої платформи «Критичне мислення», співавторка навчального посібника «Основи критичного мислення», тренерка для тренерів НУШ Ірина Баранова під час тренінгу для педагогів закладів загальної середньої освіти Пристоличної сільської ради застерігала від нерефлексивного, догматичного мислення, яке часто корелює з такими внутрішніми установками:



- категоричність: «може бути тільки так, все інше неправильно»;
- закритість до нового досвіду: «ми так раніше не робили, то і не будемо»;
- віра в авторитети, що будуються на ієрархії: якщо хтось, хто вищий за статусом, так каже, значить, так і треба робити [2].

Сучасний педагог має доступ до безмежної кількості освітніх онлайн-ресурсів. Вміння критично оцінювати джерела інформації, їх наукову достовірність, актуальність і педагогічну цінність дозволяє створювати справді якісні умови для навчання. Отже, у контексті використання цифрових інструментів навички критичного мислення є необхідними для відбору якісного навчального контенту.

У критичному мисленні важливо зважати на його емоційно-ціннісний компонент, що розуміємо як прагнення до вдумливого розгляду проблем і явищ,

відкритість до думок, аргументів інших, визнання власних помилок, здатність вчасно відмовитися від помилкових тверджень, переконань, вірувань, наполегливість у пошуку результату міркувань і відповідальність за цей результат. З педагогічного погляду, емоційно-ціннісний компонент критичного мислення означає добір методів, прийомів і технологій організації освітнього процесу, реалізація яких забезпечує формування та розвиток предметних і ключових компетенцій учнів, забезпечує інтелектуальний та особистісний розвиток школяра.

Штучний інтелект – це технічна та наукова сфера, присвячена розробленню системи, яка генерує такі результати, як вміст, прогнози, рекомендації чи рішення для певного набору цілей, визначених людиною. Його робота ґрунтується на потужній мовній моделі, яка здатна аналізувати величезні обсяги тексту. Ця модель, як-от: ChatGPT від OpenAI, оперує трильйонами даних. Це не просто набір документів, а складні взаємозв'язки між словами, які дозволяють моделі розуміти та генерувати людську мову. Відтак зростає необхідність критичного мислення в процесі оволодіння інструментами штучного інтелекту вчителями мовно-літературної освітньої галузі.

Навчання вчителів повинно передбачати оволодіння інструментами штучного інтелекту для створення різноманітного навчального контенту. Педагоги повинні навчитися осмислено генерувати зображення, відео, звукові записи та текстові матеріали, що дозволить їм зробити освітній процес інтерактивним та ефективним.

Дієвим заходом із підвищення кваліфікації, розвитку критичного мислення вчителів мовно-літературної освітньої галузі закладів ЗЗСО Пристоличної сільської ради став пролонгований науково-практичний семінар в межах українсько-австрійського проєкту від Наталії Сорокіної, кандидати педагогічних наук, викладачки Інсбруцького університету імені Леопольда і Франца. Її воркшопи, організовані Пристоличним центром професійного розвитку педагогічних працівників, цінні насамперед науковим баченням

досліджених питань і можливістю вивчення практичного досвіду західноєвропейської освіти.

Поза сумнівом, кожен учитель ставить собі за мету підвищити ефективність навчання, тому, відповідно, й підшукує нові дієві методи та прийоми. Одним із таких, доволі успішних, підходів є диференційоване навчання («Differentiated Instruction»).

Учасники курсу ознайомилися з основними принципами диференціації під час освітнього процесу та навчальними стратегіями, які підтримують цю диференціацію і вже довели свою ефективність. Представлені диференційовані можливості (багаторівневі уроки, гнучкі принципи групування під час роботи, різні види діяльності: проєкти, дослідницька робота, розслідування, журнали, набори словників, «картки виходу» тощо) надають учителеві великі можливості для створення навчального середовища, в якому кожен учень зможе бути успішним і, зрештою, розкрити свій потенціал.

Цінним для педагогів став цикл тренінгів «Нові грані медіаграмотності й сучасна освіта: компетентнісний підхід» від Олесі Слижук, кандидати педагогічних наук, доцента, провідної наукової співробітниці відділу навчання української мови та літератури Інституту педагогіки НАПН України. У колі обговорення учасників постали, зокрема, такі питання: як зорієнтуватися в швидкісному потоці інформації, аби не втратити здатність розмірковувати та не потрапити в тенета фейків і пропаганди, як подолати когнітивне упередження, визначити фрейми та вибратися із болота власних помилок. Особливо жвавим виявилось обговорення питання етапів пізнання (себе) та ефекту Даннінга-Крюгера (як вибратися із «ями відчаю» та вийти на «плато стабільного розвитку»), адже, як свідчить статистика, кожній людині властиве переоцінювання чи недооцінювання своїх здібностей на різних етапах.

В епоху «інформаційного фастфуду» важливо вміти контролювати свій час на споживання інформації, вміти розрізнити корисне для себе, а для вчителів – ще й навчити цього своїх учнів. Тож під час тренінгів педагогам важливо розглянути освітні стереотипи та провести їх аналіз, навчитися відокремлювати

факти від суджень, які так часто нам нав'язують, та, головне, долати зазначені стереотипи.

Через стереотипізоване мислення народжуються й суспільні упередження, які призводять до дискримінації, жорстокості та, зрештою, геноциду. Тож не слід піддаватися подібним провокаціям, що часто поширюються засобами масової інформації та соціальними мережами, та підтримувати мову ворожнечі; варто виховувати вираженість та розвивати критичне мислення.



Серед лайфхаків для вчителів та учнів – Пам'ятка з нейтралізації інформаційних атак:

- «парасолька» – блокування (заборона) доступу до певних акаунтів, сайтів, порталів;
- «вирва» – нейтралізація ворожого повідомлення шляхом «заміни» його величезною кількістю інших повідомлень;
- «колесо» – швидка заміна ворожого повідомлення іншим, важливішим, актуальнішим;
- «підозра» – спростування й знецінення ворожої інформації через декодування та пошук надійних джерел.

Справжню зацікавленість викликали діпфейки, які ширяться мережами, ЗМІ та вражають своєю майстерністю.

Свої творчі здібності продемонстрували вчителі під час приготування медіаграмотних коктейлів та їх реклами. За допомогою вправи «Сербські курочки» від IREX in Ukraine навчилися розпізнавати маніпуляції в медіа, а саме: дезінформацію, фейк, пропаганду, маніпуляцію фактами, приховану рекламу, клікбейт, цензуру, упередження.

Медіаграмотний учитель, поза сумнівом, допоможе своїм учням, формуючи критичне, логічне та аналітичне мислення.

Педагог, який володіє критичним мисленням, здатний не лише ефективно впроваджувати цифрові технології, а й навчати учнів раціонально використовувати інформаційні ресурси.

Пам'ятаймо: в епоху відчуженості та панування фабінгу, ми, покоління «screen-screen», повинні дбати про медіагігієну та не потрапляти у власну інформаційну бульбашку. Загрози серйозні, однак тут варто віддавати перевагу живому спілкуванню, здатності критично мислити та аналізувати.

Цифрові інструменти — це лише засіб. Їхня ефективність залежить від того, як педагог їх застосовує. Критичне мислення допомагає бачити не лише форму, а й зміст, не захоплюватись модою, а залишатися вірним основній меті освіти — розвитку особистості. У сучасному світі педагог із критичним мисленням — це гарантія якісної, свідомої та відповідальної освіти.



Список використаних джерел

1. Державний стандарт базової середньої освіти (2020). Постанова КМУ № 898 від 30.09.2020 року. Режим доступу: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1392-2011-%D0%BF#Text>
2. І. Баранова. Критичне мислення: що і як розвиваємо? Режим доступу: <https://osvitoria.media/experience/shho-take-krytychne-myslennya-ta-yak-jogo-rozvyvaty/>.
3. Пристоличний центр професійного розвитку педагогічних працівників. Режим доступу: <https://www.facebook.com/groups/831810944921330>.

Розділ III.

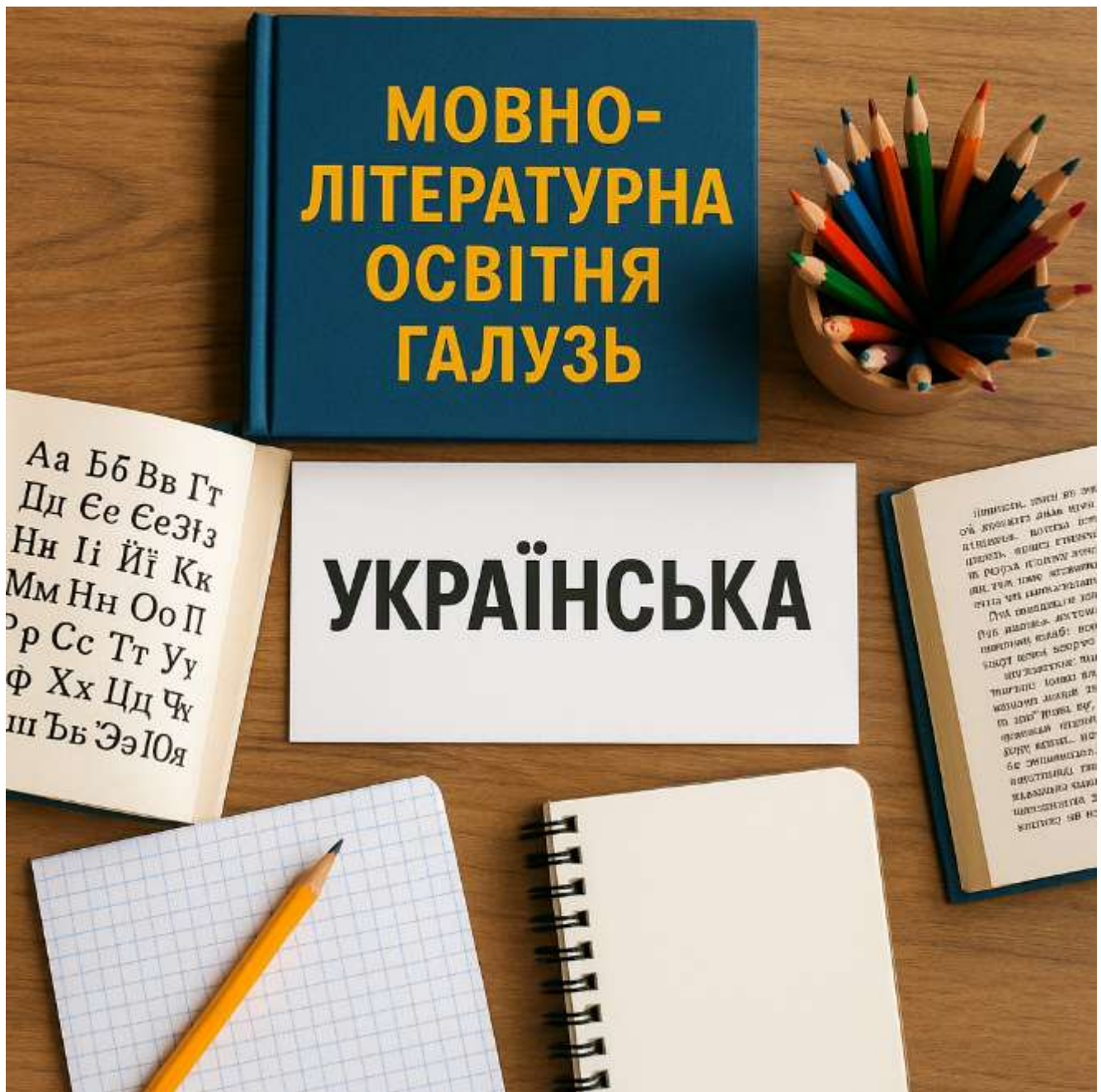
Цифрова педагогіка

в освітньому процесі ЗЗСО

(за галузями)



Мовно-літературна освітня галузь



УКРАЇНСЬКА ЛІТЕРАТУРА

6 КЛАС

Леся Братусь

Формат: онлайн

Тема: «Леся Українка. Розповідь про письменницю та її подорожі до Криму. Поезія «Тиша морська». Художня майстерність зображення мариністичного пейзажу. Настроєва тональність вірша».

Мета: поглибити знання про дитинство Лесі Українки, продемонструвати мужність поетеси, її талановитість; навчати характеризувати образ ліричної героїні, висловлювати думки про неї;

розвивати вміння аналізувати поезію, критично оцінювати зміст, виокремлювати важливе;

виховувати повагу до рідної літератури, формувати стоїчні риси характеру: мужність, цілеспрямованість, прагнення до самоосвіти; формувати предметну читацьку та ключові компетентності.

Цілі уроку.

Учні знатимуть:

- основні факти з життя Лесі Українки;
- зміст та особливості вірша «Тиша морська»;
- основні художні засоби, використані у вірші (епітети, порівняння, метафори);
- настроєву тональність вірша;

Учні вмітимуть:

- виразно читати поетичний текст;
- аналізувати вірш, визначати його тему, ідею та художні особливості;
- характеризувати образ ліричної героїні;
- висловлювати власні думки та враження від прочитаного;
- виокремлювати важливу інформацію з тексту;
- критично оцінювати зміст поетичного твору;
- встановлювати зв'язок між життям поетеси та її творчістю;
- продукувати власні творчі роботи на основі прочитаного (есе, малюнки).

Тип уроку: формування знань, умінь, навичок.

Ключові компетентності: вільне володіння державною мовою, інформаційно-комунікаційна компетентність, соціальні та громадянські компетентності; культурна компетентність.

Очікувані результати:

пізнавальні: учень/учениця знатиме основні факти з життя та творчості Лесі Українки, зокрема про її подорожі до Криму; зможе аналізувати поетичний текст, визначати тему, ідею, художні засоби та настроєву тональність вірша «Тиша морська»;

розвивальні: учень/учениця розвине навички виразного читання поетичних творів; вдосконалисть уміння аналізувати художні образи та засоби; навчиться висловлювати власні думки та враження від прочитаного;

виховні: учень/учениця відчує естетичну насолоду від поетичного слова; усвідомить важливість збереження краси природи; виявлятиме повагу до творчості Лесі Українки та її внеску в українську літературу;

практичні: учень/учениця зможе самостійно аналізувати поетичні твори; створювати власні творчі роботи на основі прочитаного (есе, малюнки); збагатить свій словниковий запас.

Електронні ресурси: Revisely, Canva, Conker.

Таймінг:

- Організаційний момент – 2 хв.
- Мотивація навчальної діяльності – 2 хв.
- Актуалізація опорних знань – 5 хв.
- Аналіз поетичного твору – 10 хв
- Самостійна робота над текстом твору – 24
- Підсумковий етап уроку – 2 хв.

СТРУКТУРА ЗАНЯТТЯ:

I. Організаційний момент. Емоційне налаштування на роботу.

- Привітання учнів. Перевірка готовності до уроку.

Підберіть смайлик, який відображає ваш настрій, та прикріпіть у чаті.

- **Висновок учителя про емоційний стан учнів.**

II. Мотивація навчальної діяльності.

- Звучання мелодії моря. <https://surl.li/shuhgq>



Сядьте зручно, заплющіть очі і послухайте мелодію. Спробуйте уявити картину: сонечко ласкаво лоскоче наші личка, легенький вітерець привітно посилає нам запахи солоної морської води, ми чуємо шум хвиль...

Розплющіть очі. Перед вами картини відомого художника-мариніста Івана Айвазовського. <https://surl.li/kkhvcb>



- **Мотиваційна бесіда.**

- Чи співпала ваша уява із картинами відомого мариніста Івана Айвазовського?
- Які асоціації до слова «море» спали вам на думку? (*хвилі, вода, чайки, пісок, мушлі, риба, човен, каміння...*)
- Сьогодні ми з вами поринемо у світ мариністичної поезії. Але для початку загляньте у мовну скарбничку (сторінка 179 вашого підручника) та познайомтеся із терміном *маринізм*.
- Мариністичні твори, зокрема поетичні, створювала і Леся Українка.

III. Оголошення теми і мети уроку.

Сьогодні на уроці ми розширимо свої знання про життєвий шлях Лесі Українки та розкриємо зміст поезії «Тиша морська». Записуємо у зошитах число, класна робота, тему уроку.

IV. Актуалізація опорних знань.

У молодших класах ви вже знайомилися із поетесою Лесею Українкою, її віршами. А в 5 класі читали її казку «Лелія». Давайте пригадаємо, що ви вже знаєте про цю людину. Дайте усні відповідь на такі запитання.

<https://revisely.com/quiz/rXPONs> (сервіс Revisely).

1. Де народилася Леся Українка?
2. Назвіть справжнє ім'я та прізвище Лесі Українки.



3. Який підручник написала Леся Українка у 18 років для молодших братика й сестричок?
4. Яке ім'я брата Лесі Українки, з яким вона була дуже близька?
5. У скільки років Леся Українка навчилася читати?
6. Яке прізвище-псевдонім матері поетеси?
7. Назвіть вірші Лесі Українки, у яких змальовується дитинство поетеси.
8. Як підписувала мати вірші 13-річної Лесі, коли відсилала їх у Галичину?

Відповіді.

1. У місті Новограді-Волинському, тепер Звягілеве.
2. Лариса Петрівна Косач-Квітка.
3. «Стародавня історія східних народів».
4. Михайло.
5. У чотири роки.
6. Олена Пчілка.
7. «Мрії», «Як дитиною, бувало...».
8. Леся Українка.

Леся Українка мала вольовий характер, була оптимістично налаштованою на життя, не зважаючи на слабе здоров'я, зокрема туберкульоз кісток. Згадаймо її дитячу поезію, де вона писала:

*Що, болить? – мене питали,
Але я не признавалась –
Я була малою горда, –
Щоб не плакать, я сміялась.*

У дорослому житті вона напише:

*Хто вам сказав, що я слабка,
що я корюся долі?
Хіба тремтить моя рука
Чи пісня й думка кволі?*

Однак страшна хвороба прогресувала. Боляче було вишивати, малювати, писати... Лікарі радили змінити місце проживання або якомога частіше

перебувати у місцевостях із теплим сухим кліматом. Тому Леся Українка часто виїжджала в Крим, у Грузію, до Єгипту. Дуже подобалося їй у Криму. Леся була зачарована природою цього краю. Безмежне море, вільний вітер, бурхливі хвилі, сміливі чайки – все це бентежило душу, і самі по собі народжувалися поетичні рядки.

Давайте послухаємо саму Лесю, яка хоче з нами поділитися своїми враженнями про море. <https://surl.li/kkiaqp>

«Коли я вперше побачила море, я полюбила його назавжди. Люблю сидіти на високому березі і дивитися у безкрайній синій простір».



Саме в Євпаторії видатна поетеса проводила багато часу, спостерігала за чарівною природою і створювала незабутні поетичні рядки. Так з'явився цикл віршів «Кримські спогади», які Леся Українка присвятила своєму улюбленому братові Михайлу. А відкриває цей цикл вірш «Тиша морська».

Прослухайте поезію. Після цього поділіться своїми враженнями від почутого, починаючи з таких слів: *я чув... / я чула..., я бачив.../ я бачила..., я відчув.../ я відчула...*

V. Аналіз поетичного твору «Тиша морська» (релаксопедичне засвоєння нової інформації).

- Прослуховування поезії у виконанні вчителя.
- Бесіда за запитаннями: <https://revisely.com/quiz/MubbRl>



- Яке враження у вас від почутої поезії?
- Яку картину побачила героїня твору через віконце? Виразно прочитайте.
- Які почуття охоплюють ліричну героїню у наступних трьох строфах? За допомогою Т схеми випишіть у зошити зорові та звукові образи із цих строф.
- Які мрії пробуджує в душі ліричної героїні спокійний морський краєвид?
- Які образи змальовує Леся Українка у вірші? (*Море, вітрила, хвилечка, човник, весельце*).

- У поезії ми зустрічаємо образ човника серед моря. Що означає образ човна у вірші. Обґрунтуйте свій вибір. Запишіть у зошит. Після чого створіть паспорт поезії.

** Човник – це доля, яка несе її у житті.*

** Човник – це воля людини, завдяки якій людина долає всі життєві перешкоди на шляху до щастя.*

** Човник – це надія на щастя, яка дає у житті сили жити й перемогати.*

- **Самостійне опрацювання.**

VI. Підсумок уроку. Рефлексія.

- **Незакінчене речення.** *Ми сьогодні на уроці говорили про.....*

VII. Домашнє завдання. Коментування виконання завдання.

- Створити паспорт вірша.

За бажанням:

- Вивчити вірш напам'ять, або створити ілюстрацію до вірша
- Підготувати розповідь про відомого художника-мариніста Івана Айвазовського.

УКРАЇНСЬКА ЛІТЕРАТУРА

6 КЛАС

Оксана Микитюк

Формат: очний

Тема: «Ліна Костенко «Дощ полив...». Розкриття в поезії мотиву гармонії людини і природи»

Тип: урок вивчення нового матеріалу

Ключові компетентності: вільне володіння державною мовою, інформаційно-комунікаційна компетентність, соціальні та громадянські компетентності, компетентності в галузі природничих наук, техніки та технологій, культурна компетентність; предметна читацька компетентність.

Електронні ресурси:

- Canva

- ChatGPT
- Gemini
- YouTube

Мета:

- подати короткі відомості про Ліну Костенко; навчати визначати провідну думку, коментувати метафоричний підтекст образів;
- розвивати вміння виразно та вдумливо читати поезію, коментувати її, визначати основні мотиви, пояснюючи умовність зображеної ситуації; формувати в учнів та учениць вміння логічно та послідовно викладати думки; сприяти розвитку критичного мислення, уваги, мовленнєвої культури;
- виховувати бережливе ставлення до природи, естетичне сприйняття довкілля.

Очікувані результати: учень/учениця розпізнає ключові події в тексті; добирає слова відповідно до мети висловлювання; формулює власне ставлення до прочитаного; удосконалює вміння слухати й аналізувати текст; складає зв'язне висловлювання з опорою на текст; дотримується норм мовленнєвого етикету; демонструє емоційно-ціннісне ставлення до явищ природи.

Обладнання: ілюстрації до теми, картки з опорними словами, інтерактивна презентація, аудіозапис (імітація звуків дощу), інтерактивна дошка.

Цілі уроку.

Учні знатимуть:

- зміст і настрій поезії «Дощ полив...»;
- художні засоби, які використовуються в поезії для змалювання природи;
- основні факти з біографії Ліни Костенко та її внесок у розвиток української літератури;
- правила виразного читання поетичних творів.

Учні вмітимуть:

- виразно читати поетичні твори, передаючи емоційне забарвлення;
- аналізувати зміст і художні особливості віршів;

- визначати головну думку твору, висловлювати власні враження;
- описувати явище дощу в усній та письмовій формі;
- працювати в парах, брати участь в інсценізації;
- розповідати коротко про життя і творчість Ліни Костенко;
- виявляти естетичне й емоційне ставлення до природи та мистецтва.

Таймінг:

- Організаційний момент – 2 хв.
- Мотивація навчальної діяльності – 6 хв.
- Основний зміст уроку – 32 хв.
- Підсумковий етап – 5 хв.

Структура заняття

Поет природний, як природа...

Ліна Костенко

I. Організаційний момент.

• Позитивне налаштування

Доброго дня, дорогі діти! Мені приємно бачити вас. Сподіваюсь, що ви прийшли з гарним настроєм.

• З'ясування емоційного стану учнів. (Інтерактивна вправа «Кольоровий настрій»)

А з'ясувати, який він, допоможе нам веселка, яка має сім кольорів.



Погляньте та оберіть колір, що подобається вам саме зараз.

Якщо ви обрали зелений або блакитний колір, то ви готові до розв'язання серйозних задач та проблем.

Якщо ви сьогодні обрали червоний – ви насторожені, але готові до «перетворення».

Якщо ваш вибір пав на синій та фіолетовий, то це свідчить про те, що на уроці ви впораєтесь з усіма завданнями, будете творчо мислити та працювати.

Вибір жовтого та оранжевого кольору свідчить про те, що ви готові до

активної роботи.

Діти, я не випадково обрала веселку символом настрою, адже вона кольорова, тож нехай на сьогоднішньому уроці веселка сяє всіма своїми барвами! Бажаю всім успіху та вірю, що від нашого уроку у вас залишаться гарні враження, а ваш розум поповниться новими, корисними знаннями.

II. Мотивація навчальної діяльності учнів.

- **Вступне слово вчителя.** Наше спілкування пропоную почати з прослуховування однієї мелодії.
- **Вправа «Спостереження».** (Учні слухають запис дощу та розглядають фото, які розміщено на дошці).
- **Музична хвилинка.** Прослуховування аудіозапису «Мелодія дощу».
https://youtu.be/9OAKJIXEmsM?si=2Zhg61hoG2_c0dbW
- **Слово учителя із елементами бесіди.**
 - Який настрій у вас панував під час прослуховування цієї композиції?
 - Що це за мелодія? (*Шум дощу*)
 - А що таке дощ? (*Явище природи*)
 - Які асоціації виникають у вас, коли ви чуєте слово «дощ»?
 - Чи приємно вам його чути?
 - Чи можна назвати його музикою? Чому?

Так, це – особлива музика: її створює без нот найунікальніший композитор – Природа. Прислухаймося до цих звуків – там звучить тихе лагідне стакато літнього дощику, а он – фортіссімо зливи, а десь – піаніссімо шелесту трави, листя дерев...

Говорять, що духовна велич людини пізнається у ставленні до природи. Спробуємо в цьому сьогодні переконатися. Зверніть увагу на поетичні рядки:

Мене ізмалку люблять всі дерева...

Я їх люблю. Я знаю їхню мову.

Я з ними теж мовчанням говорю.

Я дерево, я сніг, я все, що я люблю.

І в цьому, може, є моя найвища сутність.

*Щасливиця, я маю трохи неба
і дві сосни в туманному вікні.*

- Що оспівується в цих поетичних рядках? (*Природа*)
- Яка думка об'єднує всі ці вислови? (*Людина – невід'ємна частинка природи*)
- Чи цікаво вам дізнатися, хто є автором цих чудових рядків?

III. Оголошення теми і мети уроку (слайд 4).

- **Цілевизначення.**

- Визначте завдання, над якими працюватимемо на уроці.
- Запишіть тему уроку.

- **Узгодження цілей та завдань уроку.**

Ми:

- засвоїмо зміст вірша «Дощ полив...»;
- навчимося виразно читати поезію;
- розглянемо художні засоби, за допомогою яких створено образи-персонажі поезії;
- ознайомимося з окремими фактами біографії Ліни Костенко.

IV. Сприйняття й засвоєння учнями навчального матеріалу.

Слово вчителя. Ця «щасливиця» – геніальна поетеса Ліна Костенко – найавторитетніша постать в сучасній українській літературі, приклад для всієї нації. Вона, на відміну від більшості з нас, не має соцмереж, не веде блогів, але всі її цитують. А ще вона не любить, коли її називають «королевою нації», «живим класиком» чи «совістю нації».

Та попри це все, її роль для української літератури важко переоцінити.

Ліна Костенко дуже любить природу рідного краю. Поетеса писала: «У дитинстві мене нічого не дивувало. Ходив гарбуз по городу. На яблуні сиділа Жар-птиця. Під вікном у нас на травичці жабка, мишка і півник жили в рукавичці»

Ось так її любов до природи – перейшла у творчість. А увійти в царство Природи допоможе нам один із віршів Ліни Костенко із збірки «Бузиновий цар» – «Дощ полив».

- **Виразне читання поезії «Дощ полив...»**

(<https://www.hedra.com/app/characters/c39a622f-2764-4f99-91c9-14c965a410c0/view>)



- **Обмін враженнями від прочитаного.**

- Чи сподобалася вам поезія?
- Яким настроєм вона пройнята? (*радості, захоплення...*)
- Що вам відомо про дощ з уроків географії? (Учні об'єднуються в 2 групи: 1 група пише самостійно, 2 група – за допомогою ШІ) (<https://chatgpt.com/g/g-kKgesLZ4G-ukrainska-informatsiia-pro-u4u-ssha>)



- **Робота з інформаційними джерелами.** (За допомогою ШІ діти шукають інформацію – цікавинки про дощ та коротко презентують результати) (<https://gemini.google.com/app?hl=uk>)



- **Руханка «Австралійський дощ».** (Гру-вправу можна супроводжувати відповідним фразами, коментуючи кожну дію).

Руханка

«Тропічний дощ»



- Піднімається вітер (потираємо руки).
- Падають перші краплини дощу (клацаємо пальцями).
- Почалася злива (плескаємо долонями по стегнах).
- Злива перетворилася на бурю (тупаємо).
- Ось буря стихає (плескаємо долонями по грудині).
- Стихає злива (плескаємо долонями по стегнах).
- Закінчується дощ, падають останні краплі (клацаємо пальцями).
- Шумить тільки вітер (потираємо долоні).
- Дощ скінчився. Сонце! (підносимо руки вгору).

- **Обговорення проблемного запитання: «Чи потрібен нам дощ?»**

(1. Так, бо напуваючи землю, він не дає всохнути рослинам, а повітря після нього стає свіжим.

2. *Дощ нам не потрібен. Якщо буде злива, то є вірогідність затоплення будинків).*

Висновок: дощ – це природне явище, ставлення до нього людей різне (залежно від ситуації).

- **Визначення основної думки вірша:** необхідність дощу як головної умови для розвитку природи.
- **Виразне читання поезії «Дощ полив...» дітьми.**

АНАЛІЗ ПОЕЗІЇ

- **Бесіда за запитаннями.**
 - Які образи постають у вашій уяві? *(Дощ, день, люди, дідок кропив'яний, блискавки, сад, ниви, шлях, корови, хмари).*
 - Що означає вираз «полив'яний день»? *(Блискучий, як полива – покриття на керамічних горщиках; водночас слово «полив'яний» співзвучне зі словом «политий», тобто омийтий дощем.)*
 - Якщо б ви писали поезію про дощ, то яким природним явищем доповнили попередній рядок? *(Веселкою).*
 - Чому сад схожий на парасольку? *(Бо під деревами можна так само сховатися від дощу, як і під парасолькою).*
 - Чому корови у творі, як квасолька? *(Напевно, вони рябенькі, тому здалеку нагадують квасольку).*
 - Чому, на вашу думку, люди, як нові?
- **Словесне малювання.**

1. «Образний портрет дощу».

(Дядько з вусами, що сидить за хмарами, з неба поливає день, роблячи його полив'яним, і розсипає блискавки. У нього добра усмішка, він великодушний і щедрий, дарує свіжість землі, оновлює її, з великого глека напоює ниви, поля).

2. «Вигляд довкілля після дощу».

(Дерева – мокрі, чорні, з прозорими краплинками на листочках, гілочках. Дороги – порожні, виблискують калюжами. Будинки – сірі, спохмурнілі, з вікон зацікавлені діти споглядають дощову феєрію).

3. «Дідок старесенький, кропив'яний», який «блискавки визбирує в траві». (Це може бути кропив'яний кущ, може бути гриб-дощовик, який здаля скидається на невеличку постать.)

- **Робота в групах. Завдання пошуково-дослідницького характеру «Знайти та виписати з тексту поезії...»**

I група – епітети (*«порожній шлях», «мокрі ниви», день полив'яний, дідок старесенький кропив'яний*).

II група – метафори. (*«дощ полив», «струшується сад», «розсипана квасолька доганяє», «все блищить», дідок блискавки визбирує в траві*).

III група – порівняння (*«струшується сад, як парасолька»; сад як парасолька*).

- Що об'єднує ці образи (природа)

- **Визначення провідних мотивів вірша:** образ дощу несе сподівання на зміни, щось нове. Викупана природа. Так автор помічає красу в звичайному, на перший погляд, буденному.
- **Висновок:** відбувається переосмислення явищ навколишнього світу, що сприяє естетичному збагаченню поетичного мовлення.
- **Слово вчителя.** За допомогою художніх засобів Ліна Костенко майстерно зобразила картини природи. Вона намагалась викликати в нас такі самі почуття, які колись сколихнули її душу. Поетеса показала, як змінюється природа в наслідок дощу, який він необхідний для всього живого на землі.

А ще у вірші є пестливі слова – *дідок, старесенький, парасолька, квасолька* – вони створюють особливий настрій, підсилюють звукові образи.

Мелодійність вірша Л. Костенко підкреслена *алітерацією*. Наприклад, повторення звуку *[л]* у 1 строфі створює звуковий образ дощу. А повторення звуку *[с]* у строфі «струшується сад, мов парасолька» дає можливість почути свист вітру й шурхотіння листя.

- **Визначення ознак пейзажної лірики у творі.**

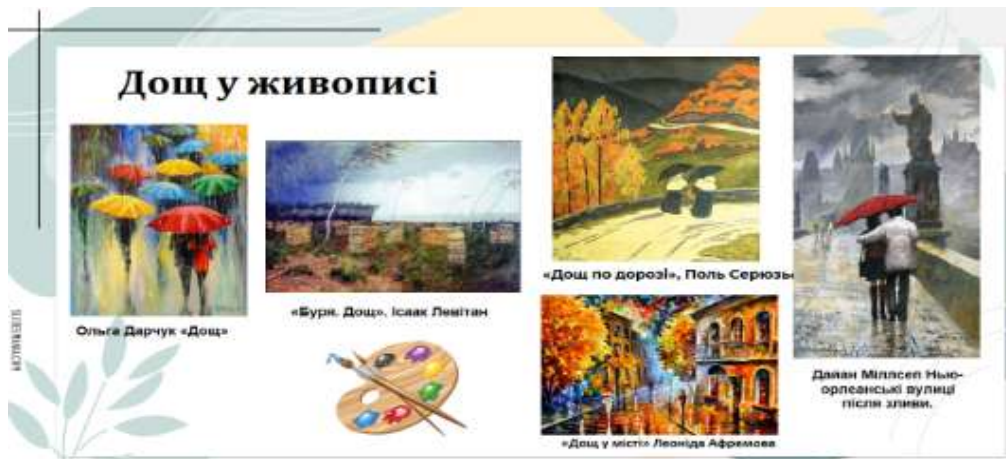
«Дощ полив...» належить до пейзажної лірики, оскільки у вірші є образний опис природи, який створюється за допомогою художніх засобів.

- **Складання паспорта твору**

- ✓ **Автор** – Ліна Костенко.
- ✓ **Рід твору** – лірика.
- ✓ **Жанр** – пейзажна лірика.
- ✓ **Тема** – зображення змін у природі внаслідок дощу, який її оновив і омолодив.
- ✓ **Ідея** – ушанування дощу як життєдайної, цілющої сили.
- ✓ **Основна думка** – необхідність дощу як головної умови для розвитку природи.

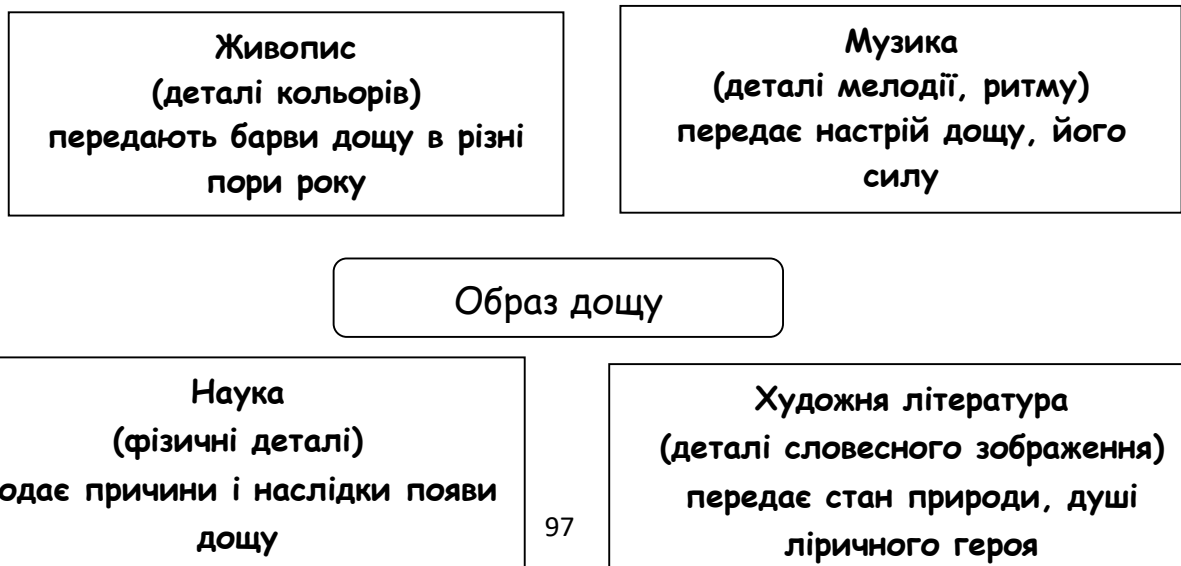
- **Вправа «Мистецькі паралелі».**

Пропоную дослідницьку роботу. Створення опорної схеми «Мистецькі паралелі».



Перегляньте ілюстрації, пейзажні картини, світлини із зображеннями дощу, прослухайте музичну композицію «Шум дощу»

https://youtu.be/9OAKJIXEmsM?si=2Zhg61hoG2_c0dbW



- **Евристична бесіда:**

- На що робиться найбільший акцент у живописі? (*Кольори, барви*)
- А в музиці? (*Мелодія, ритм, настрій*)
- У художній літературі? (*Стан природи і душі ліричного героя*)
- Що об'єднує? (*Естетичне задоволення від спілкування з природою*)
- А що про дощ нам говорить наука? (*Усі люди на землі знають, що таке дощ. Дощ це рідина, тобто вода, яка падає з неба. Дощ відноситься до атмосферних опадів, це природна поливалка полів і городів*).

- **Вправа «Творча майстерня».**

- **Складання сенкана.**



У. Підбиття підсумків уроку.

- **Рефлексія. Метод «Про почуте і побачене»**

- Що нового я відкрив у собі?
- Що нового я відкрив для себе, чого навчився?
- Що нового я дізнався під час уроку?

- **Висновок.** Ліна Костенко нам довела сьогодні, що природа – це казка, яку треба читати серцем. Тільки треба частіше з нею говорити, чи «мовчати». І ми обов’язково почуємо і відчуємо її думки, мову, душу.

VI. Оцінювання

VII. Коментування домашнього завдання

Обов’язкове. Виразно читати вірш «Дощ полив...», аналізувати його.

За бажанням. Вивчити вірш напам’ять.

УКРАЇНСЬКА МОВА

6 КЛАС

Світлана Мороз

Формат: очний

Тема: «Письмовий твір-опис тварини у художньому стилі»

Тип: урок розвитку зв’язного мовлення

Ключові компетентності: вільне володіння державною мовою, інформаційно-комунікаційна компетентність, компетентності в галузі природничих наук, техніки та технологій, інноваційність, громадянські та соціальні компетентності.

Електронні ресурси:

Canva

ChatGPT

Gemini

Copilot

Мета:

- навчити учнів та учениць складати опис тварин за власним спостереженням, грамотно оформляти текст;
- розвивати образне мислення, творчу уяву, пам’ять, увагу шестикласників і шестикласниць; підвищувати культуру усного й писемного мовлення, дотримуючись особливостей типу мовлення (опис).
- виховувати гуманне ставлення до тварин, дбайливе ставлення до природи.

Очікувані результати: учень/учениця визначає ключові слова в почутому повідомленні; доброзичливо висловлює своє ставлення до думок інших осіб, зважаючи на неповноту або суперечливість почутої інформації; добирає стиль мовлення відповідно до мети, потреб і умов спілкування; дотримується норм у виборі мовленнєвих засобів; формулює тему та основну думку тексту; розпізнає основні виражальні засоби, використовує окремі з них; визначає актуальність і несуперечливість тексту; записує власні міркування або інформацію з інших джерел; добирає доречні засоби мовної виразності для оформлення власного висловлення тощо.

Обладнання: ілюстрації тварин, картки з опорними словами, мультимедійна презентація (за можливості).

Цілі уроку.

Учні знатимуть:

- особливості будови опису;
- ознаки художнього стилю;
- якими бувають описи.

Учні вмітимуть

- визначати відоме і нове під час опису тварини;
- за характерними ознаками описувати тварину;
- за поданим планом складати твір-опис тварини в художньому стилі;
- редагувати текст.

Таймінг

- Організаційний момент – 2 хв.
- Мотивація навчальної діяльності – 6 хв.
- Основний зміст уроку – 32 хв.
- Підсумковий етап – 5 хв.

СТРУКТУРА ЗАНЯТТЯ

I. Організаційний момент.

- **Привітання вчителя.**

*Дзвоник всім нам дав наказ –
До роботи швидше, клас!
Попрацюємо старанно,
Щоб сказати у кінці.
Що у нашім дружнім класі,
Діти, просто, молодці!
Ось дзвінок нам дав сигнал –
Працювати час настав.*

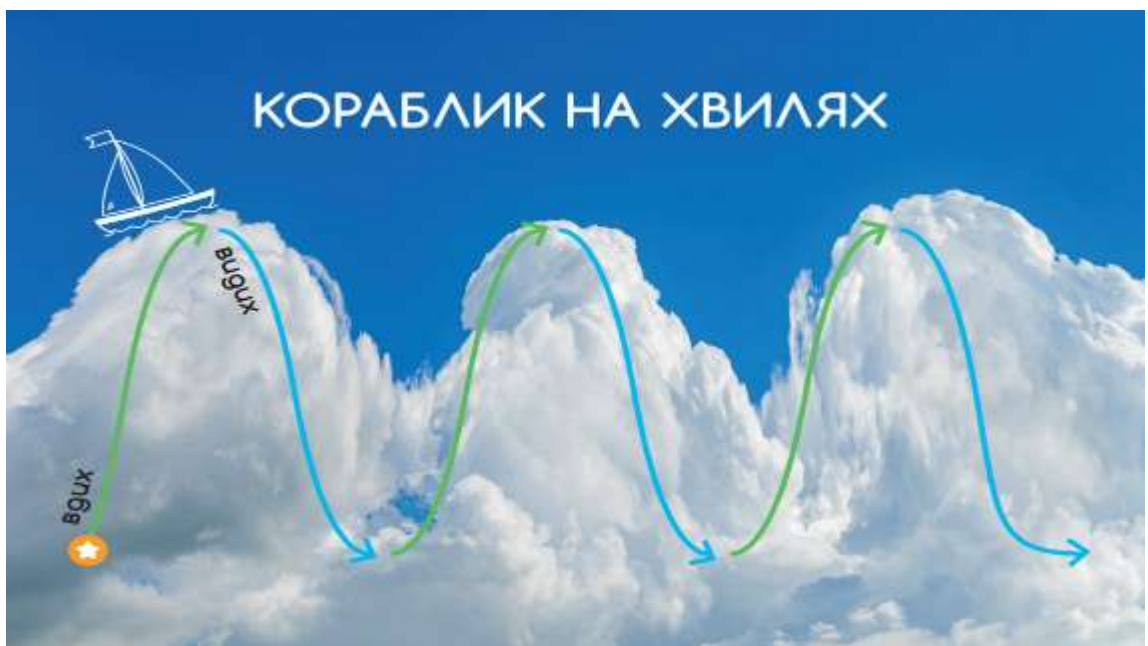
- **Перевірка готовності учнів до уроку.**

– Перегляньте, чи всі необхідні речі є у вас на парті, а саме: підручник з української мови, зошит, ручка. У всіх усе є? Добре. Приберіть все зайве з парт.

II. Мотивація навчальної діяльності.

- **Психологічна настанова на урок. Інструктаж та виконання дихальної вправи.**

– А зараз пропоную вам дихальну вправу, яка допоможе заспокоїтися, узяти під контроль тривогу та налаштує вас на хвилю активної праці задля плідної роботи протягом усього уроку. (<https://www.unicef.org/ukraine/documents/breathe-cards>)



– Діти, скажіть хто ви сьогодні бджілка-трудівниця, неповороткий ведмідь чи втомлений кріт? Маю надію, що під кінець уроку ви всі будете бджілками-трудівницями.

- **Створення проблемної ситуації.**

– Зараз я вам пропоную переглянути фрагмент мультфільму, а ви уважно подивитися, подумайте та скажете, про що ми сьогодні будемо говорити на уроці.
(<https://www.youtube.com/watch?v=jCY-BNEVOCY>)

III. Основний зміст уроку.

- **Оголошення теми й мети уроку.**

– Здогадалися? Правильно! Сьогодні ми вирушимо у світ природи й навчимося гарно описувати тварин у художньому стилі. Розгорніть свої зошити, запишіть дату та тему уроку: «Розвиток зв'язного мовлення. Письмовий твір-опис тварини в художньому стилі». Ви сьогодні будете вчитися складати опис тварин за власними спостереженнями; розвивати образне мислення, творчу уяву, пам'ять, увагу, підвищувати культуру усного й писемного мовлення, вчитися грамотно оформляти текст, дотримуючись особливостей типу мовлення – опису; виховуватимете гуманне ставлення до тварин, дбайливе ставлення до природи.

- **Актуалізація опорних знань.**

– Пригадайте, що таке текст.

– Пропоную вам за допомогою ChatGPT сформулювати ознаки тексту. Для цього ви можете перейти за покликанням <https://chatgpt.com/g/g-mzFm1dKjW-chat-gpt> чи скористатися QR-кодом.



– Пригадайте, які є типи мовлення.

– Що таке опис? Які бувають описи? Якими є їх особливості? Молодці. А тепер подумайте і скажіть, кого або що можна описувати?

Отже, як ви вже зрозуміли, сьогодні ми з вами будемо вчитися описувати тваринку. Дайте своїми словами визначення, що таке опис тварини.

– Ви повинні пам'ятати, що є певна структура твору-опису. Твір-опис складається із 3 частин: 1) зачин (загальне враження від тварини, уявлення про

неї; АБО де живе тварина, де її бачили тощо); 2) основна частина (головні ознаки, опис тварини загалом та частин її тіла (забарвлення, розмір, форма тощо)); 3) кінцівка (власне враження, ставлення до тварини). Опис тварини має викликати в читача інтерес до неї. У художньому описі ви можете використовувати різні художні засоби, такі як: епітети, порівняння, метафори та слова зі зменшено-пестливими та згрубілими суфіксами, різні за метою висловлювання речення. Пригадайте і скажіть, де ви зустрічаєтесь з художніми описами. Я вам зараз зачитаю загадку, а ви спробуйте її відгати. Які ознаки допомогли відгати загадку? Зробіть висновок, про те, на які ознаки звертаємо увагу, описуючи тварину.

*В лісі мешкає, великий, страшний,
Шерсть у нього густа, золотий має стан.*

Взимку в барлозі спить міцним сном,

А влітку блукає лісним килимком.

Любить він мед, але й рибку зловить,

Гострими кігтями дерево зронить.

Хто цей могутній, лісовий звір,

Що здавна відомий усім на весь світ?

(Відповідь: бурий ведмідь).

- **Дослідження-спостереження.**

– Перед вами два тексти. Визначте, який з них художній, а який – ні.

Текст 1.

Бурій ведмідь (Ursus arctos) – великий хижий ссавець родини Ведмежих (Ursidae), поширений у Євразії та Північній Америці. Це один із найбільших наземних хижаків, який відіграє важливу роль у екосистемах лісових та гірських регіонів.

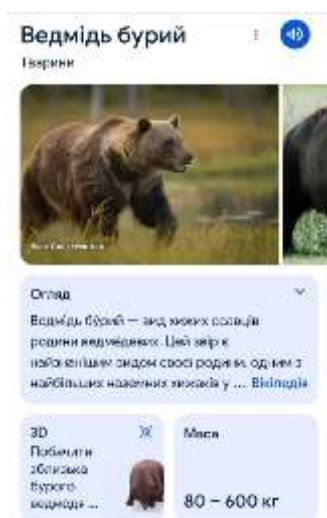
Бурій ведмідь має міцне тіло, короткі, але дуже потужні кінцівки, великі кігті та масивну голову. Довжина тіла варіюється від 1,5 до 2,8 м, а висота в загривку – до 1,5 м. Маса самців може досягати 600 кг, тоді як самиці зазвичай

дрібніші. Шерсть густа, забарвлення варіюється від світло-коричневого до темно-бурого.

Текст 2.

Серед густих лісів, де сонячні промені пробиваються крізь гілля могутніх дерев, повільно блукає господар цих місць – бурий ведмідь. Його величне тіло вкрите густою, теплою шерстю, що переливається від золотисто-коричневого до темного шоколадного відтінку. Потужні лапи залишають глибокі сліди в м'якому ґрунті, а довгі, гострі кігті з легкістю розривають старі трухляві пні в пошуках ласощів.

Очі у ведмедя спокійні й розумні, ніби зберігають у собі таємниці вікових лісів. Його рик здатний змусити замертти навіть найбільш відважного мандрівника, проте, якщо не турбувати цього володаря лісу, він обере самотність і спокій. Він – справжній символ дикої природи, могутній, вільний і незламний.



– Перейдть за посиланням і подивіться на бурого ведмедя у 3-D форматі. Посадіть його собі за парту, на парту або у будь-який куточок класу, послухайти його рик, сфотографуйтеся з ним у класі. (<https://surl.li/fjtkoh>)

– Чи є у вас чи у ваших рідних якась тварина? Що вона любить, а що – ні? Якої вона масті? Які в неї лапки, вушка, носик, хвостик? Які в неї звички? Що вона найбільше любить? Зла вона чи добра? Як ви ставитеся до своєї тваринки? А як ставляться до тварини ваші рідні?

- **Мінілекція з клементами бесіди «Тварини під час війни».**

– Вашим домашнім улюбленицям дуже пощастило, адже вони живуть у теплих будинках, де їх люблять і турбуються про них. Але війна внесла свої корективи і тут. Домашні тварини перетворюються на дворняг, безпритульні – на жертв окупантів, фермерські – нерідко страждають від артилерійських обстрілів, звірі у зоопарках і заповідниках стають спрямованою ціллю росіян, а

жителі лісів, степів і морів страждають, певно, більше за інших. Пригадайте, які тварини стали символами війни.



- **Дослідження-спостереження**

– Прочитайте описи тварин, які згенерував ШІ. Про кого йде мова? Визначте характерні ознаки, за якими ви змогли впізнати тварину.

Текст 1. *Він – справжній майстер маскування. Його хутро змінює відтінок залежно від пори року: взимку – біле, немов сніжний пух, а влітку – сірувато-буре, щоб зливатися з травою та гілками. Маленькі, але швидкі лапки безшумно ковзають по лісовій підстилці, а великі вуха уважно ловлять найменший звук.*

Він знає, як врятуватися від хижака – його головна зброя не сила, а спритність і швидкість. У разі небезпеки він завмирає, ніби стає частиною природи, а потім – раз! – і миттєво зникає в хащах.

(Відповідь: заєць)

Текст 2. *Він справжній нічний мандрівник, що безшумно рухається в темряві. Його погляд пронизливий, а великі очі вміють бачити навіть у найгустішій пітьмі. Вдень він ховається серед гілок або в дуплі старого дерева, а вночі вирушає на полювання, розправляючи свої широкі, мов крила тіні, крила.*

Його пухнасте оперення допомагає йому літати нечутно, а гострі кігті та дзьоб роблять його вправним мисливцем. Він не поспішає, терпляче чекає, уважно прислухаючись до найменшого шереху. Один його різкий крик у нічному лісі змушує завмерти навіть найдосвідченіших мандрівників.

(Відповідь: сова)

Текст 3. У густому лісі, де сонячні промені пробивалися крізь густу крону дерев, мешкала істота, що поєднувала в собі красу та дикість. Його тіло було вкрите густою, блискучою шерстю, що переливалася всіма відтінками коричневого, від світло-пісочного до темно-шоколадного. Його очі, великі та виразні, нагадували смарагди, що сяяли в темряві.

Тварина рухалася легко та граціозно, його довгі ноги немов танцювали по землі. Його хвіст, пухнастий та довгий, служив йому балансом та захистом. Його вуха, великі та чутливі, ловили найменший шелест.

(Відповідь: тигр)

– Чи збігається інформація ІІІ з тією, що ви знали раніше про цих тварин? Чи дізналися щось нового?

– За допомогою чат-боту Gemini зі штучним інтелектом від Google відредагуйте текст, покращіть опис тварини, додавши художні засоби. Поділіться результатом з класом. (<https://gemini.google.com/app?hl=uk>)



Кіт чорний, з великими очима. Він ходить по кімнаті і муркоче.

- **Робота у групах.**

– Об'єднайтеся в команди по 4 учасника. Кожна команда має усно кількома реченнями описати вигадану фантастичну тваринку, враховуючи такі аспекти: як виглядає (форма, колір, особливості тіла) та де живе (середовище). 2 команди працюють самостійно, а інші 2 команди описують тварину за допомогою цифрового помічника Copilot.

– Складіть план твору-опису вашої тварини. За планом письмово опишіть тварину в художньому стилі. Використайте слова із суфіксами, що надають емоційного забарвлення та виразності. Скористайтесь орієнтовним планом, поданим нижче.

Орієнтовний план твору-опису тварини.

1. Де живе тварина?
2. Розмір (зріст) тварини, її масть (забарвлення), шерсть.

3. Голова, очі, вуха, лапи, хвіст.
4. Сила (спритність, енергійність, витривалість) тварини.
5. Чи цікаво спостерігати за твариною?

IV. Підсумковий етап.

- **Рефлексія.**

– Ось і добігає до кінця наш урок. Ви сьогодні дуже добре попрацювали. Як ви оцінили б власну роботу на уроці?

Бджілка-трудівниця: тема видалася мені цікавою й легкою.

Неповороткий ведмідь: тема видалася мені захопливою й водночас заплутаною.

Втомлений кріт: тема видалася мені складною й незрозумілою.

Свій варіант.

Що сподобалося найбільше на уроці?

- **Висновок.**

Кожна тварина особлива, як і кожен із вас! Сьогодні на уроці ви не лише попрактикувалися в описі тварини, а й розширили свій кругозір. Дякую за старанність! Бажаю вам і надалі помічати красу природи та вдосконалювати свою майстерність у слові. І завжди пам'ятати слова французького письменника Антуана де Сент-Екзюпері: «Ти назавжди береш на себе відповідальність за того, кого приручив».

- **Коментування домашнього завдання.**

- Допишіть розпочатий у класі твір-опис тварини.
- Згенеруйте за допомогою III картинку тварини, яку ви описували.
- Зазначте під малюнками істотні ознаки тварини, використовуючи художні засоби.

АНГЛІЙСЬКА МОВА

6 КЛАС

Інна Пащенко

Формат: очний

Тема: «Types of food»

Граматичний інвентар: Quantifiers (some, any, much, many, a lot of, a few, a little)

Тип: комбінований (введення нового матеріалу; відпрацювання знань на практиці; осмислення, узагальнення та систематизація нового матеріалу)

Обладнання: інтерактивна дошка, ноутбук, смартфони учнів

Ключові компетентності: здатність спілкуватися рідною (у разі відмінності від державної) та іноземними мовами, інформаційно-комунікаційна компетентність, інноваційність, соціальні компетентності.

Електронні ресурси:

View.genially (інтерактивні вправи, ігри, вікторини)

Canva (презентація з питаннями про їжу)

ChatGPT (створення діалогів, загадки)

Lino.it (рефлексія)

Мета:

- консолідація лексичного матеріалу;
- ознайомлення та автоматизація дій учнів з лексичним матеріалом з теми «Types of food» в усному та писемному мовленні;
- активізація граматичного матеріалу з теми та поглиблення знань про неозначені займенники;
- ознайомлення та первинне застосування виразів «*a few*», «*a little*»; активізація та систематизація знань про вживання «*a lot of*», «*much*», «*many*» та неозначені займенники «*some*», «*any*».
- розвиток навичок критичного мислення, уміння співпраці через інтерактивні завдання та роботу з *artificial intelligence (AI)*.

Завдання:

1. визначити, що таке «*quantifiers*» та як їх використовувати у контексті теми «Types of food»;
2. ознайомитися з лексичними одиницями (ЛО) на позначення їжі та їх кількісними характеристиками;

3. виконати вправи на визначення кількості продуктів, використовуючи «*quantifiers*»;
4. створити короткий діалог за допомогою нових знань.

Очікувані результати.

Учень/учениця зможе:

- правильно використовувати «*quantifiers*» у мовленні та на письмі;
- створювати діалоги та описи їжі;
- поглибити навички співпраці, використання інтерактивних технологій та АІ у навчанні.

Таймінг

- Організаційний момент – 2 хв.
- Мотивація та актуалізація знань – 6 хв.
- Формулювання мети та завдань заняття разом з учнями – 1 хв.
- Введення лексики – 8 хв.
- Опрацювання нового граматичного матеріалу – 8 хв.
- Практичне використання граматики та лексики – 12 хв.
- Закріплення знань – 3 хв.
- Підведення підсумків уроку – 3 хв.
- Коментування домашнього завдання – 1 хв.
- Оцінювання – 1 хв.

СТРУКТУРА ЗАНЯТТЯ

1. Організаційний момент.

Мета: створити позитивний настрій, налаштувати учнів на роботу.

Учитель: Good morning, everyone! How are you today? (*Учні відповідають*).

Today, we are going to have an interesting lesson full of surprises. But first, let's play a guessing game!

2. Мотивація та актуалізація знань.

- Відгадування теми через зображення або відео-пісню.



<https://surl.li/pgbype>

<https://surl.li/daknhk>

(video)



- Демонстрація учителем серії зображень (або коротке відео-пісню на Youtube-каналі) на Canva, де представлені різні види їжі тощо.
- Слово учителя з елементами бесіди.

Look at these pictures carefully. What do they have in common? (*Учні відповідають*)

Yes! They are all about food! So, what do you think we are going to talk about today? (*Учні висловлюють свої здогадки*)

Excellent! Our topic today is «Types of food». And we will not just talk about food, but also learn how to use special words called quantifiers. Any ideas what quantifiers are? (*Учні припускають. Учитель підводить учнів до правильної відповіді, пояснивши значення слова «quantity» – число, кількість, величина*).

Now, let's answer some questions about food using our Canva presentation! (*Учитель відкриває інтерактивну презентацію Canva з питаннями про їжу, наприклад, «Do you like trying new food?», «What dessert do you love eating?», «Which foods taste bad for you?» та інші. Учні відповідають*).



<https://surl.gd/itpmbz>

(slides 1-8)

- Генерування загадок про їжу з використанням ресурсів чат-боту ChatGPT).

(*Учитель вводить у ChatGPT запит: «Generate three riddles about food for 12-year-old students, level A1». Учитель зачитує загадки, учні відгадують. Обговорення нових слів.* <https://chatgpt.com>).

- Або повторення вживання Present Simple Tense та ЛО теми «Types of food».

<https://surl.li/qocyck>



3. Формулювання мети та завдань заняття.

- Слово учителя з елементами бесіди.

So, what should we do at this lesson to understand and use new words better? (Учні пропонують цілі, учитель коригує й записує на дошці, наприклад: «Learn new words», «Practice quantifiers», «Do interactive tasks» тощо.)

Perfect! Let's get started!

4. Основна частина уроку (активне навчання).

- Введення лексики з використанням навчального відео.

Форма роботи: інтерактивна презентація.

Інструменти: інтерактивні вправи у презентації **View.genially (points 1-6)**

Now, let's check how many words about food you have already known. Look at these interactive exercises («Countable-uncountable» «Sorting countable-uncountable», «Circle countable», «Vocabulary», «Complete the gaps», «Read and find» (Використання інтерактивної дошки та презентації View.genially). Діти переглядають навчальне відео про вживання обчислюваних та необчислюваних іменників, виконують вправи за допомогою інтерактивної дошки, учитель коментує та допомагає за запитом).

<https://surl.li/wnlngo>



- Навчальна гра.

Well done! Now let's play a quick game: «Choose». I will show you some pictures of foods, and could you tell me which one is better for you and why. (Учні відповідають)

<https://surl.li/skjgkk>



- Опрацювання нового граматичного матеріалу.

Now, let's continue talking about quantifiers. Do you know what they do? (*Учні пропускають*). Quantifiers help us describe how much or how many things we have. Let's look at some examples. (*Учитель демонструє презентації **view.genially** із поясненням: «some», «any», «much», «many», «a lot of», «a few», «a little» та пояснює правила відповідно до матеріалу презентацій.*) «Quantifiers help us describe how much or how many things we have. Let's look at some examples». (*Використовує презентації у View.genially, пояснює значення кожного квантифікатора.*)

- ✓ «We use «some» with positive sentences: «I have some apples».
- ✓ «Any» is used in questions and negative sentences: «Do you have any apples?» or «I don't have any apples».
- ✓ «Much» and «many» show large amounts, but «much» is for uncountable nouns, and «many» is for countable ones: «How much water?», «How many bananas?»
- ✓ «A lot of» works for both countable and uncountable nouns: «I have a lot of friends», «There is a lot of milk».
- ✓ «A few» means a small number for countable nouns: «I have a few biscuits».
- ✓ «A little» is used with uncountable nouns: «There is a little sugar in my tea».

(Під час пояснення вчитель використовує наочні приклади (зображення їжі, короткі діалоги) та просить учнів навести власні приклади).

1) <https://surl.li/skjgkk>

(point «Some/Any»)

2) <https://surl.li/azpjgw>

(«A lot of/much/many», «A few/a little»)

- **Практичне використання граматики та лексики.**

Індивідуальне та групове виконання завдань на цифрових платформах.

Let's practice! I have some worksheets, games for practicing our vocabulary grammar.

Get started! (*Учні виконують інтерактивне завдання на View.genially*)

1) <https://surl.gd/tkedgq>



(point «Some/Any», робота в командах: point «A/an/some/any game» (some, any), (using the instructions 1-4))



2) <https://surl.gd/pvnfvx>

(point «Burgers game» (a lot of, much, many))

3) <https://surl.gd/twhvmn>



(point «Croissants game» (a few, a little))

- **Робота в парах з використанням AI для створення короткої розповіді «My ideal breakfast».**

Let's use AI to help us! You will give **ChatGPT** and it will generate a short story about your ideal breakfast. Then, you will act it out in pairs. (Учні працюють з AI та презентують розповіді)

<https://chatgpt.com>

- **Фізкультхвилинка.**

<https://surl.gd/ktwomz>



5. Закріплення знань.

Now, let's check how well you remember today's material! Open this link and. Answer the questions as fast as you can. Let's see who will be the champion! (Учні за покликанням проходять вікторину по темі «Types of food» та «Quantifiers».)

Гра «Chaotic kitchen»

<https://surl.li/zwurbb>



6. Підведення підсумків уроку.

- **Рефлексія. Підсумкова бесіда.**

Let's sum up! What have we learned today?

What was the most interesting task for you?

Now, let's do a quick reflection activity. Go to our **lino.it** board and leave a sticky note answering these questions:

1. What new word or phrase did you learn today?
2. What was easy for you?
3. What was difficult for you?
4. How can you use today's lesson in real life?

(Учні заходять на **lino.it**, залишають відповіді та обговорюють їх разом.)

<https://surl.li/ugesqx>



Коментування домашнього завдання.

Great job, everyone! Your homework is to write a short dialogue with a waiter using quantifiers. (Учні отримують завдання на платформі View.genially: 1) учні розташовують у правильному порядку репліки офіціанта та клієнта у кафе; 2) на основі цих реплік учні мають скласти діалог клієнта та офіціанта в кафе чи ресторані, використовуючи quantifiers. Діти діляться на пари самостійно, один з них грає роль клієнта, інший – офіціанта).

<https://surl.gd/nmzbun>



Watch a short video about British food and write down the types of their dishes and meals.

<https://surl.gd/zezolb>



- **Усне оцінювання активності учнів на занятті.**

(Спостереження за активністю учнів під час групової та парної роботи, виконання вправ). Самооцінювання (за картою).

<https://surl.li/gmrwll>



Резервні завдання:

<https://surl.li/lxhqtw>

(slides 9-43)



АНГЛІЙСЬКА МОВА

6 КЛАС

Інна Пащенко

Формат: онлайн

Тема: «Types of food»

Тип: комбінований (введення нового матеріалу; відпрацювання знань на практиці; осмислення, узагальнення та систематизація нового матеріалу).

Граматичний інвентар: quantifiers (some, any, much, many, a lot of, a few, a little).

Електронні ресурси:

Zoom/Google Meet

інтерактивні ресурси (View.genially(інтерактивні вправи, ігри, вікторини)

Canva (презентація з питаннями про їжу)

ChatGPT (створення діалогів, загадки)

Lino.it (рефлексія)

Padlet (спільна дошка для позначення завдань заняття).

Тип: комбінований (введення нового матеріалу; відпрацювання знань на практиці; осмислення, узагальнення та систематизація нового матеріалу).

Обладнання: інтерактивна дошка, ноутбук, смартфони учнів.

Інтегровані компетентності: комунікативні навички, використання інформаційно-комунікаційних технологій, критичне мислення, креативність, творче мислення, культура здорового харчування.

Мета:

- консолідувати лексичний матеріал; ознайомити та автоматизувати дії учнів з лексичним матеріалом з теми «Types of food» в усному та писемному мовленні; ознайомити та навчити застосовувати вирази *a few, a little*;
- активізувати граматичний матеріал з теми та поглибити знання про неозначені займенники; систематизувати знання про вживання *a lot of, much, many* та неозначені займенники *some, any*; розвивати навички

критичного мислення; уміння співпраці через інтерактивні завдання та роботу з AI;

- виховувати академічну доброчесність.

Завдання:

1. Визначити, що таке quantifiers та як їх використовувати у контексті теми «Types of food».
2. Ознайомитися з ЛО на позначення їжі та їх кількісними характеристиками.
3. Виконати вправи на визначення кількості продуктів, використовуючи quantifiers.
4. Створити короткий діалог за допомогою нових знань.

Очікувані результати: учень/учениця правильно використовує quantifiers у мовленні та на письмі; створює діалоги та описи їжі; формує навички співпраці та використання інтерактивних технологій та AI у навчанні.

Таймінг

- Організаційний момент – 2 хв.
- Мотивація та актуалізація знань – 5 хв.
- Формулювання мети та завдань заняття спільно з учнями – 2 хв.
- Введення лексики – 6 хв.
- Опрацювання нового граматичного матеріалу – 6 хв.
- Практичне використання граматики та лексики – 6 хв.
- Робота в парах: використання ШІ для створення діалогу – 3 хв.
- Закріплення знань – 3 хв.
- Підведення підсумків уроку – 2 хв.
- Коментування домашнього завдання – 1 хв.
- Оцінювання – 1 хв.

СТРУКТУРА ЗАНЯТТЯ

1. Організаційний момент.

- **Вітання з учнями.** «Good morning, everyone! How are you today?» (*Учитель очікує відповіді учнів, підтримує розмову, ставить уточнюючі питання.*)

- Перевірка наявності учнів у чаті/Zoom: «Is everyone here? Let's check. Please, write 'Hi' in the chat if you are ready to start!»

2. Мотивація та актуалізація знань.

- Вгадування теми через зображення або відео-пісню.

(Учитель показує серію зображень) <https://surli.cc/ykxogv>

Look at these pictures carefully. What do they have in common?

(Учні відповідають)

Yes! They are all about food! So, what do you think we are going to talk about today? (Учні висловлюють свої здогадки усно або пишуть у чаті) 2) [YouTube: відео](#)

Let's watch this short video. Pay attention to the words used. What food can you see?

What do you think we are going to talk about today? (Учні висловлюють здогадки, учитель заохочує їх, виправляє помилки м'яко.)

Excellent! Our topic today is «Types of food». And we will not just talk about food, but also learn how to use special words called quantifiers. Any ideas what quantifiers are? (Учні припускають. Учитель підводить учнів до правильної відповіді, пояснивши слово «quantity» («quantity» – число, кількість, величина).

Now, let's answer some questions about food using our Canva presentation! (Учитель відкриває інтерактивну презентацію Canva з питаннями про їжу, наприклад, «Do you like trying new food?», «What dessert do you love eating?», «Which foods taste bad for you?» та інші. Учні відповідають усно.) <https://surli.cc/gdesxz>

(slides 1-8)

- Повторення вживання Present Simple Tense та ЛО теми «Types of food».

Lets play! <https://surl.li/akbzwv>

3. Формулювання мети уроку спільно з учнями.

What should we do at this lesson to understand and use new words better?



What skills do we need? *(Учні пропонують ідеї, записують їх у спільний дошці Padlet, покликання надається у чаті).*

Great ideas! Today, we will learn new food vocabulary, practice using quantifiers, and play some interactive games to make learning fun!

<https://surl.lu/skoxfn>



4. Основна частина уроку

4.1. Введення лексики.

Now, let's look at different types of food. What categories of food do you know? Let's brainstorm together! *(Учні висловлюють свої варіанти та пишуть їх у чаті. Учитель підводить учнів до розрізнення злічуваних та незлічуваних іменників).*

Some foods can be counted, while others cannot. Which one is countable: an apple or some milk?

Now, let's check how many words about food you have already known. Look at these interactive exercises («Countable-uncountable» «Sorting countable-uncountable», «Circle countable», «Vocabulary», «Complete the gaps», «Read and find» *(Демонстрація екрану – презентація View.genially. Діти переглядають навчальне відео про вживання обчислюваних та необчислюваних іменників, відповідають за запитання вчителя або пишуть відповіді у чаті. Учитель надає спільний доступ до екрану).* <https://surl.li/cfpzhw>



Great job! Now, we know different food categories and can distinguish countable and uncountable nouns. This will help us when we talk about quantities!»

4.2. Введення граматики.

Quantifiers help us describe how much or how many things we have. Let's look at some examples. *(Використання презентації у View.genially, пояснення значення кожного квантифікатора.)*

- We use **some** with positive sentences: «I have some apples».
- **Any** is used in questions and negative sentences: «Do you have any apples?» or «I don't have any apples».

- **Much** and **many** show large amounts, but **much** is for uncountable nouns, and **many** is for countable ones: «How much water?», «How many bananas?»
- **A lot of** works for both countable and uncountable nouns (in positive sentences): «I have a lot of friends», «There is a lot of milk».
- **A few** means small quantity for countable nouns: «I have a few biscuits».
- But **A little** is used with uncountable nouns: «There is a little sugar in my tea».

(Під час пояснення вчитель використовує наочні приклади (зображення їжі, короткі діалоги) та просить учнів наводити власні приклади).

Now let's practice. Listen to me very carefully and write down some information.

1) Point «Some/any»

<https://surl.li/bmutli>



2) A lot of/much/many/; a few/a little.

<https://surl.gd/udnyxk>



4.3. Практичне використання граматики та лексики.

Let's test your knowledge with some fun games!

1) <https://surl.gd/deiuld>



(Робота в командах: поділ усно: point Game «A/an/some/any» (using the instructions 1-4))

2) <https://surl.gd/tsayke>



(Point «Burgers game» (a lot of, much, many)).

3) <https://surl.gd/avspzs>



(Point «Croissants game» (a few, a little) гра в командах: поділ усно).

4.4. Робота в парах: використання ШІ для створення діалогу.

(Учні вводять ситуації в ChatGPT (наприклад, «ordering food»), отримують діалог, розігрують його в Zoom breakout rooms. Інструкції вчителя: «Imagine you are in a restaurant. Let's create a short dialogue and practice ordering food!».)

☞ [ChatGPT](#)

5. Закріплення знань.

Now, let's check how well you remember today's material! Open this link and answer the questions as fast as you can. Let's see who will be the champion! (Учні заходять за покликанням у чаті, проходять вікторину з питаннями по темі «Types of food» та «Quantifiers», діляться враженнями у чаті)



- Гра «Chaotic kitchen» <https://surl.li/eyjejv>

6. Підсумок уроку.

- Рефлексія.

Now, let's do a quick reflection activity. Go to our **lino.it** board and leave a sticky note answering these questions:

- 1) What new word or phrase did you learn today?
- 2) What was easy for you?
- 3) What was difficult for you?
- 4) How can you use today's lesson in real life?



(Учні заходять на **lino.it**, залишають відповіді та обговорюють їх разом). <https://surl.gd/qtwojo>



- Коментування домашнього завдання.

Great job, everyone! Your homework is to watch a short video about British food and write down the types of their dishes and meals.

☞ [YouTube: British food](#)



- Оцінювання.

(Усне оцінювання активності учнів на занятті. Спостереження за активністю учнів під час групової та парної роботи, виконання вправ).



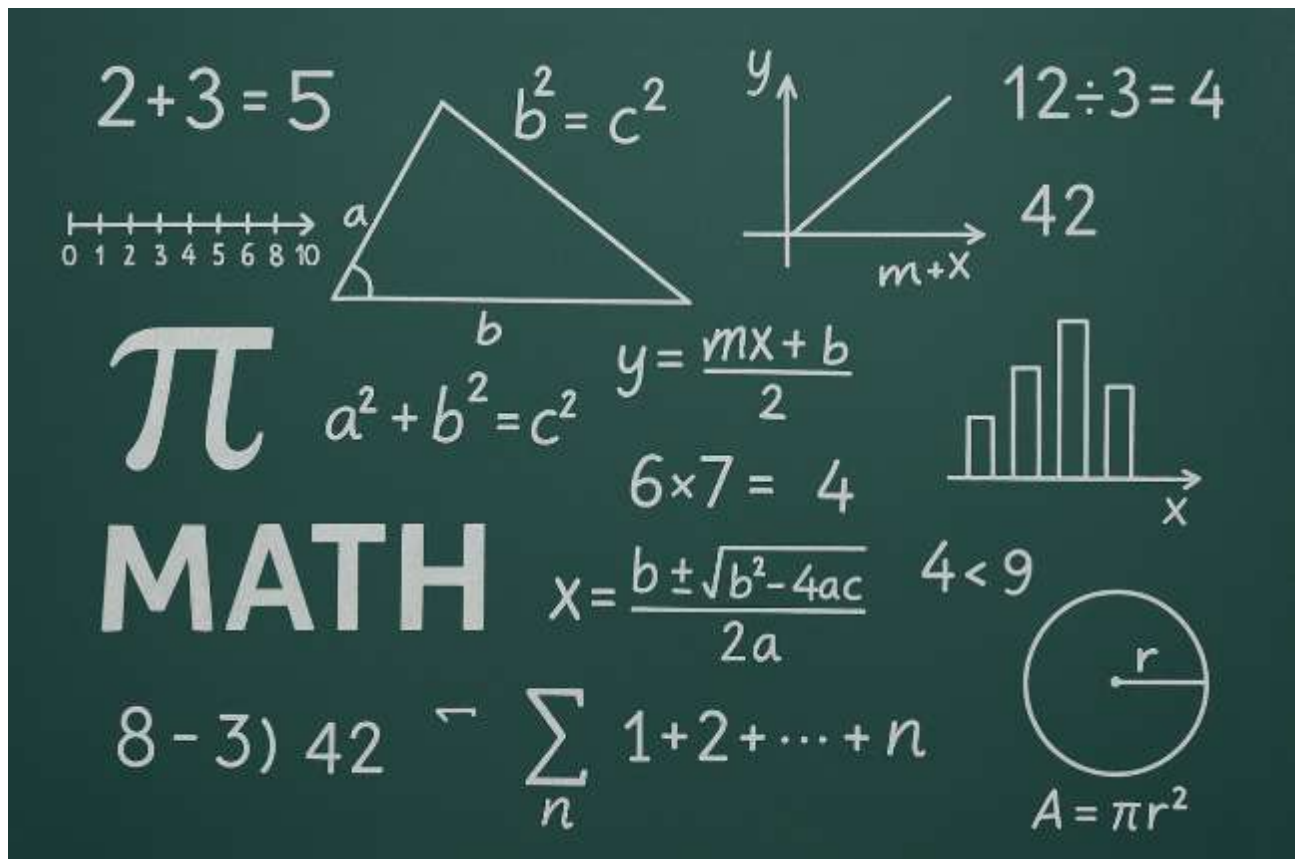
Самооцінювання (за картою). <https://surl.gd/uvditu>

Резервні завдання:

<https://surl.li/owndeo>

(slides 9-43)

Математична освітня галузь



МАТЕМАТИКА

6 КЛАС

Олександра Русавська

Формат: очний

Тема: «Знижки, податки, прибутки: майстер-клас з відсотків»

Тип уроку: узагальнення знань

Ключові компетентності: математична компетентність, громадянські та соціальні компетентності, інформаційно-комунікаційна компетентність.

Мета:

- формувати обчислювальні навички учнів, виробити у школярів практичні навички під час розв'язування задач; застосовувати набуті знання до розв'язування вправ у нестандартних ситуаціях;
- поглибити та систематизувати знання учнів про відсотки; розширити відомості про різноманітність сфер застосування відсоткових розрахунків; розвивати самостійність мислення, вміння застосовувати свої знання в повсякденному житті; розвинути у дітей підприємницькі і бізнесові якості;
- виховувати самостійність, відповідальність, старанність, активність, увагу, кмітливість, самостійність, спостережливість, пізнавальний інтерес та любов до математики; прищеплювати інтерес до математики;
- формувати компетентності: соціальні (розвивати пізнавальну активність учнів, роботу в команді, усвідомлення власного внеску в спільну роботу), комунікативні (формувати власну точку зору, розвивати культуру мовлення, вміння доводити власну позицію), інформаційну, навчально-пізнавальну.

Обладнання та наочність: презентація, індивідуальні листи самооцінювання, листи самооцінювання роботи групи, задачі, середовище <https://www.mentimeter.com/> для актуалізації знань та рефлексії, ChatGPT для знаходження даних, Excel для побудови діаграми.

Таймінг:

Організаційний момент – 1 хв.

Перевірка домашнього завдання – 4 хв.

Актуалізація опорних знань – 7 хв.

Групова робота над задачами – 25 хв.

Підсумковий етап уроку – 8 хв.

СТРУКТУРА ЗАНЯТТЯ

I. Організаційний момент.

- **Вступне слово вчителя.** Сьогодні на уроці ми будемо розв'язувати задачі з відсотками побувавши у ролі дорослих працелавлаштованих людей. Перевіримо готовність до цього.

II. Перевірка виконання домашнього завдання.

- **Коментар учителя.** Візьміть свої ручки із зеленою пастою поставте плюси на полях у зошиті, якщо задача виконана вірно. У своїх бланках самооцінювання додайте по одному балу за кожен вірно виконану задачу.

Девізом нашого уроку будуть такі слова:

Відкриття – це 10% натхнення і 90% праці.

Т. Едісон

III. Актуалізація опорних знань.

- **Мотивація навчальної діяльності.** Стартуємо! Готовність номер один. А чи захопили ми знання?

Вам стануть в нагоді ваші телефони, за допомогою їх ми продовжимо речення.

- **Вправа «Продовжіть речення».**

У ваших листах оцінювання на столах є речення які потрібно продовжити. Кожна вірна відповідь – 0,5 б.

- 1) Відсоток – це
- 2) Переведи у відсоток $0,3 = \dots$
- 3) Переведи у відсоток $0,03 = \dots$
- 4) У задачах на знаходження числа за його відсотком потрібно на відсоток....

5) У задачах на знаходження відсотку від числа потрібно на відсоток ...

6) Скільки відсотків становить 10см від 1 метра.....

Це завдання, по можливості, можна виконати на платформі

<https://www.conker.ai/>



IV. Групова робота над задачами.

- **Слово вчителя «Секрет дорослого життя».**

Уявіть, що ви нарешті вирости, знайшли роботу мрії й отримали свою першу зарплату. Ви відкриваєте конверт або заходите в додаток банку, а там... не вся сума, яку вам обіцяли! Як ви думаєте, куди зникли гроші?

Середня заробітна плата за даними пенсійного фонду України 22 500 грн

Із них вираховують податки:

- 18% податок з доходів фізичних осіб (в бюджет держави);
- 5% військовий збір (щомісячний донат всіх працюючих осіб);
- 22% Єдиний соціальний внесок (платить ваш роботодавець (пенсійний внесок)).

Порахуйте, скільки вираховують із вашої заробітної плати та скільки ви отримаєте чистими на руки, скільки складуть витрати роботодавця.



- **Об'єднання в групи.**

Об'єднавшись у групи, ви можете порахувати і свої відповіді залишити за QR кодом і ми зрівняємо ваші дослідження (<https://www.mentimeter.com/>).

- **Слово вчителя.** Сьогодні ми з вами відкриємо ще одну суперздібність математики! Ви коли-небудь

замислювалися, чому дорослі постійно говорять про відсотки? Знижки в магазинах, податки, зарплати, депозити в банках, навіть результати спортивних змагань – усюди відсотки!

А тепер уявіть: ви заходите в магазин і бачите, що ваш улюблений гаджет продається зі знижкою 30 %. Це багато чи мало? Чи дійсно вигідна така пропозиція? Або ось ще ситуація: вам пропонують депозит у банку під 10% річних. Чи варто погоджуватися?

Сьогодні ми розв'яжемо кілька цікавих задач, які допоможуть вам розібратися, як відсотки працюють у реальному житті. І хто знає, можливо, після цього уроку ви будете краще орієнтуватися в фінансових питаннях, ніж деякі дорослі!

Готові перевірити, як добре ви розумієте відсотки у житті? Тоді вперед!

(Кожна команда розв'язує 1 задачу, демонструє її розв'язок і робить висновок.

У випадку дистанційного навчання дітей зручно об'єднати у Breakout Rooms (Сесійні зали) в Zoom або у Google Meet і роздати одну задачу на розв'язок та обговорення).

1. Задача «Екологія та економія».

Сім'я щомісяця витрачає 300 кВт·год електроенергії. Вони вирішили зменшити споживання на 15 %.

Запитання.

А) Скільки кВт·год вони почнуть економити?

Б) Скільки вони тепер витрачатимуть?

Скажіть, як ми можемо досягнути цієї економії?

2. Задача «Розумний покупець».

Марія вирішила купити нову куртку. Вона знайшла дві однакові моделі в різних магазинах:

- у першому магазині куртка коштує 3 200 грн, але діє знижка 25%;
- у другому магазині ціна без знижки – 2 800 грн, але якщо купити товар на суму понад 3 000 грн, дають знижку 10% на весь чек.

Марія вирішила додати до покупки рукавички за 300 грн, щоб скористатися знижкою у другому магазині.

Запитання.

1. Скільки коштуватиме куртка у першому магазині після знижки?
2. Скільки коштуватиме загальна покупка (куртка + рукавички) у другому магазині після знижки?
3. Де Марії вигідніше купувати?

3. Задача про кредит і про те чому його краще уникати «Телефон мрії: вигідна покупка чи пастка?»

Андрій мріє про новий телефон за 24 000 грн. Він має лише 8 000 грн, тому вирішує взяти кредит у банку – 16 000 грн терміном на 1 рік під 30% річних.

Умови кредиту:

- відсотки нараховуються на всю суму кредиту;
- щомісяця Андрій має виплачувати рівні частини боргу плюс відсотки.

Запитання.

1. Скільки Андрій загалом заплатить за телефон?
2. Скільки переплатить у порівнянні з початковою ціною?
3. Якби він кожен місяць відкладав по 2 000 грн, за скільки місяців він зміг би купити телефон без кредиту?
4. Що вигідніше: чекати й збирати чи брати кредит одразу?

Ця задача не лише тренує навички обчислення відсотків, а й допомагає дітям зрозуміти, що кредити часто призводять до значної переплати.

4. Задача про депозит.

«Як зробити гроші з грошей?»

Софія отримала 10 000 грн подарунку на день народження. Вона вирішила не витратити їх одразу, а покласти на депозит у банк під 12% річних. Відсотки нараховуються щороку на всю суму вкладу.

Запитання.

1. Скільки грошей буде на рахунку Софії через 1 рік?
2. Скільки грошей буде через 2 роки, якщо вона не зніматиме відсотки, а залишатиме їх на депозиті?
3. Чому вигідніше не витратити відсотки, а залишати їх на рахунку?

5. Задача про Невпинне зростання цін.

Використовуючи чат GPT, проаналізуйте як зараз зросла вартість на улюблену страву *Борщ* у порівнянні з 2015 роком.

Запитання.

1. На скільки відсотків зросла?
- Як змінювались ціни в період 10 років?

Ціни на все з часом зростають – продукти, одяг, техніка стають дорожчими. Те, що сьогодні коштує 100 гривень, через рік може коштувати 120 або більше. Це означає, що гроші втрачають свою цінність, якщо їх просто зберігати вдома.

Що з цим робити?

- ✓ Не відкладати важливі покупки надто надовго, якщо знаєте, що ціни зростуть.
- ✓ Якщо маєте гроші, краще покласти їх на депозит – так банк нараховуватиме відсотки, і ваша сума буде збільшуватися.
- ✓ Завжди планувати свої витрати, щоб грошей вистачало навіть тоді, коли ціни підвищуються.

Отже, гроші не повинні просто лежати – їх треба використовувати або правильно зберігати, щоб вони не знецінювалися!

- **Висновок на основі розв’язаних задач.**

Щоб завжди мати достатньо грошей на всі потреби, важливо заздалегідь планувати свої витрати. Найкращий спосіб – розподілити зарплату за відсотками: частину відкласти на обов’язкові платежі (комунальні послуги, їжа, транспорт), частину – на заощадження, а частину – на власні бажання та розваги.

Якщо правильно розрахувати, скільки і на що ви витрачаєте, то зможете уникнути боргів, несподіваних фінансових труднощів і навіть поступово накопичувати гроші на великі покупки чи мрії. Головне – не витрачати все одразу, а розумно розпоряджатися своїм доходом!

Один із найпопулярніших способів розподілу доходу – правило 50/30/20. Воно допомагає збалансувати обов’язкові витрати, заощадження та власні потреби:

- 50 % – необхідні витрати (їжа, комунальні платежі, транспорт, зв’язок, ліки);
- 30 % – особисті витрати (одяг, розваги, хобі, відпочинок);
- 20 % – заощадження та фінансова безпека (накопичення, інвестиції, резервний фонд).

Якщо хочеться швидше накопичити гроші або уникати боргів, можна коригувати відсотки, наприклад, зменшити витрати на розваги до 20 %, а заощадження збільшити до 30 %.

Ця схема допоможе розумно керувати грошима й уникати ситуацій, коли зарплата закінчується раніше, ніж починається новий місяць.

- **Практична робота:** розкладання за формулою 50/30/20 умовної заробітної плати (сувенірних купюр).
- **Розрахунки** з використанням формул в Excel та побудова діаграм, для наочності розподілу коштів. (можна використати Google Sheets (Гугл таблиці)).
- **Фізкультхвилинка.**

VI. Підсумковий етап уроку.

- **Слово вчителя.** Ми порахували з вами податки, знижки та прибутки, знаємо як працює фінансова грамотність.

Головне завдання – вчитись, стати найкращими фахівцями, щоб ваша заробітна плата була в рази більша ніж середня заробітна плата українця.

- **Самоаналіз уроку учнями. Рефлексія.** <https://www.menti.com/pwgsid7d7r>
- **Оцінювання роботи учнів** (Листки самооцінювання).
- **Коментування домашнього завдання.**

- Придумати власну задачу, пов'язану з прибутком, податками або відсотками. Записати її у зошит, та розв'язати.

- Інтерактивне завдання: <https://learningapps.org/watch?v=p7ezw5bsn21>



Природнича освітня галузь



ГЕОГРАФІЯ

7 КЛАС

Сергій Білан

Формат: онлайн

Тема: «Географічне положення Північної Америки»

Тип уроку: урок вивчення нового матеріалу

Ключові компетентності: вільне володіння державною мовою, компетентності в галузі природничих наук, техніки і технологій, інформаційно-комунікаційна компетентність.

Електронні ресурси:

LearningApps

ChatGPT

YouTube

GoogleEarth

Мета уроку:

- дати характеристику географічного положення материка, розповісти про історію відкриття і дослідження;
- розвивати вміння працювати з тематичними та контурними картами;
- виховувати інтерес до географічних знань.

Таймінг:

- Організаційний момент – 2 хв.
- Мотивація навчальної діяльності – 4 хв.
- Основний зміст уроку – 14 хв.
- Підсумковий етап – 4 хв.

СТРУКТУРА ЗАНЯТТЯ

I. Організаційний момент.

- Привітання. Перевірка наявності учнів у чаті/Zoom.

II. Мотивація навчальної діяльності учнів.

- **Перегляд відеосюжету «Цікаві факти про материк Північна Америка»**
https://www.youtube.com/watch?v=B_jQOR1LV1I

Північна Америка – материк Західної півкулі, який разом із Південною Америкою утворює єдину частину світу. Є тут і великі рівнини, і вкриті багаторічними льодами величні гори, бідні органічним світом арктичні пустелі та вічнозелені вологі ліси, високотравні степи – прерії та жаркі пустелі.

III. Вивчення нового матеріалу.

- **Розповідь вчителя та демонстрація географічних об'єктів за допомогою програми GoogleEarth:** <https://surl.li/cflbhy>.

Південна й Північна Америка разом утворюють єдину частину світу, яка дістала назву «Америка».

Площа: 24,2 млн км² з островами (III місце у світі)

Розташування щодо екватора, нульового меридіана, тропіків, півкуль

Північна Америка розташована в *Західній та Північній півкулях*. Материк далеко заходить за Північне полярне коло, на півдні його перетинає Північний тропік. Витягнутість від полярних широт майже до екватора визначає велике розмаїття природних умов.

Ширша частина лежить у північному помірному і холодному поясах, а південна звужена – у жаркому тепловому поясі

Береги Північної Америки омивають води трьох океанів: *Атлантичного, Північного Льодовитого й Тихого*.

Їхні узбережжя мають складну конфігурацію: в море виступають великі півострови: *Аляска, Каліфорнія, Лабрадор, Флорида, Юкатан*.

Біля берегів розкидано багато островів: *Гренландія, Ньюфаундлен, Великі та Малі Антильські острови*.

На півночі розташований Канадський Арктичний архіпелаг, що налічує понад 35 тис. островів, серед яких найбільшими є *Баффінова Земля, Вікторія, Банка*.

Із півночі та півдня в материк глибоко вриваються дві великих затоки – *Гудзонова та Мексиканська*.

Найближчими материками є Південна Америка, що з'єднується з Північною Америкою *Панамським перешийком* та Євразія, відділена *Берінговою протокою*.

- **Фізкультхвилинка. Розминка для очей.** <https://www.youtube.com/watch?v=T9-CnfdD340> .
- **Робота в зошитах.**

Запишіть координати крайніх точок материка (мисів), використовуючи фізичну карту Північної Америки та ChatGPT <https://chatgpt.com/g/g-69HnvSsrn-ukrainian-voice> .

	Назва	Координати
Північна	Мерчисон	
Південна	Мар'ято	
Західна	Принца Уельського	
Східна	Сент-Чарльз	

IV. Закріплення нових знань.

- **Інтерактивна гра елементи берегової лінії Північної Америки**
<https://learningapps.org/4134069> .

V. Самооцінювання:

Оцініть свої досягнення, поставте реакцію, як символ успіху в опануванні теми уроку «Географічне положення Північної Америки».

VI. Коментування домашнє завдання(самоопрацювання).

1. Переглянути відеоматеріал за посиланням
<https://www.youtube.com/watch?v=wiQTzz-Le6Q>.
2. Позначити на контурній карті елементи берегової лінії Північної Америки.

3. Пройти тест на порталі на урок за посиланням

<https://naurok.com.ua/test/join?gamecode=5969884>.

ХІМІЯ

7 КЛАС

Станіслав Сушко

Формат: очний

Тема: «Закон збереження маси речовин під час хімічних реакцій. Схема хімічної реакції»

Тип уроку: урок формування нових знань та розвитку компетентностей.

Ключові компетентності: компетентності в галузі природничих наук, техніки та технологій, інноваційність, вільне володіння державною мовою, інформаційно-комунікаційна компетентність, математична компетентність.

Електронні ресурси:

Phet

LearningArc

Цифрова платформа «На урок»

Мета уроку:

- актуалізувати в учнів розуміння причинно-наслідкових зв'язків під час повторення найважливіших понять хімії; поглибити знання учнів про речовини, фізичні та хімічні явища; сформулювати закон збереження маси речовин у хімічних реакціях; навчити складати рівняння хімічних реакцій, підбирати коефіцієнти, складати схеми реакцій, спираючись на закон збереження маси речовини;

Чудова робота



Можу краще



Мені було важко



- поглибити знання про валентність та індекси, розвивати вміння аналізувати, порівнювати, систематизувати, робити висновки;
- виховувати інтерес до предмету хімія; продовжити формувати науковий світогляд.

Таймінг

- Організаційний етап уроку – 2 хв.
- Актуалізація опорних знань учнів – 10 хв.
- Мотивація навчальної діяльності учнів – 8 хв.
- Вивчення нового матеріалу – 20 хв.
- Узагальнення і закріплення нового матеріалу – 5 хв.

СТРУКТУРА ЗАНЯТТЯ

I. Організаційний етап уроку.

- Привітання.
- Перевірка готовності учнів до уроку.

II. Актуалізація опорних знань учнів.

- Фронтальна бесіда, виконання вправ.
 - Що вивчає хімія?
 - З чого складаються речовини?
 - <https://learningapps.org/display?v=pc6dctwyn25>
 - Що таке явища? Які бувають явища? Які їх ознаки?
 - Наведіть приклади хімічних реакцій, які ви спостерігали у побуті.
 - <https://learningapps.org/display?v=p7mhdwo5j01>



III. Мотивація навчальної діяльності учнів.

- Повідомлення теми і мети уроку.
- Фронтальна бесіда.
 - Всі науки базуються на законах.
 - Що таке закон?
 - Які ви знаєте закони?

Яке їх значення? Від

Закон – теоретично обґрунтоване та експериментально доведене наукове твердження. Закон з'являється після пояснення та узагальнення великої кількості фактів. Його відкриття є справжньою подією в науці. Вивчення законів хімії ми розпочнемо із закону збереження маси речовин.

IV. Вивчення нового матеріалу.

- Розповідь учителя з елементами бесіди «Сутність хімічної реакції та її схема».

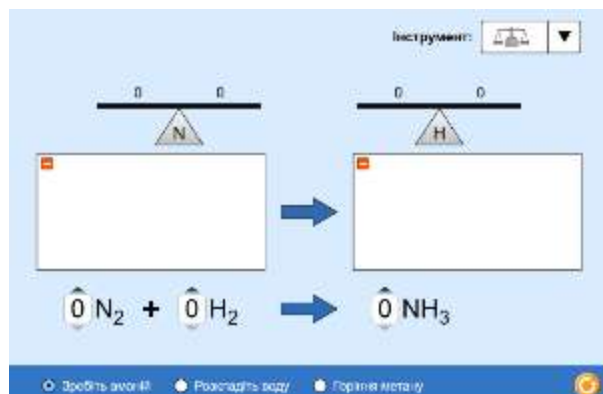
Відомо, що під час хімічних процесів утворюються нові речовини.

Як можна стисло записати таке перетворення?

Азот + водень = амоніак.

Такий запис є не дуже вигідним, тому що у ньому дуже мало інформації. Хімічну реакцію можна записати за допомогою хімічних формул у вигляді схеми. Наприклад, процес взаємодії азоту з воднем можна записати за такою схемою, яку я зараз продемонструю: https://phet.colorado.edu/sims/html/balancing-chemical-equations/latest/balancing-chemical-equations_all.html?locale=uk

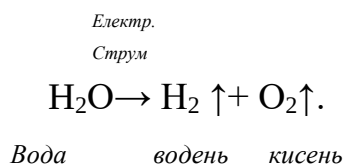
У лівій частині наведеного рівняння записаний один атом азоту, який складається з двох атомів Нітрогену й однієї молекули водню, що складається з двох атомів Гідрогену – це **реагенти**. У правій частині рівняння записана одна молекула амоніаку, яка складається з одного атома Нітрогену і трьох атомів Гідрогену – **продукт реакції**.



У схемах реакцій над стрілками часто вказують умови, за яких відбуваються перетворення: нагрівання ($t \rightarrow$), підвищений тиск ($p \rightarrow$), $h\nu$ освітлення ($h\nu \rightarrow$), наявність додаткових речовин ($Pt \rightarrow$). Якщо продуктом реакції є газ, то після його формули записують стрілку, направлену вгору ($\uparrow$), а якщо утворюється осад, – стрілку, спрямовану донизу ($\downarrow$). У тих випадках, коли і продукт, і реагент – гази або нерозчинні речовини, вертикальні стрілки не

ставлять. Іноді під формулами реагентів і продуктів указують їхні назви.

Приклад схеми реакції з додатковими позначками і назвами речовин:



https://phet.colorado.edu/sims/html/balancing-chemical-equations/latest/balancing-chemical-equations_all.html?locale=uk

Схема наочно показує, що хімічні елементи під час хімічної реакції не змінюються.

А чи залишається незмінною кількість атомів? Чи залишається незмінною маса речовин під час хімічних реакцій? (Учні висловлюють припущення.)

Як можна перевірити ваші гіпотези? Що необхідно зробити, щоб це з'ясувати? (Учні пропонують провести експеримент).

- **Демонстрація досліду.** (Для демонстрації досліду, що ілюструє закон збереження маси, необхідно розташувати у двоколінній пробірці розчини барій хлориду та натрій сульфату, пробірку закриваємо корком та підвішуємо до терезів. За допомогою важків терези переміщуємо в стан рівноваги і після цього (обов'язково із закритим аретиром) складове двох колін змішуємо. У результаті реакції розчин стає каламутним, а після повторного зважування доводимо, що маса пробірки залишилась незмінною).
- **Відеодослід:** <https://www.youtube.com/watch?v=3aOYpj23zZ4>).
- **Формулювання закону:** *Маса всіх речовин, які вступають у хімічну реакцію, дорівнює масі речовин, які утворюються в результаті реакції.*
- **Історичний екскурс.** Такого висновку дійшли М. Ломоносов у 1748 р. і А. Лавуазьє у 1789 р. Це підтверджували експерименти з прожарюванням металів у запаяних ретортах.

Знаменитий англійський фізик Роберт Бойль, прожарюючи у відкритій реторті різні метали та зважуючи їх до й після нагрівання, з'ясував, що маса металів збільшується. Він зробив висновок, що маса речовин у результаті

хімічної реакції змінюється.

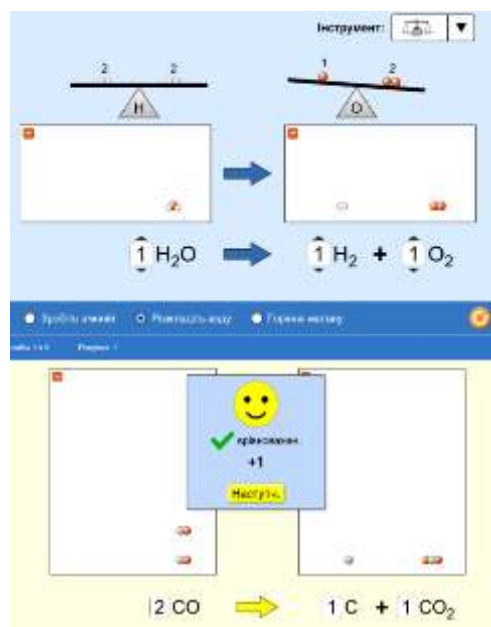
У 1772 р. Лавуазьє спільно з іншими хіміками придбав алмаз. Він помістив його в закриту посудину і нагрівав доти, поки алмаз не зник. При цьому утворився вуглекислий газ. Але маса посудини з умістом не змінилася. Продовжуючи досліди, він нагрівав у закритих посудинах метали. Обмірковуючи результати дослідів, Лавуазьє дійшов висновку, що, якщо враховувати всі речовини, які беруть участь у хімічній реакції й утворюються в результаті реакції, то жодних змін не відбувається.

Закон збереження маси увійшов в історію як закон Ломоносова – Лавуазьє. Його сучасне формулювання знайдіть у підручнику й запишіть: *Загальна маса речовин, що вступили в хімічну реакцію, дорівнює загальній масі речовин, одержаних у результаті реакції.*

- **Обговорення проблемного запитання.**

- Чому маса речовин зберігається?
- Пригадаймо, з чого складаються речовини.
- Чи можуть частинки зникати?

Отже, в чому суть хімічної реакції? (у перегрупованні атомів)



https://phet.colorado.edu/sims/html/balancing-chemical-equations/latest/balancing-chemical-equations_all.html?locale=uk

V. Узагальнення і закріплення нового матеріалу.

- **Виконання тренувальних вправ.**

- 1) https://phet.colorado.edu/sims/html/balancing-chemical-equations/latest/balancing-chemical-equations_all.html?locale=uk
- 2) https://phet.colorado.edu/sims/html/balancing-chemical-equations/latest/balancing-chemical-equations_all.html?locale=uk

- **Оцінювання роботи учнів, мотивація оцінок.**

<https://naurok.com.ua/test/zakon-zberezhennya-masi-3374552.html>

Інформатична освітня галузь



ІНФОРМАТИКА

7 КЛАС

Юрій Джунковський

Наталія Поліщук

Формат: очний

Тема: «Мови програмування. Сфери застосування»

Тип: засвоєння нових знань (введення нового матеріалу, відпрацювання знань на практиці; осмислення зв'язків і залежностей між елементами вивченого, узагальнення та систематизація нового матеріалу)

Обладнання: інтерактивна дошка, комп'ютери, смартфони учнів

Ключові компетентності: вміння чітко висловлювати свої думки, інформаційно-комунікаційна компетентність, інноваційність, соціальні компетентності, навички роботи з цифровими технологіями та онлайн-ресурсами.

Електронні ресурси:

Code.visualstudio.com (редактор коду)

Canva (презентація)

ChatGPT (створення діалогів)

Wordwall (інтерактивна вікторина)

Tldraw.com (рефлексія)

Мета:

- Познайти учнів із мовами програмування та показати, де і як їх можна використовувати.
- Заохотити дітей до вивчення кодування, як інструмента для творчості та вирішення практичних завдань у житті.

Завдання:

1. Пояснити, що таке мова програмування і навіщо вона потрібна.
2. Показати приклади найпопулярніших мов – HTML, JavaScript, Python – та їх застосування.

3. Залучити учнів до активної роботи через цікаві приклади з реального життя.
4. Дати можливість кожному спробувати себе у простому програмуванні.
5. Створити атмосферу зацікавленості та підтримки, щоб кожен міг відчувати успіх.

Очікувані результати:

Учень/учениця зможе:

- назвати основні мови програмування та описати їх застосування;
- створити просту програму типу «Hello, world!»;
- удосконалити навички командної роботи, інтерактивної взаємодії та використання можливостей AI у навчанні.

Таймінг:

- Організаційний момент – 2 хв.
- Формулювання мети за завдань заняття разом з учнями – 1 хв.
- Мотивація та актуалізація знань – 6 хв.
- Сприймання та усвідомлення учнями нового теоретичного матеріалу – 8 хв.
- Написання простого коду – 18 хв.
- Закріплення знань – 3 хв.
- Підведення підсумків уроку – 3 хв.
- Коментування домашнього завдання – 2 хв.
- Оцінювання – 2 хв.

СТРУКТУРА ЗАНЯТТЯ

1. Організаційний момент.

Мета: створити позитивний настрій, налаштувати учнів на роботу.

Учитель: Доброго дня, кодери майбутнього! Готові прокачати мізки та дізнатися, як змусити комп'ютер працювати на нас? *(Учні відповідають)*

Звичайні користувачі натискають кнопки, а ми сьогодні навчимося говорити з комп'ютером його мовою!

2. Мотивація та актуалізація знань

Слово учителя з елементами бесіди.

Чи знаєте ви, що програмування дає змогу змусити комп'ютер виконувати різні завдання без вашого постійного втручання? Наприклад, можна написати код, який автоматично підрахує витрати, перейменує 1000 файлів або навіть збере інформацію з вебсайтів (*Використовуючи телефони, або комп'ютери учні знаходять приклади використання коду*)

Програмісти мають великі можливості. Крім того, їхня робота дуже добре оплачується, і працювати можна не лише в Україні, а й віддалено в будь-якому куточку світу. Усе, що вам потрібно – це комп'ютер, інтернет і бажання навчатися! А ще програмування розвиває логіку, допомагає розв'язувати складні задачі та навіть зменшує паніку в стресових ситуаціях.

Учитель: Саме так! Навіть якщо ви не станете програмістом, вміння логічно мислити стане вам у пригоді в будь-якій сфері. А тепер перевірмо, які мови програмування використовуються у різних технологіях.



<https://code.visualstudio.com/download>

Мова програмування	Реалізація прикладу	Аналогія людською мовою
html, css	- Завантажити Visual Studio Code (https://code.visualstudio.com/download) - Відкрити програму та створити новий файл(назвати файл example.html) - Написати у файлі код: <!DOCTYPE html> <html> <head> <title>Example</title> </head>	Добрий день

	<pre> <body> <h1>Добрий день</h1> </body> </html> </pre> Відкрити цей файл за допомогою браузера(Google Chrome, Opera, Mozilla)	
JavaScript	- Завантажити Visual Studio Code (https://code.visualstudio.com/download) - Відкрити програму та створити новий файл(назвати файл example.js) - Написати у файлі код: <pre> <!DOCTYPE html> <html> <head> <title>Change Color</title> </head> <body> <h1 id=»title»>Hola amigos!</h1> <button onclick=»document.getElementById(‘title’).style.color = ‘red’»>Change Color</button> </body> </html> </pre> - Відкрити цей файл за допомогою браузера(Google Chrome, Opera, Mozilla)	Hola amigos

	● Продемонструвати зміну кольору тексту	
Python	● Завантажити Visual Studio Code (https://code.visualstudio.com/download) ● Відкрити програму та створити новий файл(назвати файл example.py) ● Написати у файлі код: print(«Guten Tag») ● Відкрити командний рядок (Terminal на MacOS, cmd line на Windows) ● Запустити виконання файлу командою: python example.py	Guten Tag

Вчитель: Хто з вас знає англійську? А хто німецьку? *(Діти відповідають)*

Вчитель: А комп'ютер знає тільки свої мови! І якщо ми хочемо, щоб він щось зробив – треба з ним правильно говорити.

Наприклад, ось так:

- Python каже: print(«Hello, world!»)
- HTML говорить: <h1>Привіт!</h1>
- JavaScript дозволяє змінювати кольори, керувати сторінкою... *(вчитель демонструє зміну кольору заголовка у браузері)*

3. Пояснення нового матеріалу

(Вчитель пояснює класифікацію мов програмування, наводить приклади їхнього використання)

<https://www.canva.com/design/DAGkQeZeEfk/pqu5bBnokECngFQpiHdTUQ/edit>

Вчитель: Є багато мов програмування, і кожна має своє призначення.

Наприклад:

- **Python** керує штучним інтелектом, створює чат-боти та навіть аналізує ДЗ, чи списано воно з інтернету!
- **JavaScript** керує вебсайтами та дозволяє створювати інтерактивні штуки.



- C++ – справжній важковаговик, на ньому пишуть ігри (наприклад, STALKER 2).

4. Інтерактивна гра «Мовне змагання»

<https://wordwall.net/uk/resource/90969900>



Вчитель: Як часто ви користуєтеся цими ресурсами? *(Діти відповідають).*

Програмування – це не лише нудні формули, а й створення того, чим ви користуєтесь щодня.

5. Практична частина

Варіант 1 (для початківців):

<https://www.tldraw.com>



- На окремих аркушах скласти список 5 програм, якими діти користуються щодня, і знайти, на яких мовах вони написані.

Варіант 2 (для тих, хто хоче кодити):

<https://code.visualstudio.com/download>



- Написати програму «Привіт, світ!» на будь-якій мові програмування (Python, JavaScript або HTML).

(Учні працюють за комп'ютерами, вчитель допомагає)

- **Фізкультхвилинка**

<https://www.youtube.com/watch?v=H3jbfL0zUYo>



6. Рефлексія

<https://www.tldraw.com>

На окремих аркушах онлайн дошки **tldraw**, підготовлених вчителем, учні пишуть відповіді на питання: «Що нового ви дізналися сьогодні?», «Що було цікавим/складним?», «Що вам сьогодні сподобалося найбільше?»



- Вчитель підбиває підсумки та оголошує тему наступного уроку.

Вчитель: Програмування – це як магія, тільки замість чарівної палички – клавіатура. На наступному уроці спробуємо ще щось цікаве.

Соціальна та здоров'язбережувальна освітня галузь



ІНТЕГРОВАНІЙ КУРС
«ЗДОРОВ'Я, БЕЗПЕКА ТА ДОБРОБУТ»
7 КЛАС

Ніна Бортник

Формат: очний

Тема: «Психологічна рівновага та здоров'я. Культура вияву почуттів»

Мета заняття: розвивати соціальну компетентність, критичне та системне мислення, конструктивне керування емоціями, уміння правильно висловлювати почуття та «Я-повідомлення».

Очікувані результати: учень/учениця розрізняє відчуття, емоції та почуття; пояснює взаємозв'язок почуттів і здоров'я; оцінює рівень своєї психологічної рівноваги; досліджує та пояснює зміни власного емоційного стану та стану інших осіб; демонструє вміння висловлювати емоції за допомогою техніки «Я-повідомлення».

Обладнання та матеріали: інтерактивна дошка, ноутбук, смартфони учнів.

Цифрові ресурси: цифрові інструменти для створення інтерактивних презентацій та опитувань, навчальних тестів і завдань: Mentimeter, LearningApps, Gemini.

Орієнтовний план заняття

	офлайн-урок	онлайн-урок
Вступна частина		
Емоційне налаштування	3 хв	3 хв
Вправа «Афірмації» або «Ланцюжок» або «Привітання».		
Вправа «Очікування»	2 хв	1 хв
Основна частина		
Інтерактивна вправа «Смайлики емоцій» або Робота з таблицею емоцій	5 хв	2 хв
Перегляд відео «Альфред і тінь»	6 хв	5 хв
Робота з підручником	5 хв	5 хв

Тест на визначення рівня емоційного інтелекту (Н. Холл)	6 хв	Для самостійного опрацювання
Перегляд відео «Розвиток емоційного інтелекту»	5 хв	Для самостійного опрацювання
Руханка у парах «Дзеркало емоцій»	2 хв	
Робота в парах «Культура вияву емоцій».	3 хв	2 хв
Бесіда «Психологічна рівновага»	2 хв	
Практична вправа «Самоконтроль»	2 хв	Для самостійного опрацювання
Заключна частина.		
Підсумкові завдання	4 хв	2 хв
Тривалість заняття	45 хв	20 хв

I. Вступна частина.

- **Організаційний момент.**
- **Емоційне налаштування.**

✓ Вправа «Афірмації».

Афірмації (позитивні думки) – ефективна допомога тоді, коли людина відчуває тривогу, невпевненість, занепокоєння. Виберіть фразу, яка вам більше подобається, і скажіть її своєму сусіду/сусідці по парті так, з такою інтонацією, щоб він/вона вам повірив/повірила.

- Я люблю себе...
- Я в гармонії з собою...
- Я впускаю успіх у своє життя...
- Ці люди бажають мені добра...
- Мені подобається вчитися...

- **Вправа «Ланцюжок».**

Для того, щоб ми ефективно працювали, маємо більше довіряти один одному, маємо бачити те, що є у нас спільного. Відшукайте і назвіть щось спільне з сусідом, утворюючи своєрідний ланцюжок.



- **Вправа «Привітання».**

Іноді налагодити контакт з людиною можна, зробивши вдалий комплімент. Спробуйте зробити це, запросивши сусіда по парті на каву. «Я запрошую тебе на ранкову каву, тому що...»



- **Мозковий штурм.**

- Прислухайтесь до своїх органів чуттів і продовжте фразу: «У цю хвилину у я відчуваю (тепло, холод, голод, спрагу, втому...)». Це – наші відчуття.
- Прислухайтесь до свого настрою і продовжте фразу: «У цю хвилину мені (весело, сумно, нудно, радісно, цікаво...)». Це – наші емоції.
- Висловіть свої почуття один до одного. Наприклад : «Ти подобаєшся мені», «Я відчуваю до тебе симпатію», «Я поважаю тебе». Це – наші почуття.



- **Оголошення теми та мети заняття.**

Тема нашого заняття «Психологічна рівновага та здоров'я. Культура вияву почуттів».

Мета заняття – розвивати соціальну емоційну компетентність, емпатію, уміння правильно висловлювати почуття та «Я-повідомлення»



- **Вправа «Очікування».**

Наприкінці заняття ви зможете розрізняти відчуття, емоції та почуття, пояснювати взаємозв'язок впливу емоцій та почуттів на здоров'я, визначати рівень своєї психологічної рівноваги, висловлювати свої емоції за допомогою техніки «Я-повідомлення».

II. Основна частина.

- **Вправа «Смайлики емоцій».**

Пропоную продовжити речення «Для мене емоції та почуття – це...»

Чи бувають «корисні» та «не корисні» емоції та почуття?

Чи завжди легко їх визначити?

Давайте перевіримо. Пограємо на платформі LearningApps <https://learningapps.org/23150345>



· **Робота з таблицею емоцій. Слово вчителя.** Емоції та почуття – це індикатори нашого життя. Те, що висловлює наше ставлення до чого-небудь і дає відчуття життя сповна, у всіх його проявах.

Це важливі сигнали, які допомагають жити щасливо. Дуже небезпечно не висловлювати емоції, а ще більш небезпечно їх пригнічувати або заперечувати.

На жаль, «входячи» в життя ми навчаємося всьому: вивчаємо кримінальний кодекс, адміністративні приписи, освоюємо і запам'ятовуємо правила поведінки в суспільстві, але, недостатньо навчаємося щирості з собою, елементарним психологічним законам. Запитайте когось: «Що ти зараз відчуваєш?». Велика частина скаже: «Все нормально!» або «Зі мною все добре!» і ні слова про те, які за цим стоять переживання.

Дуже часто почуття знаходяться під забороною. Ми можемо чути від батьків: «Не переймайся!», «Не можна злитися! Гнів руйнівний!». Однак часте придушення гніву призводить до почуття безпорадності, відсутності відчуття контролю над своїм життям, тим, що відбувається в ньому та можливості захистити свої кордони.

Буває і так, що почуття переповнюють через край. Надмірний сплеск емоційних хвиль робить життя схожим на землетрус. Що може створювати дискомфорт і самій людині, і оточуючим.

Зазвичай, норма десь посередині. Коли ми приймаємо емоції та почуття, даємо собі можливість прожити їх, розуміючи, що саме з нами відбувається, що їх викликало і як з ними бути. Ми розуміємо, що почуття – це не те, що нас зруйнує. Так, вони можуть бути сигналами болю, вони можуть бути непрості в проживанні, вибивати нас з колії, робити ще вразливішими, повністю змінювати наше життя. Але, в той же момент, вони – основа нас. Те, що дозволяє прожити певну ситуацію, відпустити її та отримати досвід. Важливо знати свої емоційні

переживання і екологічно висловлювати їх. Для початку непогано буде їх хоча б знати і називати

Пропоную попрацювати з таблицею емоцій.

- **Обговорення проблемних запитань.**
- Які з цих відчуттів, емоцій та почуттів переживати приємно, а які – неприємно?
- Назвіть відчуття, емоції та почуття різної інтенсивності (наприклад, тепло-спека; тривога-страх-паніка; симпатія-любов-пристрасть).

Гнів	СТРАХ	Сум	РАДІСТЬ	ЛЮБОВ
ЛЮТЬ	ЖАХ	ГІРКОТА	ЩАСТЯ	НІЖНІСТЬ
НЕПРАВИСТЬ	ВІДЧАЙ	ТУГА	ЗАХІЛ	ТЕПЛОТА
ЗЛІСТЬ	ПЕРЕЛІК	ОКІРСОТА	ТРИУМФУВАННЯ	СПІВЧУТТЯ
РОЗДРАТУВАННЯ	ЗАЦПІНІННЯ	ЛІНЬ	ПІДНЕСЕННЯ	БЛАЖЕНСТВО
ВІДРИМІТКО	ПІДСІРА	ЖАЛІСТЬ	ПОЛІВАЛЕННЯ	ДОВІРА
ОБУРЕННЯ	ТРІВОГА	ВІДЧУЖЕНІСТЬ	УМІРЮВАННЯ	БЕЗПЕКА
ОБРАЗА	ОШЕЛОШЕННЯ	ВІДЧАЙ	ЗАХОПЛЕННЯ	ПОДІЛ
РЕВНІСТЬ	НЕСПОЙ	БЕЗПОРАДНІСТЬ	ЦІКАВІСТЬ	СПОКОЙ
ВРАЖЛИВІСТЬ	БОЯЗНЬ	ДУШЕВНИЙ БІЛЬ	ТУРБОТА	СИМПАТІЯ
ПРИКРИСТІСТЬ	ПРИНИЖЕННЯ	БІЗНАЙСІВНІСТЬ	ОПОУВАННЯ	ІДЕНТИЧНІСТЬ
ЗАЗДРІСТЬ	ЗБЕНТЕННЯ	ВІДЧУЖЕННЯ	ЗЕДЖЕННЯ	ГОРДІСТЬ
НЕПРИЯЗНЬ	РОЗЧУВАННЯ	РОЗЧУВАННЯ	ПЕРЕДЧУТТЯ	ЗАХОПЛЕННЯ
ОБУРЕННЯ	ПРОВІНА, СОРОМ	ПОТРАСІННЯ	НАДІЯ	ПОВАГА
ВІДРАЗА	СУМІНЬ	СПІВЧУТТЯ	ЦІКАВІСТЬ	САМОЦІННІСТЬ
ЗАЗДРІСТЬ	СОРОМІЗЛИВІСТЬ	НЕДІЛА	ЗАПІНІННЯ	ЗАКОХАНІСТЬ
	ПОБІЖУВАННЯ	БЕЗВИКІД	ПРИЙНЯТТЯ	ЛЮБОВ ДО СЕБЕ
	ЗНАКОМІСТЬ	СУМ	НІТЕРПІМНІСТЬ	ЗАЧАРОВАНІСТЬ
	ЗЛОМЛЕНІСТЬ	ЗАПІНІСТЬ	ВІРА	СМИРЕНІСТЬ
	ПІДСТУП		ЗДІВУВАННЯ	ІЩІРІСТЬ
	ГОРДОВИТІСТЬ			ДРУЖЕЛЮБНІСТЬ
	ПРИГОЛОШЕНІСТЬ			ДОБРОТА
ДУМКИ (або стани людини) ВІКЛИКАНІ ГАММОЮ ПОЧУТТІВ:				
НЕХТУВАННЯ	КАРГЛ	ВТОМА	ЗАДОВОЛЕННЯ	СПІВПЕРЖИВАННЯ
НЕВІДОВОЛЕННЯ	БЕЗВИКІД	ПРИМУШЕННЯ	ВІПВЕННІСТЬ	СПІВПРИЧЕТНІСТЬ
ШІДЛИВІСТЬ	ПЕРЕВАГА	САМОТНІСТЬ	ВІДОВОЛЕННЯ	ВІРВАНОВАЖЕНІСТЬ
ПРИКРИСТІСТЬ	ЗАРОЗУМІЛІСТЬ	ВІДТОРНУТІСТЬ	ПІДНЕСЕННЯ	СМИРЕНІСТЬ
НЕПРИЯЗНЬ	НЕПОВНОЦІННІСТЬ	ПРИНІЖЕННЯ	УРОЧИСТІСТЬ	ПРИХОДИСТЬ
ВСЕДОЗВОЛЕНІСТЬ	НЕЗРУЧНІСТЬ	ХОЛОДНІСТЬ	ЖИТТЕРАДІСНІСТЬ	ЖИТТЕЛЮБСТВО
	НІЯКІСТЬ	БЕЗЧАСНІСТЬ	ПОЛІТІВАННЯ	НАТІЖЕННЯ
	АПАТІЯ/БАЙДУВАНІСТЬ	БАЙДУЖІСТЬ	ПІДРАДІСНІСТЬ	НАСИЩА
	НЕВІПВЕННІСТЬ		ЗДІВУВАННЯ	

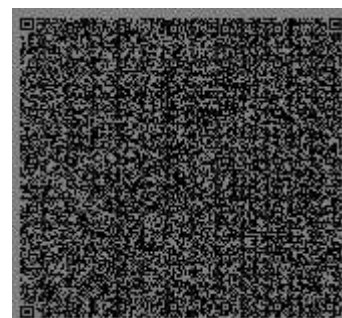
- Перегляд відео «Альфред і тінь».

Щоб з'ясувати, як виникають емоції, переглянемо відео. <https://youtu.be/-WMFSe7GEN4>

- **Обговорення запитань.**
- Як виникають емоційні реакції?
- У чому важливість емоцій для людини?

- **Робота з підручником.**

- З'ясуйте, який зв'язок існує між емоціями та інтелектом (с. 179 підручника).
- Визначте та запишіть складники емоційного інтелекту (мал. 90. Складові емоційного інтелекту с. 179).
- Обговоріть впливу складників емоційного інтелекту на життя людини.

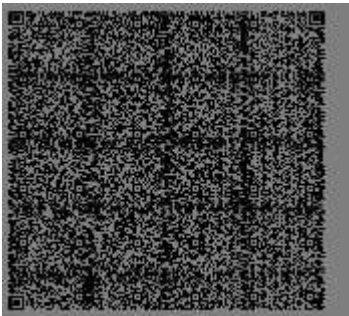


- Перегляд відео «Розвиток емоційного інтелекту». Коментар учителя.

Емоційний інтелект можливо розвивати. Про це наступне відео.

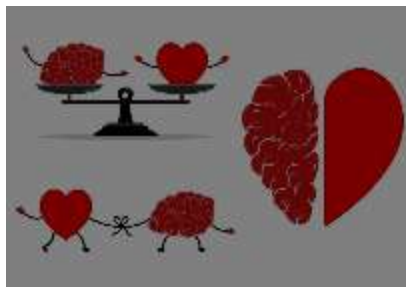
- Обговорення проблемного запитання.

- Які переваги людина отримує в особистому та професійному житті, якщо розвиває емоційний інтелект? <https://surl.li/qeoylm>



- Тестування рівня емоційного інтелекту (Н. Холл).

Перевірити рівень емоційного інтелекту ви зможете просто зараз. Перейдіть за покликанням https://www.eztests.xyz/tests/personality_eq/ і дайте відповіді на питання.



- Руханка у парах «Дзеркало емоцій». Слово вчителя.

Людина може виявляти і розуміти почуття без слів – невербально. Коли вона радіє, це видно з блиску в її очах, задоволеного виразу обличчя, усмішки, навіть із радісного голосу по телефону. В усіх куточках світу люди у подібний спосіб виявляють свої емоції: радості та суму, цікавості та гніву. Це дає змогу порозумітися тим, хто розмовляє різними мовами. Виконайте наступне завдання: спочатку один демонструє певну емоцію, а другий дзеркально відтворює її. Потім поміняйтеся ролями.

Після цього протягом однієї хвилини ходіть по класу, зображуючи радість. Зверніть увагу на те, що імітація емоцій теж може впливати на настрій.

- Робота в парах «Культура вияву емоцій».

Прочитайте інформацію про «Я-повідомлення» на с. 181 підручника.

Розіграйте ситуації, використовуючи «Я-повідомлення». Ви можете самі придумати ситуацію, яка була нещодавно, або взяти одну із запропонованих:

1. Ви з другом/подругою домовилися про зустріч, а він/вона запізнився/запізнилася на пів години.

2. Двоє хлопців списали в однокласниці домашнє завдання. Учитель усім поставив незадовільну оцінку. Між учнями виник конфлікт, вони обурені, ображені. Конфлікт посилюється.

3. Батьки оголосили, що ви обов'язково маєте їхати з сім'єю до родичів на вихідні. Ви цього зовсім не бажаєте, тому що маєте інші плани – піти з другом у кіно. Як сказати про це батькам, щоб не посваритися?

• **Робота з підручником. Бесіда «Психологічна рівновага».**

- Прочитайте інформацію та діалог на с. 182 підручника.
- Хто з дівчат перебуває у стані психологічної рівноваги?
- Чи є матеріальний добробут запорукою душевного комфорту? Поясніть свою думку.

• **Практична вправа «Самоконтроль».** (Учням демонструють дві повітряні кульки: одна звичайного розміру, а інша надута надто сильно).

- Яка кулька «проживе» довше?
- Що може статися з тією, що надута занадто сильно?

III. Заключна частина.

• **Слово вчителя. Надання практичних рекомендацій.** Занадто сильні емоції так само можуть зашкодити людині: спровокувати конфлікт, завадити прийняти правильне рішення. Тому важливо розвивати навички самоконтролю.

Тримавши в руках кульку нормального розміру, розкажіть про ситуації, які виводять вас із рівноваги, і про те, що допомагає вам заспокоїтися. Відтак передайте кульку одному/одній з учнів/учениць і попросіть їх розказати, про

Схема «Я-повідомлення»

1. Я відчую/Мені сумно

2. Коли ти

3. Будь-ласка,

4. І тоді ми

відчуття, коли їх дразнять чи сміються з них або не помічають, і що їм допомагає заспокоїтись у такій ситуації.

Важливо знати прості стратегії досягнення психологічної рівноваги:

- релаксація (дихальні вправи, заземлення, безпечне місце);
- спілкування (соціальні контакти);
- фізична активність (прогулянки, спорт, танці);
- професійна підтримка (психолог, психотерапевт);
- самоспостереження (розуміння власних емоцій).

• **Підбиття підсумків.**

Послухайте притчу про кавові зерна. Подумайте, чого вчить притча. Чи відгукується вона до теми нашого заняття?

Одного разу дочка поскаржилася батьку:

- Батьку, я втомилася долати труднощі та розв'язувати проблеми, я весь час пливу проти течії. Я виснажена, у мене більше нема сил. Що мені робити?

Батько замість відповіді поставив на вогонь три однакові каструлі з водою. В одну вкинув моркву, в другу поклав яйце, а в третю насипав зерна кави. Через деякий час він вийняв з води моркву, яйце і налив у чашку кави.

- Що змінилося? – запитав він у доньки.

- Яйце і морква зварилися, а зерна кави розчинилися у воді, – відповіла вона.

- Ні, доню моя, це лише на перший погляд так... Подивися – тверда морква в окропі стала м'якою та вразливою. Рідке яйце стало твердим. Зовні вони не змінилися, вони лише змінили свою структуру під впливом однаково несприятливих умов. Так і люди – сильні зовні можуть розклеїтись і стати слабкими там, де крихкі та ніжні лише тверднуть і міцніють.

- А кава?

- Це найцікавіше. Зерна кави повністю розчинилися в новому ворожому оточенні та змінили його – перетворили окріп у чудовий ароматний напій. Є особливі люди, які не змінюються через обставини – вони змінюють обставини

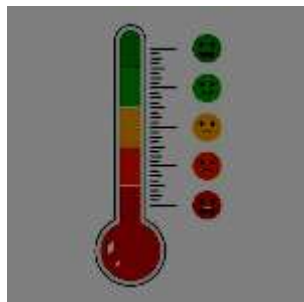
та перетворюють їх на щось нове і прекрасне, отримуючи користь і знання в даній ситуації...

Бажаю Вам ніколи не підлаштовуватися під обставини, а перетворювати їх на щось нове та прекрасне.

- **Коментування домашнього завдання.**

- Опрацювати матеріал параграфа 18.

- Письмово проаналізувати проблеми порушення психологічної рівноваги методом «Риб'ячої кістки» (визначте причини та наслідки порушення психологічної рівноваги, а також надайте рекомендації, як цього уникнути).
- Для наступного заняття нам потрібно провести соціологічне опитування та визначити рівень вашого стресу попереднього тижня. Перейдіть за QR-кодом і пройдіть тест



- **Рефлексія.**

Назвіть 2 найважливіші речі, які ви навчились або дізнались на цьому занятті.

- **Завершення заняття. Вправа «Врятуй пташеня».**

Слухайте і повторюйте рухи: Уявіть, що ви тримаєте в руках маленьке беззахисне пташеня.

Обережно стуліть долоні, зігрійте його своїм подихом, прикладіть до грудей, віддайте йому частинку свого тепла. Обережно розкрийте долоні і подивіться, як воно розправило крильця, злетіло високо в небо і радісно заспівало. Усміхніться йому і побажайте веселого дня. А тепер озирніться довкола і побажайте веселого дня своїм друзям і самим собі.



Громадянська та історична освітня галузь



Україна і світ. Вступ до історії та громадянської освіти

5 клас

Оксана Костюк

Формат: очний

Тема: «Влада та суспільство»

Тип: комбінований

Обладнання: інтерактивна дошка, ноутбук, підручник

Ключові компетентності: вільне володіння державною мовою; інноваційність; інформаційно-комунікаційна компетентність; навчання впродовж життя; громадянські та соціальні компетентності

Електронні ресурси:

<https://chatgpt.com/>

<https://wordart.com/>

<https://www.mentimeter.com/app/home>

Мета:

- з'ясувати, що таке влада як вона впливає на ухвалення рішень;
- пояснити як взаємодіють влада та суспільство; яку долучатися до ухвалення рішень у родині, школі, громаді, країні;
- продовжити формувати ключові предметні компетентності.

Очікувані результати.

Учень/учениця зможе:

- пояснювати, що таке влада та як вона впливає на ухвалення рішень;
- визначають способи власної співучасті в житті класу/закладу освіти/ родини/ місцевої спільноти.

Таймінг

- Організаційний момент – 2 хв.
- Перевірка домашнього завдання – 3 хв.
- Мотивація – 5 хв.
- Повідомлення теми, мети та завдання – 2 хв.
- Сприймання та засвоєння матеріалу – 25 хв.

- Підсумки уроку – 3 хв.
- Домашнє завдання – 2 хв.
- Рефлексія – 3 хв.

Структура заняття

I. Організаційний етап.

II. Перевірка виконання домашнього завдання.

- У чому полягає різниця між правилами та законами?
- Чому важливо дотримуватися правил і законів?

III. Мотивація навчальної діяльності.

- Які рішення ти сьогодні ухвалив/ухвалила самостійно?
- Кого це рішення стосувалося – тебе чи когось іншого?
- Які рішення сьогодні ухвалили ті, хто про тебе піклується?
- Як вони повідомили про це рішення? Чи погодився/погодилася ти з ним?

IV. Повідомлення теми, мети та завдання.

- Що таке влада і якою вона буває?
- Як взаємодіють влада і суспільство.

Після ознайомлення з темою ти зможеш:

- пояснювати, що таке влада та як вона впливає на ухвалення рішень;
- тлумачити зміст поняття «влада»;
- описувати, як ти можеш долучатися до ухвалення рішень у родині, школі, громаді, країні.

V. Сприймання та засвоєння матеріалу.

• Актуалізація опорних знань.

Вивчаючи тему, присвячену правилам і законам, ми з'ясували, що впровадження та дотримання законів прямо пов'язані з владою.

Що тобі відомо про останні рішення у твоїй школі, громаді (місті, селі)?
Хто їх ухвалив?

• Метод «Мозковий штурм».

- Назвіть асоціації зі словом «влада». («Хмара слів» <https://wordart.com/>)

- Знайдіть визначення поняття за допомогою AI <https://chatgpt.com/>

- **Коментоване читання підручника.**

- На що має спиратися будь-яка влада, аби підкоряти своїй волі інших?
- Що необхідно мати владі, аби примушувати виконувати свою волю?



- **Аналіз життєвих ситуацій.**

Поєднайте методи впливу влади із запропонованими прикладами.



- **Руханка.**

- **Метод «Коло ідей».**

4 аркуші з написами «родина», «школа», «громада», «держава».

Поміркуйте над тим, де і як ви можете впливати на ухвалення рішень.

- Оберіть спікера для представлення результату роботи групи.
- Якій групі було найважче? Чому?

VI. Підсумки уроку.

- **Метод «Незакінчене речення».**

Для мене важливим відкриттям уроку про владу та суспільство стало...

VII. Коментування домашнього завдання.

- Яка проблема, з якою ти стикаєшся у школі чи у своїй громаді (міста, села, району), турбує тебе найбільше. Хто, на твою думку, має владу, щоб розв'язати цю проблему? Якщо виникають труднощі, звернись за допомогою до батьків.

VIII. Рефлексія.

<https://www.mentimeter.com/app/home>.

УКРАЇНА І СВІТ. ВСТУП ДО ІСТОРІЇ ТА ГРОМАДЯНСЬКОЇ ОСВІТИ 5 КЛАС

Оксана Костюк

Формат: дистанційний

Тема: «Влада та суспільство»

Тип: комбінований

Обладнання: ноутбук, підручник.

Ключові компетентності: вільне володіння державною мовою; інноваційність; інформаційно-комунікаційна компетентність; навчання впродовж життя; громадянські та соціальні компетентності.

Електронні ресурси:

<https://chatgpt.com/>

<https://wordart.com/>

<https://www.mentimeter.com/app/home>

Мета:

- з'ясувати, що таке влада як вона впливає на ухвалення рішень;
- пояснити як взаємодіють влада та суспільство; яку долучатися до ухвалення рішень у родині, школі, громаді, країні;
- продовжити формувати ключові предметні компетентності.

Очікувані результати.

Учень/учениця зможе:

- пояснювати, що таке влада та як вона впливає на ухвалення рішень;

- визначати способи власної співучасті в житті класу/закладу освіти/ родини/ місцевої спільноти.

Таймінг

- Організаційний момент – 2 хв.
- Мотивація – 2 хв.
- Повідомлення теми, мети та завдання – 1 хв.
- Сприймання та засвоєння матеріалу – 12 хв.
- Підсумки уроку – 3 хв.
- Домашнє завдання – 2 хв.
- Рефлексія – 3 хв.

СТРУКТУРА ЗАНЯТТЯ

I. Організаційний етап.

II. Мотивація навчальної діяльності.

- **Бесіда за запитаннями.**
- Які рішення ти сьогодні ухвалив/ухвалила самостійно?
- Кого це рішення стосувалося – тебе чи когось іншого?
- Які рішення сьогодні ухвалили ті, хто про тебе піклується?
- Як вони повідомили про це рішення?

III. Повідомлення теми, мети та завдань уроку.

- Що таке влада і якою вона буває?
- Як взаємодіють влада і суспільство.

Після ознайомлення з темою ти зможеш:

- пояснювати, що таке влада та як вона впливає на ухвалення рішень;
- тлумачити зміст поняття «влада»;
- описувати, як ти можеш долучатися до ухвалення рішень у родині, школі, громаді, країні.

IV. Сприймання та засвоєння навчального матеріалу.

- **Актуалізація опорних знань.**

Вивчаючи тему, присвячену правилам і законам, ми з'ясували, що впровадження та дотримання законів прямо пов'язані з владою.

Що тобі відомо про останні рішення у твоїй школі, громаді (місті, селі)?
Хто їх ухвалив?

- **Метод «Мозковий штурм».**

- Назви асоціації зі словом «влада» – «хмара слів» <https://wordart.com/>
- Знайди визначення за допомогою AI <https://chatgpt.com/>

- **Коментоване читання підручника.**

- На що має спиратися будь-яка влада, аби підкоряти своїй волі інших?
- Що необхідно мати владі, аби примушувати виконувати свою волю?



- **Аналіз життєвих ситуацій.**

Поєднайте методи впливу влади із запропонованими прикладами.



V. Підсумки уроку.

- **Метод «Незакінчене речення».**

Для мене важливим відкриттям уроку про владу та суспільство стало...

VI. Коментування домашнього завдання.

- Яка проблема, з якою ти стикаєшся у школі чи у своїй громаді (міста, села, району), турбує тебе найбільше? Хто, на твою думку, має владу, щоб розв'язати цю проблему? Якщо виникають труднощі, звернись за допомогою до батьків.

VII. Рефлексія. <https://www.mentimeter.com/app/home>.

Мистецька освітня галузь



ІНТЕГРОВАНІЙ КУРС «МИСТЕЦТВО»

7 КЛАС

Оксана Мельниченко

Формат: очний

Тема: «Мистецтво у міжгалузевих зв'язках. Звучання скульптури»

Ключові компетентності: вільне володіння державною мовою, інформаційно-комунікаційна компетентність, інноваційність, соціальні та громадянські компетентності, культурна компетентність.

Тип уроку: інтегрований (мистецтво, фізика).

Обладнання: музичний інструмент, духові інструменти, комп'ютери, мультимедійна дошка, проєктор, мультимедійна презентація.

Основні поняття для засвоєння: сучасна академічна музика, музична скульптура, скульптура у звуці, співаюча скульптура, зв'язок мистецтв, звукові хвилі.

Використання ІІІ: візуалізація звуку за допомогою цифрових технологій, VR-програми для створення звукових об'єктів, генерація музики за допомогою ІІІ.

Твори, що вивчаються на уроці: П. Колпаков «Звукова скульптура № 1», «Звукова скульптура № 5» для фортепіано, Н. Торбін «Музика природи». **Мета:**

- вчити розуміти зв'язок музики з навчальними предметами інших освітніх галузей та застосовувати міжпредметні компетентності у процесі самореалізації та у соціокультурній діяльності;
- вчити висловлювати критичні судження щодо музичних явищ сучасності, виявляти естетичне ставлення до них, аргументовано доводити власну позицію щодо музичних явищ сьогодення під час дискусії;
- розвивати вміння учнів та учениць уважно слухати, аналізувати музичні твори, знаходити спільні та відмінні риси творів музичного мистецтва і скульптури;
- виховувати емоційно-ціннісне ставлення семикласників і семикласниць до творів сучасного мистецтва, інтерес до творчості сучасних митців.

Очікувані результати: учень/учениця характеризує твори мистецтва; визначає характерні ознаки виконання, їх змістове наповнення; бере участь у колективній творчості; поглиблює навички співпраці, використання інтерактивних технологій та AI у навчанні.

Таймінг

- Організаційний момент – 2 хв.
- Мотивація та актуалізація знань – 5 хв.
- Формулювання мети та завдань заняття разом з учнями – 1 хв.
- Основна частина: Сприймання музичних творів, нового матеріалу, інформація про фізичні явища звуку, обговорення, – 20 хв.
- Практична діяльність – 10 хв.
- Закріплення знань – 3 хв.
- Підведення підсумків уроку – 2 хв.
- Коментування домашнього завдання – 1 хв.
- Оцінювання – 1 хв.

СТРУКТУРА ЗАНЯТТЯ

I. Організаційний момент. Мотивація до навчання.

- **Вхід під мелодію пісні Н. Торбін «Звуки природи».**
- **Слово вчителя.** Ми продовжуємо знайомитись із сучасною музикою, досліджувати природу звуку, його фізичні властивості, зображальні і виражальні можливості, які утворились завдяки поєднанню фізики, емоцій і почуттів.

II. Актуалізація опорних знань.

- **Бесіда за запитаннями.**
 - Які ви знаєте властивості звуку?
 - Назвіть музичні інструменти, в яких, на вашу думку, найбільше проявляється фізична природа звуку.
 - Назвіть види мистецтва які перекликаються з музичним мистецтвом.
 - Що вам відомо про мистецтво скульптури?

- **Слово вчителя** На уроках музичного мистецтва ми з вами неодноразово зверталися до різних видів мистецтв. Шукали точки дотику, спільні риси, співзвучність творів різних видів мистецтв з музичним мистецтвом. Сьогодні ми доторкнемось до мистецтва скульптури, але не в традиційному розумінні, як ми до цього звикли.

III. Основний зміст уроку.

Павло Олександрович Колпаков – київський композитор. Народився 1960 року в місті Запоріжжя. З раннього дитинства почав грати на скрипці та фортепіано. Навчався у дитячій музичній школі по класу скрипки, потім – у Запорізькому музичному училищі ім. П. Майбороди. У 1983 році вступив до [Київської консерваторії](#) по класу скрипки. Невдовзі почав вивчати композицію під керівництвом Якова Губанова. У 1987 році перейшов на композиторський факультет, закінчив консерваторію за спеціальністю композиція у 1991 році.

Викладав предмети з теорії музики, зокрема, у Київському інституті музики ім. Рейнгольда Глієра та Національній академії керівних кадрів культури і мистецтв. Тривалий час співпрацював як композитор з Київським симфонічним оркестром і хором. Є членом Національної спілки композиторів України. У творчому доробку композитора – твори для симфонічного оркестру, камерних ансамблів, сольних інструментів.

У 2013 році Павло Колпаков заснував у Києві Фестиваль камерної музики *Sonor Continuus*, головною ідеєю якого була популяризація світової академічної музики XX–XI століть. Концерти фестивалю проходили протягом року в залі Національної спілки композиторів України. Відродження академічної музики в Україні, розвиток виконавського мистецтва, знайомство київських слухачів із провідними музикантами нової генерації – так визначив цілі нового Фестивалю камерної музики *Sonor Continuus* його засновник, український композитор Павло Колпаков.

У 2017 році започаткував проект сучасної музики *Classical Jam*.

У його доробок входять такі твори як «Галактика мрії» для саксофона та фортепіано, «Галактика мрії» для скрипки і фортепіано, «Танок тіней» для бас-кларнета соло, «Пісня всесвіту» для октету мідних духових інструментів, Цикл «Звукові скульптури» для фортепіано (2017).

Сьогодні ми з вами спробуємо відчутти, зрозуміти почуття та прагнення композитора. Знайти своє бачення образів які ми почуємо в творах П. Колпакова.

- **Музичне сприймання:** П. Колпаков «Звукова скульптура № 1» <https://www.youtube.com/watch?v=XbeAsvHLpWk>, «Звукова скульптура № 5» <https://www.youtube.com/watch?v=qo90AODDpyg> із циклу «Звукові скульптури».

- **Аналіз музичних творів. (Прийом «Мікрофон»).**

- Розкажіть про своє враження від музичних творів.
- На якому інструменті вони виконувались?
- Які засоби виразності застосував композитор?
- Спробуйте уявити та описати, яка могла бути скульптура та з якого матеріалу, якщо матеріалізувати цей образ. Аргументуйте відповідь.
- використайте нейромережу (наприклад, AIVA, Amper Music) для створення «звукової скульптури» на основі заданих параметрів.
- https://store.steampowered.com/app/327140/Tilt_Brush/
[DINAHMOE LABS](#)
[Chrome Music Lab – Kandinsky](#)

- **Слово вчителя.** Перевтілення мистецтв одне в одне в різних своїх проявах завжди хвилювало людство. Скульптуру і музику поєднували різні митці не одноразово.

Наприклад «Співаючі

скульптури». Співаюче дерево в британському Бернлі, являє собою триметрову скульптуру зі сталевих оцинкованих труб. Коли дме вітер, чути моторошне



<https://www.youtube.com/watch?v=dRYlblqXUmk>

• **Встановлення міжпредметних зав'язків (фізика).**



Якщо в середовищі поширюються одночасно кілька хвиль, то коливання частинок середовища виявляються сумою коливань, які здійснювали б частинки при поширенні кожної з хвиль окремо. Отже, хвилі просто накладаються одна на іншу.

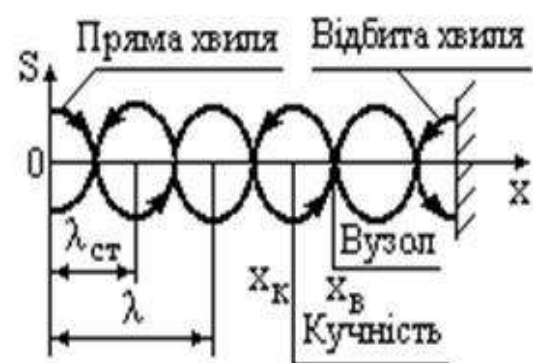
При накладенні хвиль можуть виникати деякі особливі явища. Одним з них

є утворення *стоячих хвиль*.

Необхідною умовою утворення стоячих хвиль є наявність кордонів, що відбивають падаючі на них хвилі. Стоячі хвилі утворюються в результаті накладання падаючих і відбитих хвиль. Явища такого роду зустрічаються досить часто.

Так, кожен тон звучання будь-якого музичного інструменту збуджується стоячою хвилею. Ця хвиля утворюється, наприклад, в стовпі повітря в духових інструментах. Різні повітряні стовпи роблять різні коливання, і звуки, що виникають, утворюють гармонійні ряди.

По суті, кожний мідний духовий інструмент являє собою металеву трубку з воронкоподібним розтрубом на одному кінці й мундштуком на іншому. Музикант обхоплює мундштук губами й вдмухує в трубку повітря, потік якого усередині трубки утворює повітряний стовп (стоячу хвилю) і починає вібрувати. <https://www.youtube.com/watch?v=TbSNSWcIIIQ>





- **Візуалізація звуку за допомогою цифрових технологій.**

(Учні використовують програми для візуалізації звукових хвиль Audacity або спеціалізовані спектрографи, які покажуть, як різні інструменти утворюють унікальні звукові візерунки. [Chrome Music Lab – Sound-Waves](#)

Цифрові моделі стоячих хвиль: Використання симуляцій, які показують стоячі хвилі в інструментах.)

- **Розповідь учителя.** Aeolus Wind Pavilion, розташований в Лондоні і являє собою складну конструкцію у вигляді арки, на зовнішній стороні якої знаходяться труби.

Велика частина трубок з'єднана зі струнами, які, в свою чергу, з'єднані з мембранами. Навіть при невеликому вітрі, струни вібрують від вітру і «співають». Навіть у повне безвітря, арка грає на низьких частотах.



https://www.youtube.com/watch?v=YdjypIZ_o

Блекпульський приливний орган складає близько 15 метрів у висоту. У воді розташовані вісім труб, з'єднаних з 18-ми трубками органу. Під час припливу вода виштовхує повітря з труб і змушує орган звучати. Утворення стоячих хвиль у трубах лежить в основі створення дивовижного звучання органа.



Орган (від грец. «органон» – «інструмент» або «знаряддя») – музичний інструмент групи клавійно-духових інструментів, якому неофіційно й люб’язно надано назву «короля музичних інструментів», за звуковою палітрою та багатством засобів музичної виразності займає перше місце серед музичних інструментів.

Звук в органі створюється завдяки нагнітання повітря в труби різного діаметру, довжини, матеріалу (метал або деревина).



- **Робота в групах.** Створення звучання цифровими інструментами [Спільне піаніно – Chrome Music Lab](#)
- **Бесіда за запитаннями.**

- Чи однакове коливання звукової хвилі в різних інструментах?
- Від чого це залежить? Поясніть.
- Які іще духові інструменти ви знаєте?
- Які духові інструменти вам більше подобаються і чому?



• **Слово вчителя.** Іще одне поєднання фізики і музики, яке не залишило байдужим мистецький і науковий світ. Ми познайомимось із нідерландським інженером винахідником, музикантом і креатором Гансом ван Коолвіжком.

Це винахідник музичних інструментів, який активно працює над створенням унікальних музичних скульптур, інструментів та інсталяцій, які представляє на різноманітних фестивалях, у музеях

сучасного мистецтва. Маніфестом художника можна вважати написану ним книгу «Звук це матерія».

В Івано-Франківську в рамках мистецького фестивалю» PORTO FRANKO'2017» зазвучав єдиний у світі бамбуковий орган.

Бамбуковий орган представили у ролі сакральньо-перформативної інсталяції в Музеї мистецтв Прикарпаття. На незвичайному інструменті франківцям зіграв сам автор – **Ганс ван Коолвіжк**.
<https://www.youtube.com/watch?v=VjpmXTN5A8A>

- **Словникова робота.**

Перформатів (середньолат. *Performato* – дію) – висловлювання, еквівалентне дії, вчинку.



Креатор – від [лат.](#) *Create* – «створювати», «творити».

Bambuso sonoro (1991) – унікальний бамбуковий орган, один із центральних творів художника, в якому неповторне медитативне звучання поєднується з незвичним

візуальним вирішенням інструмента.

- **Перегляд відеоматеріалів із звучанням бамбукового органу.**
- **Коментар вчителя.** Унікальні музичні скульптури артиста були розміщені в різноманітних музеях сучасного мистецтва в Нідерландах, де вони викликають великий інтерес публіки та критиків.

Glissando – мобільна звукова машина, яка з успіхом була представлена на різноманітних фестивалях в Нідерландах та Польщі.

The Bells – дзвони, що звучать ніби у просторовій порожнечі.

Таким чином обидві інсталяції, орган та дзвони, виконували на час фестивалю функцію відроджених сакральньо-перформативних символів.

- **Обговорення проблемного запитання.** Ми познайомились з реальними скульптурами, які звучать. А як ви думаєте – чи може існувати звукова скульптура, яка створена із звуків?

- **Розповідь учителя.** Харківський скульптор *Іван Світличний* взявся за створення скульптур у звуці. Молодому експериментатору стало цікаво, де проходить межа між візуальним зображенням та звуковою формою об'єкта. Розмірковуючи над цим



творчим питанням, він і вирішив спробувати передати форму об'єкту

звуком. Ще в 1920–30-х роках італійські футуристи намагалися оформити скульптури шумовими ефектами. То ж, як звуком передати об'єм, колір і форму? Чи всім буде зрозумілий зміст цих аудіоскульптур?



Іван Світличний шелестінням, грюкотом, кроками, сигналами, голосом, якщо можна так висловитися, «ліпить» свої аудіоскульптури. Скульптор пояснює: «Звук для мене – це як стамеска для створення аудіоскульптури. Це не заради спецефектів. Я прагну адаптувати звук для сприйняття людини, щоб вона могла собі уявити форму».

У доробку скульптора чимало дерев'яних, металевих, бетонних абстрактних витворів. Химерні й дивакуваті скульптури



можна не лише побачити, але й відчувати на дотик. Окрім звичайних столярних інструментів, в Івана Світличного є ще бінауральний



мікрофон. Такий мікрофон дозволяє записати об'єм приміщення й скульптури. Він уловлює напрямок звуку і його розташування у просторі, тобто звук від слухача ліворуч або праворуч, згори чи знизу, звук йде зблизька чи здалеку. А розташований цей мікрофон у пластиковій голові.

«Ліпив точнісіньку копію з себе», – жартує художник. Макет голови, у вуха якій встромлені високочутливі мікрофони, дозволяє записати 3D звук.

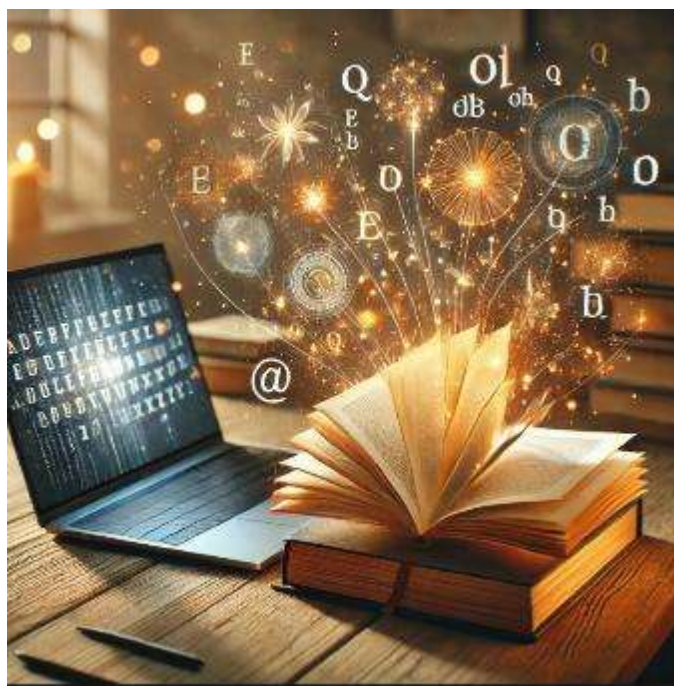
Всечуючу голову він може розташувати всередині самої дерев'яної чи бетонної скульптури, щоб записати її форму, а може поставити поруч.

- **Музичне сприймання** однієї зі звукових скульптур Івана Світличного.
<https://www.youtube.com/watch?v=N6jTp1dZaFs>
- **Бесіда за сприйманням.**
 - Які враження від почутого?
 - Що ви відчували під час слухання твору?
 - Опишіть уявну скульптуру, аргументуйте.
 - Що на вашу думку хотів відобразити автор?
- **Слово вчителя.** Послухайте враження журналіста, який брав інтерв'ю у автора і прослухав запис однієї скульптури: *«Відчуваю, що це дуже велика фігура. Складається враження, що я сиджу всередині. А по дерев'яному корпусу якогось об'єкта, то в горі, то знизу, то по колу лунає шкрябання стамески і стукання молоточком. Через хвилини три-чотири у мене з'явилося відчуття, що я сиджу в об'ємному кристалі, проте, мені не вдалося відчутти його чисельні кути».*
- **Робота в група. Генерація звукових ефектів:**
 - [Chrome Music Lab – Song Maker](#)
 - [TONECRAFT BY DINAHMOE-Transforming silence into unappreciated effort.](#)
- **Вокально-хорова робота.** Розспівки на дикцію, збільшення діапазону, вправи на дихання.
- **Продовження розучування пісні Н. Торбін «Звуки природи».**
 - Повторення інтонаційно важких моментів у мелодії.
 - Виконання поступово невеликими фразами а капела.

- Виконання пісні хором емоційно-піднесено під супровід музичного інструмента.
- **Бесіда за запитаннями.**
 - Яке враження ви отримали від цієї пісні?
 - Уважно іще раз прочитайте поетичний текст.
 - Знайдіть у тексті і назвіть музичні поняття і фізичні явища.

IV. Підсумковий етап.

- **Висновок.** Отже, ми з вами можемо констатувати нерозривний зв'язок музики і фізики. Розуміємо залежність звучання, тембрального окрасу від фізичних властивостей звуку, його хвильової природи, зображальних можливостей. Ми можемо навіть сказати, що навколишній світ, природа і усі її матеріальні прояви і є Фізика, яка пройшовши через почуття, переживання, емоції стає Музикою!!!
- **Домашнє завдання з використанням цифрових інструментів**
 - Створити свій віртуальний музичний інструмент у Tinkercad або використовувати аплікації для моделювання фізичних властивостей звуку (PhET Interactive Simulations).



МИСТЕЦТВО

11 КЛАС

Наталія Хромченкова

Формат: очний

Тема: «Архітектура»

Тип уроку: комбінований (введення нового матеріалу; відпрацювання знань на практичних показових зразках; осмислення, узагальнення та систематизація нового матеріалу).

Обладнання: інтерактивна дошка, ноутбук, смартфони.

Ключові компетентності: предметно-мистецькі, інформаційно-комунікаційні, громадянські та соціальні компетентності.

Електронні ресурси:

<https://cutt.ly/UDR6PsB>

<http://old.dailyviv.com/3D/loda/>

<https://cutt.ly/0DTqRYc>

<https://cutt.ly/iDnHbkh>

<https://cutt.ly/DDnXGAf>

<https://museums.authenticukraine.com.ua/ua/>

Мета:

- формувати нестандартне (творче) мислення здобувачів освіти; навчити розуміти логіку історичного поступу в межах європейського культурного регіону, загальноєвропейських стилів і напрямів;
- розвивати критичне та логічне мислення, фантазію, пам'ять, творчу уяву; вміння аналізувати та висловлювати свою особисту думку, вміло використовувати засоби архітектурного мистецтва у побуті; розвивати його в напрямі національної та світової культури на мистецьких зразках та образах;
- виховувати здобувачів освіти через призму краси до життя та навколишнього світу — ініціативну, творчу-активну, художньо-естетично розвинену особистість, здатну повноцінно орієнтуватися у сучасному художньо-культурологічному просторі.

Завдання:

1. Реалізувати компетентнісний підхід до здобувачів освіти, який передбачає спрямування освітнього процесу на досягнення інтегральних результатів у навчанні, формувати та розвивати ключові компетентності.

2. Виховувати здобувачів освіти творчими особистостями, духовно багатими, здатними критично та логічно мислити, ставити цілі та досягати їх, творити себе та оточуючий світ, бути успішними та щасливими. Залучати до творчої діяльності.

3. Створювати площу розвитку особистості – інтелектуальну, емоційну, духовну. Розкрити та розвинути індивідуальні природні здібності здобувачів освіти, навчити активно себе проявляти під час уроків мистецтва та створювати індивідуальну ситуацію успіху кожного.

4. Використовувати особистісно-орієнтований підхід до кожного здобувача освіти, який передбачає творчу співпрацю вчителя та здобувача.

Очікувані результати навчання.**Здобувач / здобувачка освіти зможе:**

- використовувати знання, вміння та навички з освітньої теми на практичних зразках, аналізувати, інтерпретувати, оцінювати мистецтво (архітектуру), виявляючи до нього емоційно-ціннісне ставлення;
- формувати уявлення про можливість і способи впливати на свій емоційний стан завдяки сприйманню творів мистецтва (архітектури);
- реалізувати змістовну лінію «Комунікація через мистецтво» (соціалізація, усвідомлення свого «дорослого Я»; своїх мистецьких можливостей «Моя майбутня творча професія» – презентувати свою особистість і досягнення, оцінювати, реалізувати себе через окремі види мистецтва в рамках майбутньої професійної діяльності;
- усвідомлювати міжпредметні зв'язки – інтегровані предмети та поєднання української та зарубіжної літератури (постаті відомих людей, аналіз біографії, літературні твори, які розкривають історію, культуру, мистецтво, архітектуру, умови проживання людей); математики (реалізація архітектурного об'єкта

через призму математичних розрахунків, фінансування, бізнес-плани), хімії (хімічні речовини, підбірка будівельних матеріалів, витривалість споруд); фізики (час, явища, процеси, експлуатація об'єктів, врахування всіх фізичних сил, що діють на об'єкт); історії (хронологія, архітектура, історія життя, події, герої країни, героїзм, свобода людини); географії (країни, міста, географічне розташування, клімат).

- забезпечувати в майбутньому потреби нашого суспільства у художньо-духовному особистому збагаченні.

Таймінг

- Організаційний момент – 3 хв.
- Мотивація та актуалізація знань – 5 хв.
- Формулювання мети та завдань заняття разом зі здобувачами освіти – 1 хв.
- Введення в тему – 8 хв.
- Опрацювання нового матеріалу – 8 хв.
- Практичне завдання – 12 хв.
- Закріплення знань – 3 хв.
- Підведення підсумків заняття – 3 хв.
- Коментування домашнього завдання – 1 хв.
- Оцінювання роботи класу – 1 хв.

СТРУКТУРА ЗАНЯТТЯ

I. Організаційний момент.

- **Вступне слово вчителя.** Доброго дня, шановні здобувачі освіти 11 класу! Вітаю всіх з новим днем життя! Бажаю гарного та позитивного дня, який подарує вам радість і щастя, успіх і удачу. Нехай сьогодні день буде краще ніж вчора, мрії збувалися, а настрої був чудовий. Розвивайтесь та не зупиняйтесь, крокуйте вперед.
- **Перевірка готовності здобувачів освіти до уроку** (виконання домашньо-творчо-практичних завдань – зошити – картки – малюнки-модельні зразки з

мистецтва; оцінювання в електронному журналі, як додаткові бали до оцінювання на уроці здобувачів освіти).

- **Перевірка, оцінка і корекція раніше засвоєних знань, вмінь і навичок, відтворення та корекція опорних знань учнів:**

- перевірка мистецької скарбнички (термінологічних словників);
- проговорення термінологічних мистецьких понять та їх пояснення у використанні в мистецтві та повсякденному житті;
- опис мистецьких (архітектурних) робіт, їхньої історії; характеристика та особливості мистецької продукції;
- корекційна (групова) робота щодо якісного опрацювання матеріалу.

II. Мотивація та актуалізація знань (психологічне налаштування).

- **Цитатна доріжка (у супроводі мотиваційної музики). Коментар учителя.**

- ✓ «Я не пишу, що бачу. Я пишу, що думаю» (Пабло Пікассо).
- ✓ «Життя коротке, мистецтво – вічне» (Гіппократ).
- ✓ «Мистецтво – крок з природи в безкінечність» (Джебран Халіль Джебран)
- ✓ «Мистецтво – загадка» (Едвард Гріг).
- ✓ «Мистецтво вимагає знань» (Бертольд Брехт).

III. Презентація мети та завдань заняття.

IV. Основна частина уроку.

- **Слово вчителя.**

Шановні здобувачі освіти, сьогодні ми продовжуємо вивчати мистецтво в напрямі Художньої спадщини України – Архітектура (*фото та презентація на екрані*).

Архітектура – це мистецтво будувати споруди, створювати просторове середовище для розвитку життя та діяльності людей. А саме головне, що архітектура – належить до найважливіших потреб цивілізацій.

Ми будемо з вами:

- розглядати, як людська спільнота розвиває цивілізацію (а також і під час воєнного стану, нові існуючі архітектурні проекти, і як проекти нового

життя людей) та має особливі стійкі риси в соціумі, політиці, економіці, та культурі (науці, технологіям, мистецтві), спільні духовні цінності та ідеали, ментальність (світогляд);

- сприймати інформацію, аналізувати, інтерпретувати, оцінювати мистецтво (архітектуру);
- формувати уявлення про можливість і способи впливати на свій емоційний стан завдяки сприйманню творів мистецтва (архітектури);
- презентувати та реалізувати себе через окремі види мистецтва в рамках майбутньої професійної діяльності «Моя майбутня творча професія»;
- проблеми забезпечення нашого суспільства у художньо-духовному збагаченні під час воєнного стану.

Українська архітектура – це сучасні, історичні архітектурні об’єкти, які породжувалися протягом довгого часу та розвивались під впливом різних архітектурних течій від романського стилю до постмодернізму – та архітектури держав, у складі яких перебували ті чи інші землі України.

Мистецтво України – унікальне явище у світовій культурі, розкриває яскраву палітру мистецьких образів (архітектури), ментальні риси українців: героїзм і прагнення до свободи, ліричність та емоційність, гумор і життєвий оптимізм. Українці завжди прагнули досконалості в усьому – від краси в довкіллі, побуті, одязі до гармонії в душі.

- **Творче завдання «Українська краса в мистецтві»** (За допомогою Chatgpt проаналізуйте та опишіть архітектурний об’єкт, назвіть особливості. <https://chatgpt.com/g/g-69HnvSsrn-ukrainian-voice>)
- **Розповідь учителя.** Українське мистецтво різноманітне – це велич будівель, споруд, храмів духовної енергетики, ліричних пісень, думок і хорового багатоголосся, мудрість поетичного кіно і козацького гумору анімаційних шедеврів.

Мистецтво – ядро художньої культури, має різні стилі та напрями в періодах розвитку соціального середовища.

Географічний центр Європи гіпотетично міститься на території нашої держави на Закарпатті біля кордону з Румунією.

Сьогодення: ми захищаємо кордони нашої країни від агресора, воюємо за свободу та незалежність, розквіт країни та розвиток, творимо історію та культуру, мистецтво, незважаючи ні на що (співаємо пісні, малюємо картини, будуємо будинки, знімаємо фільми, створюємо меморіалу, пам'ятники і т.д.).

Історично-літературно-творчий аспект мистецтва.

Давайте згадаємо, книжки серії «Життя видатних дітей» про дитинство відомих українських митців, зокрема *архітекторів і художників*. Назвіть прізвища та прокоментуйте.

Так, це В. Городецький, Т. Шевченко, К. Білокур, М. Приймаченко, А. Ерделі. А тепер *музикантів* – С. Крушельницька, діячів *театру та кіно* М. Заньковецька, О. Довженко, І. Миколайчук.

Дякую за відповіді. Ми вчимося разом з вами розкривати мистецький людський потенціал та світогляд.

А тепер переходимо до роботи з підручником, § 7.1 Тема: «Архітектура».

Архітектура – один із видів мистецтва. Археологічні знахідки свідчать про еволюційний розвиток людини, про славнозвісну трипільську культуру (V – III тис. до н. е), що існувала на території сучасної України, як перша цивілізація на території сучасної України.

У VI столітті до н. е. в Північному Причорномор'ї були засвоєні античні міста-полюси: Ольвія, Херсонес, Пантікапей, Тіра та ін. Архітектура колишніх грецьких колоній



орієнтувалася на античні зразки й сягала високого рівня.

• Інтерактивна вправа з використанням ІІІ.

Підключаємо штучний інтелект та переглядаємо зразки трипільської культури, античні міста-полюси. Надаємо характеристику.

<https://chatgpt.com/g/g-mzFm1dKjW-chat-gpt>

- **Продовження розповіді вчителя.** Мистецтво Київської Русі – гордість і слава України. Відбувається розвиток архітектури – контакти з візантійською культурою, прийняття християнства (988 р.).

Софійський собор – пам'ятка світового зодчества, створений князем Ярославом Мудрим (1037 р.).

Архітектура пірамідальної композиції урочиста та святкова. Розвивається далі будівництво мурованих храмів – типу хрестовокупольних, які дивували та захоплювали своєю величчю (в м. Чернігів та інших містах Русі).



Поговоримо про Відродження. У польсько-литовський період (XIV–XVI ст.) культурний центр України перемістився до Галицько-Волинського князівства.

На розвиток українського мистецтва впливали ренесансні традиції, що змінили візантійські, перемішуючись з романськими й готичними. Цьому сприяла географічна близькість до країн Центральної Європи. Ідеї Ренесансу відкривали нові обрії для вітчизняного мистецтва.

•**Віртуальна екскурсія. Коментар учителя.** Штучний інтелект нам в допомогу! Відвідаємо віртуально Софійський собор у Києві, Спасо-Преображенський собор у Чернігові, П'ятницьку церкву в Чернігові, Національний музей України в Києві. <https://artsandculture.google.com/?hl=uk>

- Обмін враженнями про архітектурні споруди доби Ренесансу.**

•**Продовження розповіді вчителя з елементами бесіди.** Поговоримо про замки, фортеці та інші споруди.

- ✓ Які ви знаєте замки, фортеці, споруди?
- ✓ Хотинська фортеця (Чернівецька область).
- ✓ Покровська церква-фортеця у Сутківцях (Хмельницька область).
- ✓ Замок Любарта (м. Луцьк).

✓ Золочівський замок, Китайський та Великий палади (Львівська обл.).

Усі церкви будували як фортеці. Церква – це культова захисна споруда для проведення богослужінь, таїнств і обрядів. Тут збиралася спільнота людей по різних напрямам життя, відбувалося релігійне богослужіння.

Поговоримо про *оборонно-палацову архітектуру*. Резиденції Львівщини репрезентують такі замки: Підгорецький, Олеський, Золочівський, замок у місті Жовква. Історія цих пам'яток оповита містикою, сповнена легенд і таємниць.

Замки – укріплені будівлі з оборонними, господарськими, культовими будівлями, оточені високим кам'яним муром з кількома вежами, які використовують для захисту ворога.



Творчість митців і національні традиції поєднували розвиток мистецтва.

Важливу роль у мистецтві відігравали споруди української народної дерев'яної архітектури.

Архітектурний ансамбль православного Львівського братства об'єднує Успенську церкву, монументальну вежу Корнякта та каплицю Трьох Святителів.

Декоративний рельєф фасаду каплиці Боїмів, колони, у нішах статуї святих (погруддя святого або ангела) – зразок синтезу архітектури та скульптури, належить до європейського культурного регіону.



Архітектура – це мистецтво проектування, спорудження та художнього оздоблення будівель.

- **Виконання творчого завдання:** «Порівняйте архітектурні пам'ятки різних епох. Що вас у них захоплює, а що б ви змінили у їхньому вигляді? Чому?»

V. Підведення підсумків уроку.

- **Слово вчителя.** Сучасний світ дуже швидко змінюється. Ці зміни стосуються всіх сфер нашого буття, на які орієнтуються люди. Сьогодення вимагає від вас не тільки знання, але й достатній рівень ключових компетентностей, сформованість таких особистісних якостей, які допоможуть знайти своє місце у житті, визначитися з колом інтересів, стати активним членом суспільства.



Творча діяльність має особливе значення на уроках мистецтва. Вона сприяє формуванню уяви, мислення, винахідливості. У процесі творчої діяльності здобувачі освіти самостверджуються, самовиражаються та виявляють свою індивідуальність.

VI. Коментування домашнього завдання.

- Опрацювати матеріал § 7.1 (Підручник Людмили Масол «Мистецтво». С. 137–150).
- Поповнити мистецьку скарбничку (Визначення нових термінів).
- Виконати завдання на с. 150. Підручника
- Творча робота: за допомогою інструментів ІІІ підготувати інформаційну історично-мистецьку довідку про Одеський національний академічний театр опери та балету з фотографіями.

- **Заключне слово вчителя.** Дякую всім за роботу на уроці, за вашу увагу, відповіді, аналіз освітнього матеріалу. Ви творчі особистості, маєте свій напрям розвитку. Бажаю вам необмежених можливостей у творчості та використанні своїх знань, умінь та навичок у житті.

Початкова школа



УКРАЇНСЬКА МОВА

2 КЛАС

Алла Верна

Формат: офлайн/онлайн

Тема: «Закріплення й узагальнення знань про іменник, прикметник, дієслово: «Весняна місія: врятуймо квіти разом з частинами мови!»

Тип уроку: інтегрована мовна подорож з елементами гри, LEGO та ІКТ.

Мета:

- закріпити знання про іменник, прикметник і дієслово; навчити розрізняти їх у текстах, визначати роль у мовленні;
- розвивати логічне мислення, мовлення, увагу, уяву; формувати вміння працювати в парі, команді.
- виховувати любов до природи та рідної мови, емпатію.

Очікувані результати: учень/учениця визначає частини мови в тексті, утворює словосполучення, вживає іменники, прикметники, дієслова у власному мовленні; впевнено працювати з ресурсами освітніх цифрових платформ; бере участь у грі, аналізує, приймає рішення.

Електронні ресурси:

Google Slides або PowerPoint

Wordwall

LearningApps

Classroomscreen

Miro або Gynzy

YouTube

Таймінг

- Організаційний момент – 3 хв.
- Мотивація навчальної діяльності – 2 хв.
- Актуалізація опорних знань – 25 хв.
- Підсумок уроку – 5 хв.
- Коментування домашнього завдання – 2 хв.

СТРУКТУРА ЗАНЯТТЯ

I. Організаційний момент.

- Привітання та створення атмосфери. Руханка «Сонечко».

Погляньте у віконечко *(показують на вікно)*,
Чомусь сховалось сонечко? *(знижують плечима)*
А ми засвіtimo сонечко *(показують на себе)*,
Таке велике сонечко! *(руки в сторони)*
Таке веселе сонечко! *(посміхаються один одному)*
Я-сонечко! *(показують на себе)*
Ми – сонечка! *(беруться всі за руки)*
Ми – світимося всі! *(посміхаються)*

II. Мотивація навчальної діяльності.

- Виразне читання вчителем казкової історії

СЛЬОЗА ВЕСНИ

Одного разу, коли ще лежав сніг, але вже лагідно пригрівало сонечко, прокинулася красуня Весна. Вона несла великий кошик із чарівними квітами, щоб прикрасити луки, поля, сади. Але дорогою через ліс налетів вітер-бешкетник, перекинув кошик – і всі квіти розлетілися по світу...

Весна дуже засмутилася. Її чарівний світ став блідим і сумним. Вона тихенько заплакала...

Та раптом їй на вухо прошепотіла пташка:

– У світі є клас дітей, які дуже добре знають, що таке іменник, прикметник і дієслово. Вони зможуть виконати завдання від кожної загубленої квітки – і повернуть тобі радість!

Весна усміхнулася крізь сльози й вирушила шукати цей клас...

І ось вона вже тут – біля ваших дверей.

– Готові стати мовними рятівниками Весни?

III. Актуалізація опорних знань.

- **Слово вчителя.** Погляньте, діти! Перед вами перша весняна квіточка – підсніжник. Щоб повернути їй пелюстку, ми маємо показати, що добре пам'ятаємо, що таке іменник, прикметник і дієслово. Давайте пригадаємо разом пограючи в гру. У ній – цікаві запитання, які допоможуть нам усе повторити. Уважно читайте і давайте правильні відповіді. Хто впорається – отримає пелюстку до кошика Весни!



- **Інтерактивна вправа на Wordwall.**

<https://wordwall.net/uk/resource/67809104/гра-карусель>

❖ **Офлайн-учням** зачитує вчитель запитання, діти відповідають.

❖ **Онлайн-учні** працюють разом із учителем на платформі **Wordwall**.



- **Каліграфічна хвилинка:** *Пролісок*.
- **Слово дня:** *Ведмідь*.
- **Вправа на дошці Miro** https://miro.com/app/board/uXjVNq6YZXY=
- **Коментар учителя.** Діти, погляньте, хто до нас завітав – весняний пролісок! Він хоче перевірити, чи ми гарно пишемо й пам'ятаємо мовні правила. Ось наше чарівне слово дня – *ведмідь*. Напишемо його каліграфічно.

Потім поділимо на склади, визначимо наголос.

А тепер пригадаємо, як утворюється звукова схема: які там звуки, скільки голосних і приголосних?

А щоб зробити завдання ще цікавішим – доберіть до слова *ведмідь* прикметники. Який він? (великий, бурий, клишоногий)

Молодці! Пролісок задоволений, і його пелюстка повертається до Весни!

- ❖ **Офлайн-учні** отримують це завдання на роздрукованому аркуші.
- ❖ **Онлайн-учні** працюють разом із учителем на дошці **Miro**.
- **Гра «Хто? / Що?».**

- ◇ **Офлайн-учні** працюють із конвертами з малюнками (роздатковий матеріал)
- **Коментар учителя.** Діти, до нас сьогодні завітав *Барвінок*. Він хоче дізнатися, чи добре ми розуміємо, на які питання відповідають різні слова.

Ваше завдання – **розкласти картинки на дві групи**: ті, що відповідають на питання *Хто?* Та ті, що – на питання *Що?*

На партах ви знайдете **конверти з малюнками**, працюємо з ними уважно. Один учень вийде до дошки, щоб показати свій варіант.

- ◇ **Онлайн-учні** виконують завдання на платформі **Wordwall**:
<https://wordwall.net/uk/resource/24520591/гра-хто-що>

- **Коментар учителя.** Для **онлайн-учнів** завдання вже чекає на платформі **Wordwall**. Натискайте на посилання і виконуйте гру.

Після цього разом усе перевіримо.

Барвінок радіє, що ви такі **розумні й старанні!**

- **LEGO-гра «Впізнай предмет за ознаками».**

- ◇ **Офлайн-учні** працюють із **цеглинками LEGO**, на яких написані прикметники. Вони комбінують їх і добирають відповідні іменники.

- **Коментар учителя.** Діти, сьогодні до нас завітала гнучка, тендітна, весняна *Верба*. Вона принесла для нас гру-загадку!

Я зачитуватиму набір **прикметників**, а ви маєте здогадатися, **який предмет я описую** – тобто назвати **іменник**. Наприклад: *весняний, зелений, м'який* – що це? *Листочок!*

Для тих, хто в класі є **цеглинки LEGO** з прикметниками. Доберіть до них іменник. Подумайте, який предмет мається на увазі.

- ◇ **Онлайн-учні** виконують інтерактивну вправу на платформі **Genially**:
<https://view.genially.com/67f6d2f3fe65f1b2c845b528/interactive-content-vpiznaj-predmet-za-podanimi-oznakami>



- **Коментар учителя.** А тепер – час для онлайн-завдання! Переходьте за посиланням на *Genially*. Там на вас чекають набори ознак. Оберіть або введіть правильну відповідь.

Хто впорається – допоможе *Вербі* розпустити нову пелюстку для *Весни*!



- **Руханка.** <https://surl.li/pvihlx>.
- **Коментар вчителя.** Діти, *Кульбабка* принесла нам не звичайне завдання, а веселе рухливе випробування! Вона хоче, щоб ми стали такими ж легкими, як пух, але при цьому не забували, що ми – знавці мови. Тож зараз ми зробимо руханку, яка допоможе нам відпочити, а ще – потренуємо увагу. Я вмикаю відео з *YouTube*. Слухайте уважно, повторюйте рухи, але пам'ятайте: коли ведучий каже «мовчи», потрібно завмерти!



- **Підсумкова бесіда.**
 - Які дієслова ми почули у русі?
 - А прикметники чи іменники були?
 - Що вам найбільше сподобалось під час руханки?
- **Інтерактивна вправа «Пряме / Переносне значення прикметників».**
- **Коментар учителя.** Діти, до нас завітала *Фіалка* – мудра й ніжна весняна квіточка. Вона хоче перевірити, чи ми добре розуміємо, коли прикметник описує щось справжнє, а коли передає наші **емоції чи уяву**.

Ось послухайте: якщо ми кажемо *золоте серце* – це не про справжнє золото, а про **добру людину**, правда ж? А от *золоті сережки* – вже про справжній **матеріал і колір**.

Тепер спробуймо самі!



Ваше завдання – згрупувати картки у дві колонки: **пряме значення** та **переносне значення**.

◇ **Офлайн-учні** отримують **роздруковані картки** зі словосполученнями.

- **Коментар учителя.** Відкрийте гру на *LearningApps* за посиланням. Ваше завдання – **перетягти словосполучення** у правильні кошики.

Фіалка уважно спостерігає й чекає на ваші розумні відповіді!

◇ **Онлайн-учні** працюють на платформі **LearningApps:**

<https://learningapps.org/display?v=pmb2bpfu525>.

- **Інтерактивна вправа «Все навпаки».** Робота в групах.

- **Коментар учителя.** До нас завітав **яскравий Тюльпан!** А він обожнює **все робити навпаки!**

Тому й приніс нам гру **«Все навпаки»**.

Ваше завдання – дібрати до прикметників **антоніми**, тобто слова з протилежним значенням.

Наприклад: *високий* – *низький*, *веселий* – *сумний*.

Працювати будемо **в парах!**

◇ **Офлайн-учні** працюють із **роздатковими картками** з прикметниками – складають пари антонімів на парті.

- **Коментар учителя.** Перетягніть пари прикметників так, щоб антоніми опинилися навпроти один одного.

У кого вийдуть **несподівані або цікаві пари** – обов'язково поділіться!
Тюльпан буде дуже радий і подарує нам свою пелюстку.

◇ **Онлайн-учні** виконують завдання на платформі **Classroomscreen:**
<https://surli.cc/xodxwg>

- **Інтерактивна вправа «Упіймай дієслова».**

- **Коментар учителя.** Послухайте уважно – ви чуєте цей ніжний звук? Це **Дзвіночки прокинулися!** Вони приготували для нас **мовну гру**, бо дуже люблять **дієслова**. Адже саме вони показують, як усе **рухається, живе, дихає**.

Відкрийте підручники, знайдіть текст і **випишіть усі дієслова** в зошит.



◇ **Офлайн-учні** працюють із **текстом із підручника**.

- **Коментар учителя.** Відкрийте посилання на платформі **LearningApps**. Там ви зможете виділяти дієслова прямо у тексті.

Хто знайде **всі дієслова** – той точно почує, як дзвіночки радіють, а ще одна пелюсточка повернеться до Весни.



◇ **Онлайн-учні** виконують завдання на платформі **LearningApps**:

<https://learningapps.org/display?v=pv6406hyc24>

- **Інтерактивна вправа «Утвори дієслово від іменника».**
- **Коментар учителя.** Погляньте, дітки, хто до нас зазирнув! Це ніжна **Ромашка** – квітка **усмішок і щирості**. Вона принесла для нас цікаве завдання: потрібно додати руху до слова!

Я називатиму **іменники**, а ви маєте утворити від них **дієслова** – тобто слова, які називають **дію**. Наприклад, я кажу *сміх* – а ви відповідаєте *сміятися*.



У класі ми працюємо **в парах**: один учень називає іменник, другий – утворює дієслово. Потім змінюємося ролями. Або можемо пограти в **мовний ланцюжок**: один починає, інший продовжує – і так по колу!

◇ **Офлайн-учні** працюють **усно в парах** або ланцюжком у колі, використовуючи **роздруковані картки з іменниками** або слова вчителя.

- **Коментар учителя.** Відкрийте інтерактивну гру на **Genially** – там на вас чекають слова, які треба перетворити на дієслова.

Хто впорається – той подарує ромашці усмішку, а її пелюстка вирушить до кошика Весни.

◇ **Онлайн-учні** працюють з інтерактивною вправою на платформі **Genially**
<https://view.genially.com/67fbe13e4d98f275c741455f/interactive-content-grati>

- **Інтерактивна вправа «Сортуємо частини мови».**

- **Коментар учителя.** До нас завітала *Троянда*. Вона не лише **красива**, а ще й **дуже мудра!**

Троянда хоче перевірити, як ми вміємо **розрізняти частини мови**.

Перед вами **слова**, які потрібно згрупувати у три **кошики**:

- ✓ перший – для **іменників**;
- ✓ другий – для **прикметників**;
- ✓ третій – для **дієслів**.



◇ **Офлайн-учні** працюють із **надрукованими картками**, на яких записані слова.

- **Коментар учителя.** Перейдіть за посиланням на *LearningApps*. Там слова треба згрупувати у **відповідні поля**.

Після виконання завдання **поясніть свій вибір**. Чому те чи інше слово опинилося саме в цьому кошику?

А *Троянда*, задоволена вашою злагодженою роботою, **шепоче**: «**Це було дуже гармонійно!**» – і дарує ще одну пелюстку для нашої **Весни**.

◇ **Онлайн-учні** працюють на платформі *LearningApps* – групують слова до відповідних колонок: <https://learningapps.org/display?v=p64h7kab225>.

IV. Підсумок уроку.

- **Асоціативний куш** (онлайн у *Miro* або на дошці/аркуші).

Перед вами – **асоціативний куш**, у центрі якого слово «**Мова**». Давайте разом додамо до нього **слова**, з **якими вона у вас асоціюється**. Це можуть бути частини мови, приклади з уроку або навіть відчуття.

◇ **Онлайн/офлайн учні.**

Додайте асоціації на дошці **Miro**. Скажіть уголос або запишіть на дошці.

- **Інтерактивна права «Світлофор» (оцінка себе)**. Давайте подумаймо, як вам сьогодні працювалося. Уявіть, що ви – **світлофор**:

- ✓ *зелений* – я все зрозумів і мені було цікаво;
- ✓ *жовтий* – складно, але я старався;

✓ *червоний* – було важко, хочу повторити ще раз.

Покажіть колір, який відповідає вашому настрою або скажіть уголос.
Онлайн-учні можуть написати колір у чаті.

- **Заключне слово учителя.** Ви сьогодні – мовні чарівники! Дякую кожному за старання. Весна радіє вашим пелюсткам, і разом ми розцвітаємо знаннями!

Я ДОСЛІДЖУЮ СВІТ

2 КЛАС

Юлія Сухоставська

Формат: очний

Тема: «Подорож Сонячною системою»

Мета:

- формувати уявлення учнів про планети Сонячної системи та їх розташування відносно Сонця;
- сприяти розвитку пізнавального інтересу учнів;
- формувати навички співпраці з однокласниками.

Завдання:

- розвинути уявлення про масштаби космосу,
- створити умови для формування навичок дослідника.

Необхідні матеріали:

- інтерактивна дошка або проєктор;
- комп'ютери або планшети для учнів;
- доступ до швидкісного Інтернету;
- навчальні платформи або веб-сайти з відповідним контентом (Kahoot, Nearpod)
- Мультимедійні матеріали (відео, презентації, зображення)

Електронні ресурси:

Google Classroom

Kahoot

Wordwall

Genially

Nearpod

Padlet

Miro

• **Canva**

Таймінг

Організаційний момент – 3 хв.

Актуалізація знань – 5 хв.

Вивчення нового матеріалу – 17 хв.

Закріплення знань – 15 хв.

Підсумок уроку. Рефлексія – 5 хв.

СТРУКТУРА ЗАНЯТТЯ

I. Організаційний момент.

- **Привітання учнів.**
- **Створення позитивної атмосфери.**
- **Перевірка готовності до уроку. «Космічний настрій»** *(Діти показують жестом або словом свій настрій).*

II. Актуалізація знань (5 хв)

- **Бесіда за запитаннями.**
 - Що знаходиться на небі вдень? *(Сонце)*
 - Що ми бачимо на небі вночі? *(Зірки, Місяць)*
 - Чи можна нашу Землю порівняти з космічним кораблем? Чому? *(Земля – планета, яка рухається в космосі, як і інші небесні тіла)*
 - Чи може Земля змінити маршрут свого руху? *(Вона рухається навколо Сонця лише за заданим маршрутом).*
 - Відгадайте загадку, щоб дізнатися, які ще об'єкти обертаються навколо Сонця.

Бігають круг сонечка

шість синів, дві донечки.
Та пройдуть роки і дні,
не зустрінуться вони.

(Планети).

– Чому планети не зустрічаються? (Кожна планета рухається за своїм маршрутом, який називають орбітою)

- Перегляд короткого відео про космос за покликанням:
<https://photos.app.goo.gl/zW8od5adqYKJNkT2A>
- Повідомлення теми уроку. Сьогодні ми вирушаємо в космічну подорож і познайомимося з планетами Сонячної системи!

III. Вивчення нового матеріалу.

- Інтерактивна презентація. Демонстрація на мультимедійній дошці планет Сонячної системи.
- Робота в групах. Дослідження планети за покликаннями вчителя. Для цього можна використовувати різні цифрові ресурси (енциклопедії, відео, статті).
- Авторська презентація про одну з планет.
- Інтерактивна гра «Планети». <https://view.genially.com/67bf69a7f361543631095ef0/interactive-content-genialne-koleso>.
- Прийом «Віршовані рядки». А тепер давайте запам'ятаємо порядок розміщення планет за допомогою маленького віршика.



За порядком усі планети

Назве будь-який із нас:

Раз – Меркурій, два – Венера,

Три – Земля, чотири – Марс

П'ять – Юпітер, шість – Сатурн,

Сім – Уран, за ним – Нептун.

- Хвилинка релаксації / динамічна пауза (руханка) <https://www.youtube.com/watch?v=0a7dfpihN6s&list=PL58diV1ca5tk-IqZEWGE6izdROSxX8ogn&index=1>

IV. Закріплення знань.

- Гра «Знайди планету за описом».
- Робота в парах – складання пазлу Сонячної системи або розфарбовування планет.
- Творче конструювання. Сенкан зі словом «планета».
- Робота в зошитах.

V. Підсумок уроку. Рефлексія.

- Вправа «Мікрофон».
- Що нового Ви дізналися?
- Яку планету Сонячної системи Ви хотіли б відвідати, якби це було б можливо?
- Заключне слово вчителя. Ми живемо на дивовижній планеті Земля, але у космосі ще багато таємниць!

УКРАЇНСЬКА МОВА

3 КЛАС

Валентина Пархоменко

Формат: очний

Тема: «Закріплення і узагальнення знань про розповідні, питальні та спонукальні речення»

Тип уроку: узагальнення та систематизації знань.

Мета:

- формувати предметні компетентності: узагальнити та систематизувати знання учнів про різні види речень за метою висловлювання та інтонацією;

- закріпити навички правильного інтонування речень, дотримання логічного наголосу; розвивати орфографічні навички, мислення, вміння складати речення зі слів; розвивати вміння узагальнювати;
- збагачувати словниковий запас.

Ключові компетентності: вільне володіння державною мовою, що передбачає уміння усно і письмово висловлювати свої думки, почуття, чітко та аргументовано пояснювати факти, а також любов до читання, відчуття краси слова, усвідомлення ролі мови для ефективного спілкування та культурного самовираження, готовність вживати українську мову як рідну в різних життєвих ситуаціях; громадянські та соціальні компетентності (зокрема співпраця з іншими дітьми для досягнення спільної мети).

Обладнання: словники, картки, нетбуки.

Електронні ресурси:

LearningApps.org

Додаток «Розумники»

Wordwall

Таймінг

- Організація класу – 3 хв.
- Актуалізація опорних знань учнів – 10 хв.
- Осмислення, узагальнення та систематизація знань – 20 хв.
- Підсумок уроку – 5 хв.
- Коментування домашнього завдання – 2 хв.

СТРУКТУРА ЗАНЯТТЯ

I. Організація класу.

*Уже дзвінок нам дав сигнал
І на урок він нас покликав.
А отже часу не втрачаймо,
Роботу швидше починаймо.*



Скажіть, діти, чого ви чекаєте від сьогоднішнього уроку? *(Нових знань, задоволення від уроку, щоб було цікаво...)*

Закрийте очі та скажіть про себе. «Я уважна/уважний. Я можу. У мене все вийде». Я бажаю вам успіху.

II. Актуалізація опорних знань учнів.

- «Словникова вулиця» (Словникова робота).

Сьогодні ми завершуємо нашу мандрівку до містечка Речення. По чому ми будемо мандрувати, ви скажете, відгадавши ребус.

http://rebus1.com/ua/index.php?item=rebus_generator&slovo=%C2%D3%CB%C8%D6%DF&skip=2&mode=0



,

ЦЯ



ВУЛИЦЯ

Так, це вулиця.

Що ж таке вулиця?

Давайте дізнаємося що таке вулиця. Для цього звернімося до тлумачного словника. Попрацюємо в парах. Для цього спочатку зіскануйте QR-код.



<https://slovnyk.ua/index.php?sword=%D0%B2%D1%83%D0%BB%D0%B8%D1%86%D1%8F>

Знайдіть і прочитайте. 1. У населених пунктах два ряди будинків і простір між ними для проходу і проїзду, а також сам цей простір. 2. Місце поза приміщенням, під відкритим небом.

Яка буває вулиця? *(Широка, вузька, пряма, тиха, чиста, брудна, сусідня, сільська, освітлена, центральна, головна)*

Як називається вулиця, де ви живете?

Чи знаєте ви, яка головна і найдовша вулиця села Щасливе? (*Героїв Майдану*).

Найріднішою, найкращою є вулиця, де ти живеш, де твої друзі, де для тебе все знайоме.

На уроці ми помандруємо такими вулицями: Словникова, Каліграфічна, Добра, Кмітливих, Уважних, Відпочинку.



- **«Каліграфічна вулиця» (Каліграфічна хвилинка).**
 - Відкрийте зошити.
 - Слово **вулиця**. Поділіть слово на склади. Скільки в ньому складів? (3 склади.)
 - Увага на дошку, пропишемо по складах. Поставте наголос. Підкресліть букву и, яку треба запам'ятати, що пишеться у цьому слові.
 - *В в 198 ули ця вулиця вулиця*
 - Складіть речення із цим словом. (*Я живу на вулиці Лесі Українки. Головна вулиця села Щасливе – Героїв Майдану*).
 - Запишіть речення у зошит.

III. Осмислення, узагальнення та систематизація знань.

- **Казка про речення.** https://www.youtube.com/watch?v=v_vnzQPhVTg

Одного разу зібрала мати Мова своїх дітей. Це були речення. І запитала:

- *Скажіть, діти, мої, яку користь людям ви приносите?*
- *Залежно від потреби, – промовили речення, що стояли справа. Ми, наприклад, потрібні, коли людина хоче повідомити щось, розповісти.*
- *А ми допомагаємо людині запитати про все що її цікавить, – сказали ті, що стояли посередині.*

– *А без нас не обійтися, коли треба щось попросити, а то і наказати, – гукнули ті, що стояли зліва.*

– *Тепер я спокійна, – сказала мати Мова. Ви вірно служите людям.*

Що ж це за діти? (Розповідні, питальні та спонукальні речення).

Темою уроку є використання у мовленні різних видів речень за метою висловлювання.

- **«Вулиця добра» (Робота з текстом (картка)).**

Продовжимо нашу подорож вулицею Добра. Прочитайте текст.

УЧІТЬСЯ ДОБРА!

Хто з вас, діти, не мріє бути сміливим, мужнім, сильним? А хто з вас, дорогі друзі, мріє бути добрим? Просто доброю людиною.

Добро необхідне людині, як повітря. Без добра життя стає нікому не потрібним. Усе, що є кращого в житті людини, осяяне добром.

Учімося ж добра!

(Юрій Яковлев)

- Із яких частин складається текст? (Зачин, основна частина, кінцівка.)
- Прочитайте питальні речення зачину.
- Прочитайте основну частину. Які це речення? (Розповідні).
- Прочитайте кінцівку. Яке це речення за метою висловлювання? (Спонукальне).
- Як ви розумієте слова «Учитися добра»? (Бути добрими людьми, ніколи і нікому не причиняти зла, жити в мирі, злагоді).
- Випишіть одне речення з основної частини тексту.
- Підростати щасливими, жити в мирі, злагоді, добрі – бажання кожної дитини. Час відпочити. Вирушаємо на вулицю відпочинку.



- **«Вулиця відпочинку» (Фізкультхвилинка «Танці-зігріванці»).**

<https://www.youtube.com/watch?v=A09aJ3gvLWs>

- **«Вулиця кмітливих» (Робота на картках).**

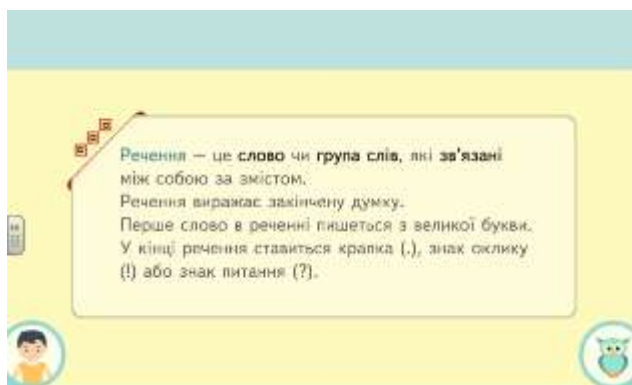
Вирушаємо на вулицю Кмітливих. Я думаю, що ви тут також будете активними. У кожного з вас на парті є картки. Поставте в кінці речення потрібний розділовий знак. Назвіть, яким є кожне речення за метою висловлювання.

- ✓ Хіба можна не любити свій рідний край?
- ✓ Рідний край є в кожної людини.
- ✓ Любіть, діти, свій рідний край!
- Ми любимо свою Батьківщину!
- Хто не любить свою Батьківщину?
- Усім серцем любіть Батьківщину свою.



- «Вулиця Нетбуків» (Робота на нетбуках, або робота в додатку «Розумники») <https://edugames.rozumniki.com/taskonline/task.php?u=0&book=1313329&theme=436>

Наступна вулиця одна з ваших найулюбленіших. Це вулиця Нетбуків.



Відкрийте, увімкніть нетбуки. Пригадайте основні правила роботи з комп'ютером: до екрану – відстань витягнутої руки, не торкатися до екрану руками.

На робочому столі піктограма Вдокументу «Укр. мова». Відкрийте документ.

Складіть прислів'я зі слів кожного рядка і надрукуйте їх.

- ✓ Мила, сторона, кожному, своя.

Кожному мила своя сторона.

- ✓ України, немає, без, калини.

Без калини немає України.

Без Батьківщини немає людини.

Закрийте документ, вимкніть комп'ютер.

- «Вулиця уважних» (Робота з цеглинками Lego. Або використання інтерактивних вправ) <https://wordwall.net/search?localeId=1058&query=%D0%B2%D0%B8%D0%B4%D0%B8%20%D1%80%D0%B5%D1%87%D0%B5%D0%BD%D1%8C>

Незабаром, на кожну вулицю, в кожний будинок завітає Святий Миколай.
Є багато легенд, пов'язаних з цим святом.

В Україні Святий Миколай завжди вважався покровителем і заступником усіх дітей. У цей день діти чекають його з нетерпінням: вони знають, що за їхню слухняність та працьовитість Святий Миколай принесе їм безліч подарунків та «миколайчики». Тож намагаються бути протягом усього року саме такими: не лінивими, доброзичливими, старанними.

До зустрічі з Миколаєм, я знаю, що ви вивчили вірші, пісні, писали листи.

Один учень читає вірш – інші цеглинками Lego будете відповідати, які ви почуєте речення за метою висловлювання. Червона цеглинка – розповідні речення, жовта – питальні, зелена – спонукальні.

Святий отче, Миколай!
Нашу хату не минай!
Подаруй ти нам потіху,
І торбину повну сміху,
І здоров'я для родини,
Красну долю для України.
Нині святий Миколай,
В український піде край,
Всім, хто чемний і слухняний,



Подаруночки роздасть.
Тож чекають усі діти
Миколая, щоб зустріти,
Миколаю честь складають
І святого величають.
Він ходить від хати до хати
Питається мами і тата
Чи є у вас чемна дитина
Дівчатко мале чи хлопчина?
Для кожного має в торбинці
Найкращі у світі гостинці.
- Молодці, були дуже уважні.



IV. Підсумок уроку.

Ось і завершується наша мандрівка по місту Речення. Ми не просто мандрували, а намагалися якнайбільше поповнити свої знання з рідної мови.

Чи справдилися ваші очікування?

Скоро прийде Миколай. Він ходить широкими вулицями і вузькими стежками. Давайте його шлях встелимо сніжинками. Якщо вам на уроці працювалося легко, було все зрозуміло – візьміть сніжинку білого кольору, а якщо були труднощі у виконанні деяких завдань – візьміть блакитну сніжинку.

Я думаю, що тепер не тільки діти нашого класу, але і всієї школи будуть з подарунками.

V. Коментування домашнього завдання.

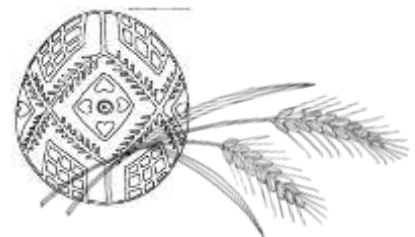
У вас на картках є малюнки – символи України. Ваше завдання: скласти 3 речення різних за метою висловлювання і записати їх у зошит. Розфарбуйте малюнки.

Хіба можна не любити свій рідний край

Рідний край є в кожної людини

Любіть, діти, свій рідний край

Визначити вид речення за метою висловлювання.



<https://learningapps.org/11040847>

<https://learningapps.org/10756742>

Я ДОСЛІДЖУЮ СВІТ, МИСТЕЦТВО, ІНФОРМАТИКА

4 КЛАС

Інна Племянник

Формат: очний

Тема: «Т. Г. Шевченко та я. Шлях героя моїми очима»

Тип: інтегрований урок з української мови, інтегрованого курсу «Я досліджую світ», інтегрованого курсу «Мистецтво» та інформатики.

Обладнання: фортепіано, інтерактивна дошка, ноутбук, смартфони учнів, матеріали для творчості.

Ключові компетентності: вільне володіння державною мовою, інноваційність, навчання впродовж життя, культурна компетентність, інформаційно-комунікаційна компетентність.

Електронні ресурси:

Ресурс

IZZI

ChatGPT

Онлайн тлумачний словник

Сайти музеїв

YouTube / Spotify

Олександр Грехов
«Квантовий стрибок»

Призначення

[Відео «Наш Шевченко»](#) — перегляд і обговорення

Створення загадок, діалогів, генерація ідей для творчості

Пошукова діяльність у групах

Віртуальні екскурсії, збагачення досвіду

Музичне наповнення (пісні на слова Кобзаря)

Мотивація до художнього переосмислення

Мета: формувати цілісне уявлення про постать Т. Г. Шевченка як героя свого часу та його актуальність для сьогодення через інтеграцію знань з української мови, інтегрованих курсів «Я досліджую світ», «Мистецтво», інформатики.

Завдання:

- розпочати проєкт «Шлях героя Тараса Шевченка моїми очима», поєднуючи інформацію з різних предметів та власні творчі роботи;
- прочитати та проаналізувати уривки з віршів Т. Г. Шевченка, звертаючи увагу на образність, емоційність, лексику та художні засоби;
- визначити ключові мотиви та ідеї в прочитаних уривках, пов'язані з поняттям *шлях героя*;
- знайти в текстах приклади використання символів та алегорій, що розкривають внутрішній світ та боротьбу героя;
- висловити власні думки та почуття щодо прочитаного, використовуючи відповідну лексику та граматичні конструкції;
- прослухати пісні на слова Т. Г. Шевченка та визначити, як мелодія передає емоційний зміст його поезії;
- обговорити, які музичні інструменти та ритми найкраще відображають героїчний дух творів;
- організувати виставку дитячих малюнків та творчих робіт, присвячених Кобзарю за мотивами робіт О. Грехова «Квантовий стрибок Шевченка».

Очікувані результати.

Учень/учениця зможе: використовувати знання з різних предметів для всебічного дослідження постаті Т. Г. Шевченка; аналізувати отриману інформацію, порівнювати різні точки зору та формулювати власні висновки; представляти результати своєї роботи у різноманітних творчих формах; висловлювати власні роздуми про постать Шевченка, його «шлях героя» та актуальність його творчості; висловлювати власне ставлення до значення постаті Шевченка для історії та культури України; описувати свої враження від художніх творів, присвячених Шевченкові, та висловлювати власне розуміння задуму автора; створювати власні художні роботи (малюнки, колажі, аплікації), натхненні постаттю та творчістю Шевченка; розпізнавати та обговорювати особливості творчості Олександра Грехова у проєкті «Квантовий стрибок Шевченка»; знаходити інформацію про Т. Г. Шевченка та його творчість в

безпечному онлайн-середовищі (під керівництвом вчителя); розуміти та дотримуватися основних правил безпечної роботи в Інтернеті; оцінювати власний навчальний прогрес та визначати подальші напрямки дослідження.

Таймінг (40 хв)

Етапи уроку	Час	Зміст
Організаційний момент	2 хв	Налаштування на урок, емоційне занурення через цитату Еліота
Мотивація та актуалізація	6 хв	Бесіда про Шевченка, обговорення анкет, презентація робіт
Формулювання мети й завдань	1 хв	Узгодження цілей заняття разом з учнями
Опрацювання нового матеріалу	10 хв	Відео, обговорення, текст про Кобзаря, пошукова робота
Робота над літературним твором	6 хв	Читання уривку з балади «Причинна», аналіз
Закріплення знань	4 хв	Узагальнення, пошук символів, коротке обговорення
Підсумок + оцінювання	5 хв	Рефлексія, самооцінка, усне оцінювання
Плануємо подальшу роботу	6 хв	Озвучуємо наступні етапи проєкту, робимо прикидку

СТРУКТУРА ЗАНЯТТЯ

I. Організаційний момент.

Мета: створити позитивний настрій, налаштувати учнів на роботу.

Учитель: Американо-англійський поет Томас Стернз Еліот зазначив, що великі поети ніколи не помирають, бо це взагалі не люди, а великі душі. Таким і є для кожного із нас Тарас Шевченко.

Наша подорож проходить у час, коли вся Україна вшановує річницю з дня народження славного Кобзаря, тож запрошую долучитися до проєкту, який має назву «Т. Г. Шевченко та я. Шлях героя моїми очима».

Мета проєкту – відкрити для себе нове у цій величній особистості, активізувати особисте сприйняття учнями постаті поета.

На уроках української мови ми будемо знайомитися з його поетичною творчістю, на уроках «Я досліджую світ» здійснювати віртуальні мандрівки

музеями та пам'ятними місцями, пов'язаними з його ім'ям, на уроках мистецтва співатимемо пісні на вірші Кобзаря та відкриємо для себе творчість сучасного українського художника Олександра Грехова.

II. Мотивація та актуалізація знань.

Знайомство (Шевченко Т. Г. та я)

- **Слово учителя з елементами бесіди.** Тараса Григоровича Шевченка величають Великим Кобзарем, адже його перша поетична книга «Кобзар» стала символом України. У ній, подібно до співу давніх кобзарів, які мандрували й розповідали про народне життя під звуки кобзи, оспівав рідну землю, змалював долю українців та їхню надію на краще майбутнє. Крім того, Тарас Григорович був талановитим художником, створював пейзажі та численні автопортрети, іноді навіть використовуючи замість дзеркала відро з водою. Тож читаймо його твори та бережімо українську культуру.

У якості домашньої роботи вам потрібно було заповнити анкету «Тарас Григорович Шевченко та я». Кому було легко?

Кому була потрібна допомога?

Чи виникло у вас бажання дізнатися більше про його життя та творчість?

Про що саме?

- **Вибіркова перевірка:** декілька учнів зачитують свої відповіді на окремі питання анкети.
- **Демонстрація** учнями своїх робіт – домашнього завдання.
- **Взаємооцінювання.**

III. Формулювання мети та завдань заняття.



- **Слово учителя з елементами бесіди. Перегляд відео про життя Кобзаря.**

Активно слухаємо, спостерігаємо та аналізуємо. Пропоную перевірити вашу спостережливість під час перегляду.



Що нового ви дізналися, чого не було в анкеті ?

IV. Опрацювання нового матеріалу/

- **Робота над текстом** (*текст на електронній дошці*).
 - Уважно прочитайте текст.
 - Зверніть увагу на виділені слова. Подумайте, чи відоме вам їх значення.
 - Знайдіть спільне та відмінне між текстом і відео.
 - Що нового ти дізнався?

Тарас Григорович Шевченко – не лише видатний український поет, а й талановитий гравер, живописець, прозаїк та драматург. Він народився понад два століття тому на Черкащині, у великій родині, де всі діти вміли читати й писати, що було рідкістю на той час.



Змалку Тарас захоплювався малюванням, навчався цьому мистецтву в академії та став академіком гравірування. Одночасно розквітав і його поетичний дар. У 26 років світ побачила його перша збірка поезій – «Кобзар».

Завдяки своєму неповторному таланту, щирості, людяності та незламній боротьбі за свою мрію, Шевченко Т. Г. став однією з найвидатніших постатей в історії України. Його найбільшою заповітною мрією була вільна та щаслива Україна, де панує справедливість, а люди живуть у достатку та гармонії.

- **Пошукова робота в групах:** учні об'єднуються в 4 групи та за допомогою онлайн тлумачного словника знаходять значення виділених слів: *гравер, живописець, прозаїк та драматург*. Після обговорення презентуються результати досліджень.

V. Робота над літературним твором.

- **Робота з підручником**

✓ I етап:

- Подумки прочитайте уривок із балади «Причинна».
- Словникова робота (за потреби): пояснюємо незрозумілі слова або вирази, які можуть зустрітися в уривку.
- Просимо прочитати знову спочатку повільно, намагаючись відчувати кожне слово, його звучання та ритм, а потім швидше.
- Звернути увагу, як змінюється сприйняття.
- Що ви відчуваєте?

✓ II етап: первинне сприйняття твору через виразне читання уривка вчителем (або перегляд відео):

- Чи змінилися ваші відчуття після прослуховування?
- Що найбільше запам'яталося?
- Які образи виникли в уяві?

✓ III етап: аналіз.

- Чи відчуваєте ви особливий ритм вірша?
- Як ви вважаєте, чи вдало поет підібрав слова за їхнім звучанням? Які звуки вам найбільше запам'яталися? (Наприклад, звуки [р], [в], [н], [с]). Чи допомагають ці звуки уявити картину, яку описує поет?
- Що ви відчуваєте, коли слухаєте або читаєте цей уривок?
- Який настрій створює цей вірш? (*Тривожний, величний, загадковий*).
- Які образи ви уявляєте?

- **Слово вчителя.** Зверніть увагу! Поети добирають слова не лише за змістом, а й за звучанням. Наче пишуть звуками. Це називають **звукóписом**.

Слова дійсно підібрані дуже вдало. Звуки [р] та [в] у перших рядках передають силу ревучого вітру та стогону Дніпра. Повторення звуків [н] та [с] створює відчуття протяжності та таємничості. Звук [г] у слові «гне» підсилює образ нахилиння верб.

- Які слова у вірші допомагають вам уявити рух? (*Реве, стогне, завива, гне, підійма, виглядав, виринав, потопав*).

- **Слово вчителя.** Вірш може викликати різні відчуття: тривогу, напруження через опис розбурханої природи; водночас велич та силу Дніпра; загадковість через появу блілого місяця. Образи, які можуть виникати: бурхлива річка, вітер, що гне дерева, місяць, який ховається за хмарами, як човен у морі.

(Важливо заохочувати учнів ділитися своїми особистими відчуттями та інтерпретаціями. Немає правильних чи неправильних відповідей, головне – щоб вони були обґрунтовані їхнім сприйняттям тексту).

VI. Закріплення знань через мовну та емоційну рефлексію, висловлення власних асоціацій.

VII. Підведення підсумків уроку та планування подальшої роботи.

- «Музичний»: скільки пісень написано на тексти поета. А скільки знаю я? *(Виконуємо на уроках мистецтва).*
- «Квантовий стрибок Шевченка». Досліджуємо творчість Кобзаря крізь призму сучасного бачення художника Олександра Грехова. Вчимося знаходити інформацію, безпечно її завантажувати та зберігати *(На уроках інформатики).*
- Створюємо власну галерею робіт за мотивами Олександра Грехова. А яке твоє сучасне бачення постаті поета? Мотивація до художнього переосмислення.
- Мандруємо музеями *(Досліджуємо музеї в м. Києві та здійснюємо віртуальні екскурсії Україною та музеями світу, присвяченими творчості Т. Г. Шевченка)*
- Створюємо, презентуємо та святкуємо. *(Розмальовки «Квантовий стрибок Шевченка» можна завантажити за покликанням).*



Розділ IV.

Психологічні особливості навчання й виховання в умовах цифрової педагогіки



4.1. Психологічні засади впровадження цифрової педагогіки в шкільну освіту

Антоніна Шевченко

У контексті цифрової трансформації суспільства освіта зазнає суттєвих змін, що вимагає переосмислення традиційних підходів до організації освітнього процесу. Особливої актуальності набуває поняття цифрової педагогіки як нового напрямку педагогічної діяльності, що інтегрує цифрові технології в навчання, виховання та розвиток учнів. Проте ефективне впровадження цифрової педагогіки в шкільну освіту потребує не лише технологічного забезпечення, але й глибокого осмислення психологічних чинників, що впливають на учасників освітнього процесу.

Цифрова педагогіка – це не просто використання технічних засобів для підтримки навчання, а цілісна система взаємодії між учнем, учителем та інформаційним середовищем, яка змінює характер пізнання, комунікації, мотивації та саморегуляції. У зв'язку з цим виникає необхідність аналізу психологічних засад, які лежать в основі ефективного засвоєння знань, формування цифрової грамотності, розвитку критичного мислення та емоційного благополуччя учнів в умовах діджиталізації освіти.

Психологічні особливості сприймання цифрового контенту, когнітивного навантаження, емоційної саморегуляції, мотиваційної залученості до навчання та особистісної ідентичності школярів є ключовими аспектами, які визначають якість освітнього процесу у цифровому середовищі. Водночас зростає потреба в розвитку цифрової компетентності педагогів, їхній психологічній готовності до використання новітніх технологій, адаптації до змін у ролі вчителя та здатності створювати підтримувальне й безпечне середовище для учнів.

Особливої уваги вимагає вивчення психологічного впливу цифрових засобів навчання на розвиток мислення, уваги, пам'яті, саморегуляції, соціальних навичок та емоційного інтелекту школярів різного віку. Цифрове навчання створює нові можливості, проте водночас супроводжується певними ризиками, серед яких – зниження концентрації уваги, гіперстимуляція, цифрова залежність,

відчуження та емоційне вигорання.

Отже, актуальність дослідження психологічних засад цифрової педагогіки зумовлена необхідністю забезпечення гармонійного розвитку особистості дитини в умовах цифрового середовища, формування внутрішньої мотивації до навчання, а також розвитку здатності учнів критично мислити, співпрацювати та не втрачати емоційного контакту з реальністю. Розуміння психологічних механізмів адаптації до цифрового навчання, збереження психічного здоров'я учасників освітнього процесу та формування стійких ціннісних орієнтацій є запорукою успішної інтеграції цифрових технологій у сучасну школу.

Теоретико-методологічними аспектами психологічних засад впровадження цифрової педагогіки в шкільну освіту є положення загальної, вікової та педагогічної психології, а також сучасні підходи до цифрової трансформації освіти, що розкривають взаємозв'язок між розвитком особистості та умовами цифрового освітнього середовища.

Психологічні особливості впровадження цифрової педагогіки в шкільну освіту ґрунтуються на:

- когнітивно-поведінковому підході, який дозволяє дослідити, як цифрові освітні інструменти впливають на увагу, пам'ять, мислення та здатність до саморегуляції учнів;
- особистісно орієнтованому підході, що акцентує увагу на унікальності психічного розвитку кожного учня та необхідності індивідуалізації цифрового навчання;
- соціокультурному підході (Л. С. Виготський, Дж. Брунер), який розглядає навчання як процес соціальної взаємодії, що набуває нових форм у цифровому середовищі;
- концепції цифрової грамотності (П. Гілстер, Е. Гелспер та С. Лівінгстон), яка охоплює вміння шукати, критично оцінювати та ефективно використовувати цифрову інформацію;
- теоріях мотивації (А. Маслоу, Д. Декі й Е. Райан – теорія самодетермінації), які пояснюють вплив внутрішніх і зовнішніх чинників на навчальну

активність учнів в умовах цифрової взаємодії;

- підходах до емоційного інтелекту та психоемоційної регуляції (Д. Гоулман, П. Саловея, Д. Майєр), що допомагають зрозуміти важливість емоційної безпеки в цифровому навчальному процесі.

У методологічному аспекті дослідження спирається на системний, діяльнісний, компетентнісний та аксіологічний підходи. Це дає змогу цілісно аналізувати явище цифрової педагогіки та її психологічне підґрунтя, враховуючи як індивідуальні, так і соціальні аспекти функціонування особистості у цифровому навчальному середовищі.

Таким чином, у сучасних умовах стрімкої цифрової трансформації освіти питання ефективного впровадження цифрової педагогіки набуває особливої актуальності. Зміна форм і методів навчання, впровадження цифрових технологій у шкільну освіту ставить нові виклики перед усіма учасниками освітнього процесу – як для педагогів, так і для учнів. При цьому важливою складовою успішної реалізації цифрової педагогіки є не лише технічне забезпечення чи методична підготовка, а й глибоке розуміння психологічних засад даного процесу.

З огляду на це, особливого значення набуває аналіз таких психологічних питань, як чинники адаптації вчителів до цифрових технологій, що включають як когнітивні, так і емоційні аспекти прийняття нових форматів роботи. Не менш важливими є емоційно-мотиваційні особливості цифрового навчання, які визначають ступінь залучення учнів до освітнього процесу, їхню стійкість до перевантаження та збереження інтересу до знань.

Крім того, необхідно враховувати вплив цифрового середовища на пізнавальну сферу школярів, що охоплює такі аспекти, як увага, пам'ять, мислення та навчальна діяльність у віртуальному просторі. В умовах цифрового навчання також особливо актуальною стає роль емоційного інтелекту та саморегуляції – як для учнів, так і для педагогів, адже ці чинники безпосередньо впливають на ефективність взаємодії, формування внутрішньої мотивації та психологічне благополуччя в нових умовах навчання.

Отже, дослідження цих психологічних аспектів є необхідною передумовою для цілісного розуміння процесів, що супроводжують впровадження цифрової педагогіки, та формування ефективних стратегій її реалізації в шкільній освіті.

Психологічна адаптація педагогічних працівників до використання цифрових технологій.

Адаптація вчителів до цифрових технологій є складним і багатограним процесом, який охоплює не лише технічне опанування нових інструментів, а й глибокі психологічні трансформації. У сучасних умовах цифровізації освіти, особливо з урахуванням глобальних викликів – таких як пандемія COVID-19, воєнний стан та гібридні форми навчання – необхідність швидкої та ефективної адаптації педагогів до цифрового середовища стала критично важливою. Наукові дослідження (А. Маркова, В. Загвязинський, Л. Шевченко, S. Livingstone, E. Helsper) свідчать про те, що психологічні чинники суттєво впливають на здатність педагогів інтегрувати цифрові інструменти у свою професійну діяльність.

Одним із ключових чинників є мотиваційна готовність до змін. Вона визначає внутрішню установку вчителя на прийняття цифрових інновацій, його бажання навчатися, змінювати традиційні педагогічні практики, а також готовність долати труднощі, пов'язані з технологічними нововведеннями. Позитивна мотивація тісно пов'язана з наявністю професійної ідентичності, яка ґрунтується на усвідомленні ролі сучасного вчителя як посередника між знанням і цифровим середовищем.

Не менш важливими є когнітивні чинники, зокрема рівень цифрової компетентності, що включає навички критичного мислення, інформаційної грамотності, здатність до самостійного навчання та творчого застосування технологій. За дослідженнями Р. Ганьє та Р. Марцано, ефективне використання цифрових засобів можливе лише за умови сформованого метакогнітивного рівня, що дозволяє вчителям контролювати власні освітні дії, оцінювати їхню ефективність та адаптуватися до змін (рис. 1).



Рис. 1. Психологічні чинники, що впливають на здатність педагогів інтегрувати цифрові інструменти у свою професійну діяльність.

Варто також виділити емоційно-особистісні чинники, які включають рівень толерантності до невизначеності, саморегуляцію, стресостійкість, емоційну зрілість та віру у власну ефективність. За дослідженнями А. Бандури, саме переконання вчителя у власних силах суттєво впливає на готовність взаємодіяти з новими технологіями. Підвищена тривожність, невпевненість у собі або негативний попередній досвід можуть блокувати адаптаційні процеси. Самостійне оцінювання емоційної готовності до цифрової педагогіки є корисним для педагогічних працівників.



Анкета
«Самодіагностика
емоційної
готовності до
цифрової
педагогіки»

Особливе значення має також соціально-психологічне середовище: підтримка з боку колег, адміністрації, наявність наставництва, відкритість до командної роботи та участь у професійних спільнотах сприяють швидшому і менш травматичному переходу до цифрових форм роботи.

Таким чином, адаптація вчителів до цифрових технологій є не лише технічним, а насамперед психологічним процесом, який залежить від комплексу індивідуальних характеристик, емоційного фону, мотиваційної установки,

когнітивних ресурсів і соціального контексту. Усвідомлення та врахування цих чинників у процесі організації професійного розвитку вчителів є запорукою успішного впровадження цифрової педагогіки в сучасній школі.

Розвиток психологічної адаптації педагогічних працівників до цифрових технологій є ключовим аспектом успішного впровадження інновацій в освітній процес. Це комплексний і багатогранний процес, що включає не лише навчання використанню технічних засобів, але й підтримку психологічного комфорту педагогів, розвиток їхньої готовності до змін і подолання можливих бар'єрів. Основними напрямками розвитку психологічної адаптації педагогічних працівників до використання цифрових технологій є:

1. Розвиток цифрової грамотності педагогів, що включає в себе не лише технічні навички користування сучасними технологіями, але й здатність педагогів інтегрувати цифрові інструменти у свою педагогічну практику. Підвищення цифрової грамотності має здійснюватися через спеціалізовані тренінги, онлайн-курси та практичні заняття, на яких педагоги зможуть навчитись користуватися цифровими платформами, інтерактивними інструментами, створювати мультимедійні матеріали, організовувати дистанційне навчання та інші види діяльності, що сприяють розвитку освітнього процесу.

2. Формування психологічної готовності до змін, що є важливим аспектом адаптації педагогічних працівників до використання цифрових технологій. Педагоги часто стикаються з бар'єрами, такими як страх перед новими технологіями, сумніви у своїх силах або опір до змін. Це може бути зумовлено низьким рівнем самовпевненості або переконанням, що традиційні методи є ефективнішими за новітні технології. Для подолання таких бар'єрів необхідно організовувати психологічну підтримку, консультування та тренінги, що допоможуть змінити ставлення педагогів до технологій, знижуючи стрес та підвищуючи рівень готовності до змін.

3. Підтримка професійного розвитку на основі психолого-педагогічного супроводження. Інтеграція нових технологій потребує не лише розвитку

технічних навичок, а й удосконалення педагогічних методик. Психологічне супроводження професійного розвитку педагогів має на меті допомогти їм не лише освоїти нові інструменти, але й ефективно адаптувати їх до специфіки своєї педагогічної діяльності. Це може включати індивідуальні або групові консультації, тренінги з розвитку педагогічних навичок, а також створення умов для обміну досвідом серед педагогічних працівників.

4. Розвиток внутрішньої мотивації до використання цифрових технологій. Мотивація педагогів є одним із ключових факторів, що визначає успішність їх адаптації до використання цифрових технологій. Важливо сформулювати в педагогах розуміння того, що технології не тільки полегшують їхню працю, але й допомагають учням отримувати знання більш ефективно. Для цього необхідно розробити програми підтримки, які б сприяли розвитку внутрішньої мотивації у педагогів до освоєння нових інструментів, надаючи приклади успішного застосування технологій у навчанні та демонструючи їхні переваги для учнів і педагогів.

5. Психологічна підтримка при виникненні стресу і професійного вигорання. Процес адаптації до нових технологій може супроводжуватися стресом, тривогою, а іноді й професійним вигоранням. Використання нових технологій вимагає від педагогів додаткових зусиль, що може призвести до емоційної виснаженості, зниження мотивації та втрати інтересу до роботи. Ось чому важливою частиною психологічної адаптації є створення системи підтримки педагогів, яка включає стрес-менеджмент, навчання керуванню емоціями та запобігання професійному вигоранню. Психологічні тренінги та групи підтримки можуть бути ефективним інструментом у цьому напрямі.

6. Розвиток комунікативних навичок для роботи в цифровому середовищі. Цифрові технології змінюють не лише підходи до навчання, але й методи комунікації між педагогами, учнями та батьками. Для ефективного використання цифрових платформ педагоги мають вміти ефективно комунікувати у віртуальному середовищі, створювати позитивну атмосферу для взаємодії, підтримувати емоційний зв'язок з учнями і батьками. Розвиток комунікативних

навичок, включаючи використання онлайн-інструментів для організації зворотного зв'язку та створення груп для обміну інформацією, є важливим напрямом у психологічній адаптації педагогічних працівників.

7. Залучення педагогів до процесу прийняття рішень щодо впровадження технологій. Важливим аспектом адаптації педагогів є їх залучення до процесу впровадження цифрових технологій. Педагоги повинні мати можливість впливати на вибір технологічних рішень, що будуть використовуватись у навчанні. Врахування думки педагогів, їхніх потреб і побажань щодо застосування технологій допоможе знизити рівень стресу і опору до змін, а також забезпечить більш ефективну інтеграцію нових інструментів у практику.

8. Позитивне ставлення до технологічних змін. Педагогічні працівники мають формувати позитивне ставлення до змін, що відбуваються в освіті. Це включає підтримку постійного розвитку і впровадження нових технологій, розуміння їхньої ролі в забезпеченні якісної освіти та інтерес до інновацій. Залучення педагогів до проектів, демонстрація успішних прикладів використання цифрових технологій в навчанні та постійне підвищення обізнаності сприяють формуванню відкритості до змін.

Таким чином, розвиток психологічної адаптації педагогічних працівників до використання цифрових технологій є складним і багатогранним процесом, що вимагає комплексного підходу. Важливо не лише навчити педагогів технічним навичкам, але й підтримати їх психологічно, розвиваючи готовність до змін, внутрішню мотивацію, стресостійкість та комунікативні навички. Лише за таких умов адаптація педагогів до цифрових технологій стане ефективною та принесе користь не тільки самому педагогічному колективу, але й учням та всій освітній системі.

Емоційно-мотиваційні аспекти цифрового навчання.

Цифровізація освіти значною мірою змінила процес навчання, зокрема вплинула на емоційно-мотиваційні аспекти цього процесу. Перехід від традиційних методів до цифрових платформ відкриває нові можливості, але одночасно ставить перед педагогами та учнями нові виклики. Емоційно-

мотиваційні фактори є важливим елементом, який визначає ефективність навчання в цифровому середовищі. Вони охоплюють цілу низку психологічних аспектів, що безпосередньо впливають на рівень залученості учнів, їхню активність, стресостійкість та загальну задоволеність освітнім процесом.

Мотивація є ключовим фактором, який визначає, наскільки успішно учень може адаптуватися до нових умов навчання. У контексті цифрових технологій можна виділити два типи мотивації: внутрішню та зовнішню (таблиця 1).

Таблиця 1

Внутрішня та зовнішня мотивація учнів в контексті цифрового навчання

Тип мотивації	Характеристика	Приклади в цифровому навчанні
Внутрішня мотивація	Внутрішній інтерес до процесу навчання, бажання самовдосконалення, отримання нових знань та навичок. Цей тип мотивації є стійким і ефективним для довгострокового навчання.	– інтерактивні елементи: відео, тести, задачі, симуляції; – гейміфікація: рівні, досягнення, бали; – персоналізовані програми навчання; – зворотний зв'язок, що дозволяє учням відчувати прогрес.
Зовнішня мотивація	Мотивування через зовнішні фактори, такі як оцінки, нагороди або підтримка. Цей тип мотивації може спонукати до виконання завдань в освітньому процесі.	– система заохочень: бали, рейтинги; – кваліфікаційні тести, конкурси; – підтвердження досягнень у вигляді сертифікатів; – підтримка педагогів та батьків.

Цифрові технології мають значний вплив на емоційний стан учнів. З одного боку, вони можуть зменшити емоційний стрес завдяки гнучкості навчання та можливості працювати в зручному темпі. З іншого боку, відсутність фізичної присутності в класі може призводити до відчуття ізоляції, недостатньої взаємодії з іншими учасниками освітнього процесу, що в свою чергу може спричиняти стрес, тривожність і навіть вигорання.

Одним із найбільш значущих аспектів емоційного впливу є відсутність візуальної та вербальної зворотного зв'язку, що є критичним для багатьох учнів, особливо на початкових етапах навчання. Відсутність реального контакту з педагогом може створювати ускладнення в процесі соціалізації та взаємодії з іншими учасниками освітнього процесу.

Технічні проблеми (несправність Інтернет-з'єднання, проблеми з програмним забезпеченням) також можуть викликати стрес в учнів та педагогічних працівників. Постійний технологічний тиск і необхідність постійно

адаптуватися до нових платформ можуть викликати тривогу і вигорання.

Залученість є одним з основних емоційних аспектів, що впливає на результативність цифрового навчання. Учні, які не відчують емоційної прив'язаності до навчального матеріалу, можуть втратити інтерес і знизити свою активність, що призводить до зниження успішності. Створення підтримувального, мотивуючого цифрового середовища з допомогою інтерактивних елементів, таких як відеоуроки, форуми для обговорень, чат-боти або групова робота, сприяє підтриманню високого рівня залученості.

Саморегуляція є важливим аспектом у контексті емоційно-мотиваційних факторів цифрового навчання. Самоорганізація та здатність управляти своїм навчальним процесом є необхідними для успішного засвоєння матеріалу в умовах онлайн-навчання. Тут важливу роль відіграють внутрішні мотиви і здатність контролювати свої емоції та час для ефективного навчання.

Незважаючи на всі переваги цифрових технологій, їхнє використання вимагає ефективної психологічної підтримки. Це включає в себе не лише психологічну підтримку учнів у складних ситуаціях, але й забезпечення умов для соціальної взаємодії через різноманітні інструменти – онлайн-зустрічі, групові обговорення, соціальні мережі для освітніх цілей. Взаємодія з іншими учасниками процесу допомагає створити емоційно комфортне середовище, що значно знижує стрес і підвищує мотивацію.

Одним із найбільш ефективних способів підтримки емоційної та мотиваційної зацікавленості в цифровому навчанні є гейміфікація – процес впровадження елементів гри в освітній процес. Це можуть бути бали, рівні, нагороди та інші інструменти, що стимулюють учнів до активнішого навчання. Гейміфікація сприяє не лише підвищенню мотивації, але й полегшує процес навчання, роблячи його більш захоплюючим та цікавим.

Успішна адаптація до цифрового навчання залежить від низки психологічних факторів, серед яких ключовими є:

- психологічна готовність до змін – готовність до прийняття нових технологій і змін у способах навчання;

- стресостійкість – здатність адаптуватися до змін і реагувати на непередбачувані ситуації без втрати мотивації;
- підтримка з боку оточення. Важливу роль у формуванні позитивного емоційного настрою відіграє підтримка від вчителів та однокласників.

Таким чином, емоційно-мотиваційні аспекти цифрового навчання є надзвичайно важливими для забезпечення успішності освітнього процесу. Підтримка високого рівня мотивації, емоційної залученості, соціальної взаємодії та психологічної підтримки є необхідними для ефективного навчання в цифровому середовищі. Важливу роль у цьому процесі відіграють педагогічні стратегії, що враховують індивідуальні потреби учнів, технологічні можливості та психологічний комфорт.

Вплив цифрового середовища на пізнавальну сферу учнів.

У сучасному освітньому просторі цифрове середовище стало невід’ємною складовою освітнього процесу. Його активне використання не лише трансформує організацію освітньої діяльності, а й має значний вплив на пізнавальну сферу учнів – сукупність когнітивних процесів, що забезпечують сприйняття, обробку, зберігання і використання інформації. Вивчення впливу цифрового середовища на пізнавальну активність учнів є важливим для вдосконалення педагогічних підходів у цифрову епоху.

Цифрові технології здатні значно активізувати пізнавальні процеси учнів (рис. 2).

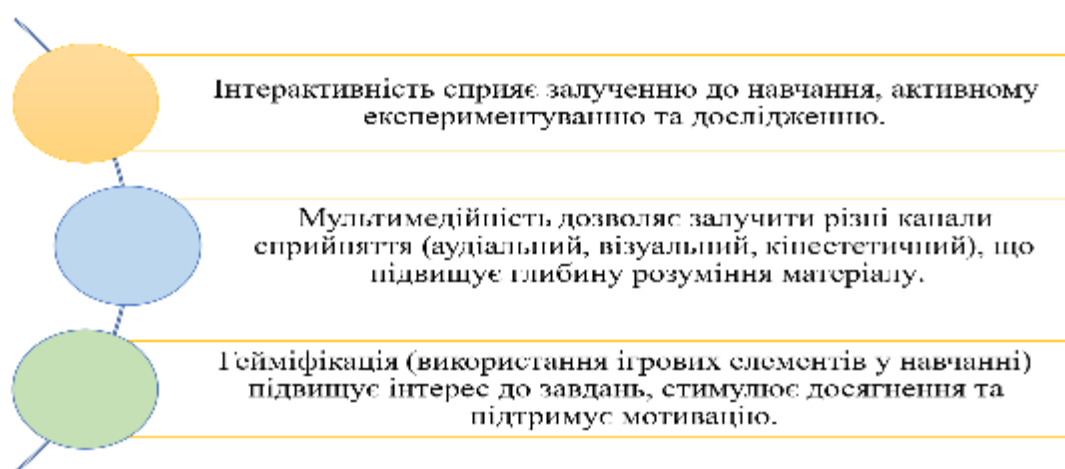


Рис. 2. Вплив цифрових технологій на пізнавальні процеси учнів.

Цифрове навчальне середовище сприяє формуванню і вдосконаленню базових і вищих когнітивних процесів (таблиця 2).

Таблиця 2

Формування когнітивних компетентностей в умовах цифрової освіти

Когнітивна навичка	Приклад розвитку у цифровому середовищі
Увага	Використання інтерактивних матеріалів для утримання зосередженості.
Пам'ять	Використання візуальних схем, карт пам'яті, флеш-карток.
Мислення	Робота з проблемними ситуаціями у віртуальних симуляціях, логічні ігри.
Аналіз	Порівняння джерел, аналіз даних у цифрових таблицях або візуалізаціях.
Синтез і узагальнення	Створення презентацій, ментальних карт, доповідей за допомогою цифрових засобів.
Критичне мислення	Робота з фейковими новинами, аналіз достовірності онлайн-інформації.

Цифрове середовище дає можливість адаптувати темп, рівень і зміст навчання до індивідуальних пізнавальних особливостей кожного учня:

- персоналізовані платформи надають учням можливість самостійно обирати послідовність і складність завдань;
- адаптивні системи навчання аналізують динаміку результатів і автоматично підлаштовують завдання до рівня знань учня;
- самостійне навчання розвиває навички саморегуляції, планування, оцінки власних результатів.

Поряд із позитивними ефектами цифрове середовище створює певні ризики для пізнавальної сфери учнів:

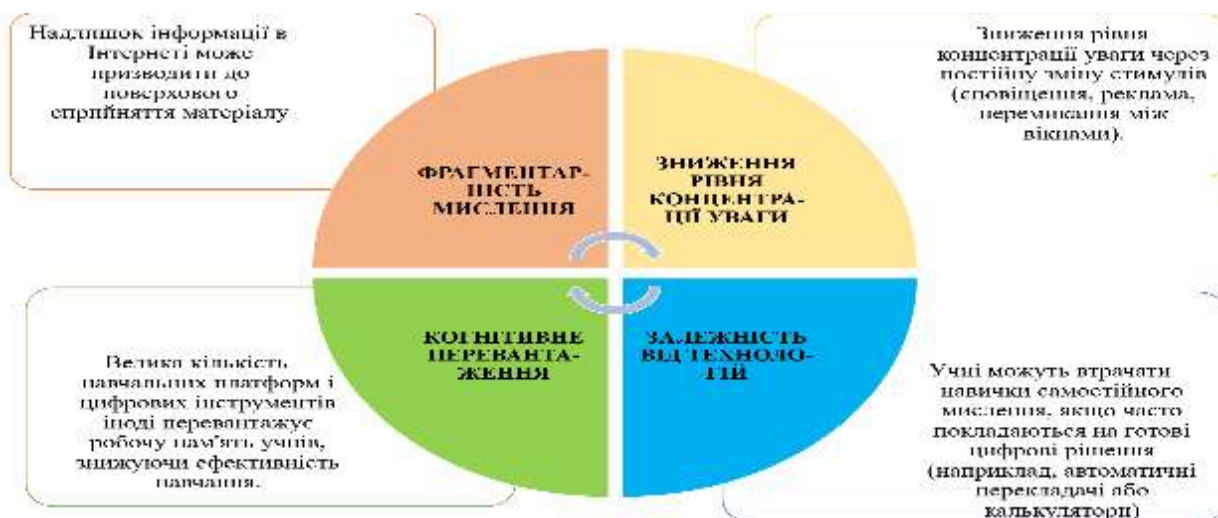


Рис. 3. Негативний вплив на учнів систематичного використання цифрових технологій

Для забезпечення позитивного впливу цифрового середовища на пізнавальну сферу учнів необхідно дотримуватися таких умов:

- забезпечення інформаційної гігієни та навчання навичкам критичного мислення;
- впровадження дидактично обґрунтованого використання цифрових технологій;
- формування цифрової компетентності учнів і вчителів;
- забезпечення емоційної підтримки в умовах цифрового навантаження.

Цифрове середовище має потужний потенціал для розвитку пізнавальної сфери учнів, стимулюючи інтерес до навчання, активізуючи мислення, розвиваючи увагу і пам'ять. Водночас цей вплив не є однозначним: при неправильному чи надмірному використанні цифрові технології можуть призводити до когнітивних перевантажень, поверхневого засвоєння знань і втрати навичок самостійного мислення. Тому важливо забезпечити педагогічно виважений підхід до інтеграції цифрових інструментів у освітній процес.

Роль емоційного інтелекту та критичного мислення в умовах цифрової освіти.

У сучасному інформаційному суспільстві цифрова освіта відкриває нові можливості для розвитку особистості, але водночас вимагає нових підходів до організації освітнього процесу. В таких умовах особливої актуальності набуває розвиток емоційного інтелекту та критичного мислення, які є ключовими навичками XXI століття. Вони забезпечують не лише ефективне навчання, а й психологічну стійкість, адаптивність та здатність орієнтуватися в складному інформаційному середовищі.

Емоційний інтелект (EI) – це здатність усвідомлювати, розуміти, регулювати власні емоції та емоції інших людей. В умовах дистанційного навчання та віртуальної взаємодії цей компонент набуває особливої ваги (таблиця 3).

Основні функції емоційного інтелекту в цифровому освітньому середовищі

Функція	Значення в цифровій освіті
Самоусвідомлення	Розуміння власного емоційного стану під час онлайн-взаємодії, вміння розпізнати втому або стрес.
Саморегуляція	Здатність управляти емоціями в умовах технічних труднощів або перевантаження інформацією.
Мотивація	Підтримання інтересу до навчання за відсутності традиційної структури уроку та безпосереднього контролю.
Емпатія	Розуміння стану інших учасників навчального процесу (одногогрупників, вчителів) у віртуальній взаємодії.
Соціальні навички	Побудова позитивних стосунків у чатах, форумах, під час командної роботи в онлайн-середовищі.

Критичне мислення – це здатність аналізувати інформацію, ставити запитання, виявляти логічні зв'язки, оцінювати достовірність джерел і приймати обґрунтовані рішення. В цифровому світі, де учень щодня стикається з великою кількістю інформації, ця здатність є життєво необхідною.

Роль критичного мислення:

- фільтрація інформації – уміння розрізняти фейкові новини, маніпулятивні повідомлення, недостовірні джерела;
- аналіз і синтез – здатність співвідносити нові знання з наявними, формулювати аргументовані висновки;
- уміння ставити запитання – формулювання уточнюючих, дослідницьких, рефлексивних запитань до вивченого матеріалу;
- прийняття рішень – вибір найбільш раціонального шляху розв'язання задачі на основі наявних даних;
- академічна доброчесність – усвідомлення етичних аспектів навчання в цифровому середовищі, дотримання принципів оригінальності, посилення на джерела.

Хоча емоційний інтелект і критичне мислення традиційно розглядаються як окремі когнітивно-емоційні здібності, в умовах цифрової освіти вони взаємодіють і доповнюють одне одного (таблиця 4).

Порівняльна характеристика емоційного інтелекту і критичного мислення в умовах цифрової освіти

Емоційний інтелект	Критичне мислення
Допомагає керувати емоціями під час складних завдань	Забезпечує раціональний аналіз проблем і ефективне прийняття рішень
Знижує рівень тривоги та сприяє зосередженості	Дозволяє оцінити ситуацію об'єктивно, навіть в емоційно складних умовах
Підтримує доброзичливу комунікацію в командній роботі	Розвиває здатність аргументовано обговорювати різні точки зору

Емоційний інтелект і критичне мислення – це не просто сучасні концепції, а базові компетентності, які забезпечують ефективне навчання і соціальну адаптацію учнів у цифровому світі. Їх розвиток сприяє формуванню самостійної, емоційно врівноваженої, рефлексивної особистості, здатної не лише споживати знання, а й критично їх осмислювати, співпереживати, співпрацювати та відповідально діяти в нових умовах.

Таким чином, психологічні аспекти відіграють ключову роль у впровадженні цифрової педагогіки в шкільну освіту, оскільки забезпечують глибоке розуміння внутрішніх ресурсів учасників освітнього процесу, їхніх адаптивних можливостей і когнітивно-емоційних реакцій на цифрові зміни. Ефективна цифрова трансформація можлива лише за умови розвитку емоційного інтелекту, критичного мислення, стресостійкості, мотиваційної готовності до навчання та викладання з використанням цифрових інструментів. Психологічна підтримка педагогів і учнів, формування позитивного ставлення до змін, розвиток цифрової компетентності як складника особистісного зростання – усе це створює сприятливе середовище для сталого й усвідомленого переходу до нової педагогіки, в центрі якої – особистість, її розвиток і благополуччя.

4.2. Психологія для батьків інформаційно-цифрового суспільства

Ніна Бортник

Зростання ролі інформаційно-цифрового середовища у житті сучасної людини обумовило потребу визначення безпечних форм та методів впливу і виховання дітей у цифровому просторі. Сьогодні неможливо уявити становлення

особистості без впливу ззовні, адже гаджети заповнили всі сфери нашого життя, а їхнє безконтрольне використання часто обертається низкою проблем для здоров'я молоді. З самого дитинства людина контактує в тій чи іншій мірі з мобільними пристроями, не усвідомлюючи певних ризиків. Найбільш розповсюдженим способом включення у цифровий простір є смартфон, планшет і комп'ютер. Фундаментальною потребою, що обумовлює їх масове використання дітьми, є розвага.

Ученими проведено чимало досліджень, щоб встановити ступінь впливу гаджетів на здоров'я людини, зокрема і на психічне. Не просто зрозуміти, де саме проходить межа між корисним і небезпечним використанням технологій. Але для дорослих цілком очевидно є надмірна захопленість школярів гаджетами, навіть протягом перебування у школі.

Варто зазначити, що смартфони та інші пристрої не такі вже й нешкідливі. За результатами досліджень науковців, навіть саме знаходження гаджета в приміщенні значно знижує концентрацію і уважність людини. Також, згідно зі статистикою, в середньому користувач смартфона проводить по чотири години за своїм пристроєм. Це призводить до порушення постави, провокує хвороби серцево-судинної системи, викликає проблеми з диханням.

Серед ризиків надмірного використання гаджетами наступні:

- погіршення сну: часте використання телефону, особливо – у другій половині дня, негативно впливає на якість сну, викликає фізичний дискомфорт, головний біль, а світло від екрана спонукає мозок не спати, що значно ускладнює нічний відпочинок;
- погіршення зору: при фокусуванні на екрані смартфона, планшета чи комп'ютера людина кліпає в три рази рідше, ніж має це робити. Це призводить до відчуття сухості очей, виснаження сітківки ока, а, з часом, і до запалення чи короткозорості;
- зниження ефективності роботи мозку: для сучасних дітей характерним є «кліпове мислення» – особливість, коли навколишня дійсність сприймається через короткі яскраві образи, як послідовність ніяк не

пов'язаних між собою явищ. Психічній діяльності школярів притаманна висока швидкість сприймання образів, асоціативність, візуальність, емоційність. Але такий спосіб пізнання навколишнього світу призводить до поверхневого уявлення та спрощення в засвоєнні інформації, наслідками чого є відсутність навички до аналізу, що впливає на зниження успішності в школі. Не може не турбувати явище «безперервної уваги» – стану, в якому людський мозок постійно шукає та споживає нову інформацію, намагаючись нічого не пропустити. У малих дозах така увага може зробити людину більш продуктивною, але у великих – надмірно стимулює і виснажує;

- фізична втома і перевтома: збільшується навантаження на спину, шию та плечі, внаслідок нахилання донизу (вчені визначили, що поза, при якій людина схиляє свою голову при використанні мобільного телефону, відповідає навантаженню приблизно в три кілограми на шию), що може призводити до проблем з опорно-руховим апаратом; в результаті зниження фізичної активності порушується циркуляція крові в ногах, внутрішніх органах, включаючи головний мозок, збільшується ризик виникнення ожиріння;
- провокування страхів і фобій: може розвинутисть номофобія – страх залишитися без мобільного телефону; фабінг – залежність від телефону, при якій людина постійно, де б не була і щоб не робила, відволікається на свій телефон;
- збільшення ризику виникнення депресії: психіка дітей і підлітків нестабільна та знаходиться на стадії становлення. Дитяча депресія – поширене і важке захворювання, яке негативно впливає на поведінку дитини, викликає жорстокість, агресивність, дратівливість, при спробах забрати гаджети часто проявляється істеричність;
- виникнення проблеми з живим спілкуванням: спостерігається звикання до віртуальних «емодзі» – діти втрачають здатність висловлювати свою думку, ділитися своїми почуттями, переживаннями.

І все ж таки в умовах сучасного світу неможливо і неправильно бути відірваним від цифрових технологій. Вони одночасно можуть як розвивати здібності дітей, так і деструктувати. Гаджети відіграють ключову роль у житті сучасної дитини, надаючи доступ до інформації та спілкування, а також мають значний вплив на емоційний та психологічний стан.

Надання освітніх послуг неможливо уявити без використання інформаційно-цифрового середовища, яке спрямоване на організацію взаємодії суб'єктів освітнього процесу та зовнішніх стейкхолдерів, на ефективне здійснення навчально-виховних впливів. Особливо під час дистанційного формату роботи закладу освіти – це і чудові можливості, але і серйозні виклики. Питання інформаційної безпеки, захисту персональних даних, впровадження політики кібербезпеки в закладі освіти, навчання учнів і вчителів базовим принципам безпеки в інтернеті – пріоритетні завдання сучасної освіти. Важливо, щоб батьки як учасники освітнього процесу були обізнані з правилами безпечного користування освітніми платформами, ігровими консолями, інтернетом тощо.

Батьки є прикладом для наслідування дітей як у реальному житті, так і в цифровому світі, а тому їхня поведінка має бути зразком для наслідування. Особливо, коли мова йде про онлайн спілкування – адже це потужний чинник розвитку дітей шкільного віку. Більшість дітей є активними користувачами соціальних мереж, що дозволяє їм бути в курсі всіх важливих новин, висловлювати свої погляди, емоційно реагувати на різні події, відчувати свою самостійність і причетність до світу дорослих. Але і діти, і батьки мають розуміти, що все, чим вони діляться в соціальних мережах, формує їхній віртуальний Я-образ і впливає, як позитивно, так і негативно, на реальне життя.

Неприпустимим є надмірне використання гаджетів під час уроків, масових заходів, у їдальні або вдома під час прийому їжі, а також у спальні. Батькам варто звернути увагу на необхідність вимикання телевізора, якщо ніхто його не дивиться, оскільки фонові звуки можуть заважати у виконанні домашніх завдань, здатності зосереджуватися та працювати чи спілкуватися у родинному колі.

Важливо слідкувати за тим, щоб wi-fi і зарядні пристрої були за межами дитячої кімнати. Батьки та діти мають обговорити та прийняти спільні правила використання електронних пристроїв та Інтернету, які б стосувалися усіх членів сім'ї, а не лише дітей. У таких правилах обговорюється час, місце використання пристроїв, приймаються заборони для всіх, а також обговорюються місця, де можна та де не можна використовувати пристрої. Також батьки мають пояснити дитині, яку інформацію можна, а яку не можна оприлюднювати в Інтернеті, які теми краще не обговорювати, як перевіряти інформацію, як діяти у ситуації загрози чи зламу акаунта. Слід звертати увагу на вікову відповідність цифрового контенту. Чимало популярних інтернет-сервісів містять контент, який має обмеження за віком, що мають враховувати педагоги та батьки.

Цифровий простір є одним із вимірів людського життя, в якому формується і розвивається дитяча особистість. Попри ризики, цифровий світ має ряд переваг, які сьогодні активно використовуються в освіті та вихованні. Від позиції батьків і педагогів, їхньої спільної стратегії залежить збалансованість реального та віртуального життя зростаючої особистості, розвиток здібностей та її безпека.

Сучасні школярі – достатньо активні представники нового цифрового покоління користувачів інтернету. У глобальній мережі, яка стає частиною їхнього життя, вони відчують себе природно й невимушено. Для дітей шкільного віку першочергове значення має відеоконтент розважального та пізнавального характеру. Діти активно освоюють і використовують такі соціальні мережі, як Insagram, Tik Tok, You Tube тощо. Формально, відповідно до правил соціальних мереж, діти, які не досягли віку тринадцяти років, не можуть створювати самостійний акаунт, а лише під наглядом і контролем батьків. Однак, за приблизними оцінками, лише в мережі Facebook зареєстровано близько 20 млн. дітей, молодших 13 років. 40 % користувачів Tik Tok є дітьми, а компанія не надає достовірних і точних даних вікової структури користувачів.

Варто зазначити, що у цифровому просторі діти засвоюють моделі поведінки, норми діяльності, формують свою соціальну ідентичність, власну

самооцінку. Цифровий простір для школярів – це звичайний життєвий простір, спосіб їхнього пізнання та спілкування, але водночас – це територія ризиків – залежність від онлайн-ігор, доступ до матеріалів порнографічного змісту, або до матеріалів, що підвищують ризик підліткового суїциду чи кібербулінгу.

Підсумовуючи, варто зазначити, що віртуальне середовище:

- є зручною платформою для розвитку навичок спілкування;
- дає великі можливості для розвитку особистості (навчальні відео, тематичні спільноти, онлайн-бібліотеки), що дозволяє розвиватися, витрачаючи мінімум зусиль;
- сприяє розвитку швидкої реакції, дрібної моторики, покращенню пам'яті;
- розвиває логічне, креативне мислення, уміння прогнозувати, формує ділову мотивацію;
- формує активну життєву позицію, створює можливості для самореалізації.

Але використання ресурсів віртуального середовища має й негативні аспекти:

- спричиняє проблеми з фізичним і психічним здоров'ям, розлади психічного здоров'я, нездатність адаптуватися до реального світу, прояви роздратованості, агресивності та депресії, формує інтернет-залежність;
- знижує здатність до самопрезентації через надмірну сконцентрованість на своєму віртуальному образі (аватарі);
- гальмує розвиток навичок спілкуватися з однолітками й дорослими в реальному житті, провокує ситуацію відсутності реальних друзів, зниження емпатії;
- несе реальну загрозу втягнення дітей у віртуальні інтимні стосунки, злочинні дії сексуального характеру;
- негативно впливає на формування мови, оскільки вільне використання ненормативної лексики в статтях, коментарях та об'явах може

сформувати в дітей підсвідоме переконання, що така манера спілкування є соціально схваленою;

- формує неправильні ціннісні орієнтири, нездатність відрізняти віртуальну реальність від реальної дійсності;
- знижує інтерес до навчання, читання, ручної праці, робить дітей пасивними споживачами інформації.

Убезпечення дитини від ризиків цифрового простору можливе за умови об'єднання зусиль держави та сім'ї. Згідно з нормами, визначеними Міністерством охорони здоров'я України, неперервне перебування за комп'ютером упродовж доби не повинно перевищувати для учнів 1-х класів – 10 хв.; 2–5-х класів – 15 хв.; 6–7-х класів – 20 хв; 8–9-х класів – 25 хв.; для учнів 10-12-х класів на першій годині занять – 30 хв., на другій годині – 20 хв.

Щоб знизити ризики впливу цифрового середовища на здоров'я дітей важливо:

- інформувати підлітків, юнаків та їхніх батьків щодо ризиків інтернетпростору для здоров'я;
- батькам виявляти зацікавленість до віртуального життя дитини: установити правила сімейного користування мережею, з'ясувати їхню значущість для безпеки, розповісти дитині про ризики використання цифрового простору, користуватися програмами батьківського контролю;
- формувати у підлітків та юнаків здоровий стиль поведінки, навички роботи в інтернеті та максимального використання можливостей цифрових технологій за мінімальних затрат для здоров'я;
- розвивати у підлітків та юнаків критичне мислення, що уможливило б здійснення ними перевірки джерел інформації;
- вдосконалювати у підлітків та юнаків навички спілкування з однолітками та батьками: ефективної комунікації, самопрезентації, емпатійного слухання, уміння працювати в команді;
- залучати дітей до різноманітних видів діяльності, інформувати батьків про способи розширення можливостей їхнього дозвілля;

- підвищувати професійну компетентність педагогів, зокрема обізнаність щодо ризиків цифрового простору, впливу на здоров'я дітей та шляхів мінімізації;
- формувати мотивацію та готовність педагогів до співпраці з іншими фахівцями, зокрема психологами, психотерапевтами, медиками, здатними надати своєчасну допомогу підліткові, юнакові його батькам і сім'ї в цілому;
- пропагувати навички «ментальної гігієни» – тобто дотримання чистоти та акуратності в інформації, яку ми споживаємо.

Використання цифрових пристроїв у взаємодії батьків і дітей передбачає створення безпечного середовища для дітей в інтернеті (батьківська медіація між дитиною та інтернет-простором) і гарантію безпеки дитини шляхом цифрового спостереження за нею не лише у цифровому просторі, а й у звичайному житті.

Особливої актуальності набуває проблема цифрового батьківства в умовах воєнного стану, оскільки особливістю російсько-української війни є її висока медійність і поширення в цифровому просторі інформаційної пропаганди, спрямованої на викривлення об'єктивних даних чи заперечення воєнних злочинів.

Надмірний обсяг інформації на фоні зниження довіри до життєвого досвіду батьків і пов'язаної із цим нестачі позитивних емоцій, емоційних контактів у сім'ї призводить до порушень у розвитку дитячої нервової системи. Одвічний конфлікт «батьків і дітей» у наш час посилюється, тому що інтернет дає багато відповідей на запитання юної особистості, а отже, знижується авторитет батьків в очах дитини і одночасно із цим збільшується технологічна дистанція між ними. Тож батькам слід насамперед зосереджувати зусилля на підвищенні батьківського авторитету, який має полягати як у цифровій грамотності, так і здатності батька і матері налагоджувати тісний психологічний контакт із власними дітьми, розуміти їхні потреби та інтереси, поважати гідність, незалежність, самовираження.

Безпечна поведінка дітей і молоді в цифровому просторі, оволодіння ними цифровою компетентністю значною мірою залежить від здатності батьків бачити можливості та ризики цифровізації життя дітей, готовності здійснювати активну взаємодію з дітьми для забезпечення їхньої безпеки в цифровому просторі та розвитку їхніх здібностей, для підвищення інтелектуальних можливостей, сприяння позитивній соціалізації дітей.

Доцільним є поєднання обмежувального посередництва з активним, пояснення дітям причин певних заборон і поступовий перехід до скорочення обмежень, коли дитина набуває власного досвіду безпечної діяльності в цифровому просторі. Для молодших дітей варто скласти графік користування комп'ютером і телефоном. Для старших – влаштувати сімейну нараду, разом узгодити правила використання цифрових медіа, домовитися про наслідки невиконання правил, вивчати онлайн-звички своєї дитини (які сайти вона відвідує, у які віртуальні ігри грає, які квестові завдання виконує, з ким дружить онлайн), додатися до онлайн-друзів своєї дитини, стежити за оновленнями, які вона публікує.

Важливо використовувати цифрові технології як допомогу, а не просто розвагу, щоб розвивати зацікавлення дитини, надихати на здійснення своїх задумів і мрій. Якщо дитина намагається приховувати те, чим вона займається в інтернеті, доцільно установити комп'ютерну програму батьківського контролю, пояснити правила конфіденційності в цифровому просторі, важливість приватних даних (інформації про сім'ю, адреси, номерів телефонів і банківських карток, місця роботи батьків та їхніх фінансових справ).

Доцільним є своєчасне пояснення дітям про інтернет-ризик: інтернет-залежність, маніпулятивні технології, доступ до небезпечного контенту (порнографія, екстремізм), пропаганди наркотиків, схиляння до суїцидальної поведінки, кібербулінг/тролінг, утягування в ігри на гроші, секстинг, онлайн-грумінг, розбещення, затягування в кримінальні тенета та проституцію.

Для мінімізації ризиків впливу цифрових пристроїв на здоров'я важливо створити умови, які б спонукали дітей вести здоровий спосіб життя, активно

рухатися, якісно та змістовно проводити дозволя. Переконаючи дитину щодо відповідального використання цифрових технологій, батьки мають стати прикладом для наслідування, разом із дитиною вчитися жити та творити в цифровому просторі, який буде постійно ускладнюватися.

Список використаних джерел

1. Виховання дітей та молоді у цифровому просторі: посіб. / Журба К. О. та ін. Київ : 2022. 124 с.
2. Дущенко О. С. Використання цифрових освітніх ресурсів у підготовці майбутніх вчителів. URL: <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-504-4-3> (дата звернення: 04.04.2025).
3. Захист дітей у цифровому середовищі: рекомендації для органів державної влади *Міністерство цифрової трансформації України* : 2020 р. URL: <https://surl.li/grpnyq> (дата звернення: 04.04.2025).
4. Іванюк І., Паращенко Л. Використання батьками інформаційно-цифрового середовища закладів загальної середньої освіти. *Український Педагогічний журнал*. 2025. № 1. С. 68–79. <https://doi.org/10.32405/2411-1317-2025-1-68-79> (дата звернення: 07.04.2025).
5. Концепція виховання дітей та молоді в цифровому просторі / Національна академія педагогічних наук України. 2021. 52 с. URL: <https://surl.li/mymqju> (дата звернення: 01.04.2025).

4.3. Інтернет-челенджі: їх вплив на психічне і фізичне здоров'я дітей та підлітків

Олена Лисенко

Участь у соціальних мережах, комунікація в інтернеті – важлива частина сучасного життя дітей та підлітків, яка відіграє важливу роль у формуванні їхньої особистості.

Особливої уваги заслуговують інтернет-челенджі, що активно поширюються у соціальних мережах TikTok, YouTube, Instagram, WhatsApp, та є дуже популярними у юнацтва.

Челендж (англ. Challenge) – жанр інтернет-роликів, в яких блогер виконує завдання на відеокамеру та розміщує його в мережі, а потім пропонує повторити задачу іншим. З англійської «челендж» перекладається як «виклик», або «випробування», його можна порівняти зі змаганням чи конкурсом, який потрібно виконати з точністю, записати на відео та продемонструвати іншим.

Інтернет-челенджі дозволяють перевірити свої сили, продемонструвати себе та свої здібності, подолати труднощі, здобути новий досвід, стати популярним, підвищити кількість переглядів та підписників на власні канали.

У дітей та підлітків багато енергії, їх цікавить усе нове та популярне, вони прагнуть бути в колі однолітків, стати частиною групи однодумців. Юнакам і юначкам важливо самовиражатися, отримувати схвалення від ровесників, вони просто не уявляють свого життя без смартфонів та соцмереж, саме тому інтернет-челенджі так популярні серед дітей та підлітків.

Участь у челенджах добровільна. Наслідки від інтернет-челенджів можуть бути як позитивними, так і небезпечними, негативно впливати на психічне та фізичне здоров'я.

Позитивні сторони челенджів:

1. соціальна взаємодія – участь у челенджах дає можливість відчувати себе частиною спільноти, знаходити друзів зі схожими інтересами, здобувати нові зв'язки та контакти;
2. самовираження – челенджі дозволяють проявляти індивідуальність, наполегливість, отримувати бажаний результат та приємні емоції, розвивати нові навички та здібності, «прокачувати» силу волі, підвищувати самооцінку, долати страхи, скутість та сором'язливість, зокрема перед публічними виступами;

3. мотивація до активних дій – челенджі дозволяють покращувати здоров'я (тема спорту), тренувати витримку, перевіряти себе на міцність, розвивати емпатію та можливість бути корисним (тема благодійності).

Але відсутність життєвого досвіду, несформована психіка та невміння самотійно фільтрувати інформацію може привести до неприємностей. Існує ризик стати об'єктом маніпуляцій, адже задля отримання популярності блогери, запускаючи челендж в мережу, часто кидають виклик – «а тобі слабо повторити?» І на цей гачок легко потрапляє недосвідчена та самовпевнена молодь.

Отже, негативні наслідки:

1. фізичне здоров'я:

- небезпечні челенджі часто включають ризиковану поведінку (виконання трюків, вживання небезпечних речовин, самопошкодження);
- травми та летальні випадки – деякі челенджі закінчуються серйозними травмами або навіть смертю;

2. психічне здоров'я:

- тиск з боку однолітків – страх «випасти з тренду» чи бути висміяним змушує підлітків йти на участь у небезпечних челенджах;
- зниження самооцінки – порівняння з іншими учасниками, які виглядають успішніше, красивіше чи популярніше;
- погіршення сну, тривожність, стрес – у разі надмірного навантаження, невдалого виконання челенджу або негативної реакції аудиторії.

3. вплив на цінності та поведінку:

- формування хибних уявлень про норму – ризикована поведінка починає виглядати як спосіб привернути увагу або стати популярним;
- поширення деструктивного контенту – алгоритми соцмереж можуть постійно «підсовувати» користувачам небезпечні челенджі.

Як зменшити ризики від інтернет-челенджів?

- Обізнаність – батьки, вчителі та самі підлітки повинні знати про можливі небезпеки челенджів. Варто з дітьми розмовляти відкрито, пояснювати

ризика та вчити критичного мислення: виклики бувають різні, але не всі з них варто повторювати.

- Відкрита комунікація – діалог між дорослими та дітьми про те, що вони дивляться і в чому беруть участь.
- Цифрова гігієна – навчання дітей критичному мисленню, безпеці в інтернеті та вмінню казати «ні».

«Останнім часом в Україні набули популярності небезпечні інтернет-челенджі, які спонукають підлітків до небезпечних для їхнього життя та здоров'я дій. Заради створення вірусного відео контенту, підлітків закликають проводити експерименти з вогнегасними предметами, наприклад, створювати саморобні вибухові пристрої (петарди), підпалювати різні предмети (наприклад, автомобілі) або навіть власний одяг. Подібні дії призводять до серйозних травм та опіків авторів подібних челенджів, можуть викликати масштабні пожежі, несуть серйозні загрози для життя як самих дітей та підлітків, так і тих, хто їх оточує.

Національна поліція України попереджає про небезпеку таких трендів і закликає батьків бути уважними до діяльності своїх дітей у соцмережах. У закладах освіти варто проводити виховні заходи, на яких слід обговорювати тему безпеки таких челенджів, запрошувати представників ДСНС чи демонструвати їхні навчальні ролики.

Найбільшої уваги щодо профілактики потребують підлітки (12-17 років), оскільки це етап активного формування самооцінки, інтересів, моральних уявлень, соціальних установок та потреби в спілкуванні з однолітками. Підліток прагне отримати новий досвід та яскраві емоції, дізнатися, на що він здатний та усім продемонструвати свою винятковість, а соціальні мережі стають для нього платформою для отримання визнання та самоствердження. Однак, несформована психіка, емоційна нестабільність через великий потік інформації, можливі соціальні невдачі та бажання втекти від реальних проблем, вимушена ізоляція під час карантину та воєнного стану знижують критичність підлітків до обраних ними способів поведінки. Підлітки в силу вікових особливостей намагаються

відокремитись від батьків, відійти у бік і знайти себе. Якщо ж це не вдається, підлітки починають втрачати інтерес до життя, не даючи собі можливості знаходити інші варіанти розв'язання проблеми. Такі підлітки є найбільш вразливою групою для небезпечних челенджів і «груп смерті».

Вірусний характер поширення челенджів дозволяє їм швидко розповсюджуватись та продовжувати існувати, попри смертельну небезпеку».

Небезпечний челендж має певні ознаки:

- дитина боїться про нього відкрито говорити;
- він змінює поведінку дитини, негативно впливає на неї;
- закликає до небезпечних дій.

У разі виявлення, що дитина стала жертвою будь-яких проявів насильства чи експлуатації, вербування чи маніпуляцій в цифровому просторі, варто одразу звернутись до Національної поліції України та надіслати повідомлення про правопорушення до департаменту кіберполіції Національної поліції України.

Звернімо увагу на 11 сучасних небезпечних інтернет-челенджів, які можуть становити реальну загрозу для здоров'я та життя дітей та підлітків. Про них варто знати про них, щоб убезпечити себе та інших.

1. «Blackout Challenge».

Підлітки намагаються перекрити собі дихання, щоб втратити свідомість. Дуже небезпечно: зафіксовано випадки смерті.

2. «Benadryl Challenge».

Челендж закликає випити велику дозу антигістамінного препарату, що може викликати галюцинації. Передозування може бути смертельним.

3. «Fire Challenge».

Підлітки обливають себе легкозаймистими речовинами, підпалюють та намагаються загасити вогонь. Наслідки – серйозні опіки та травми.

4. «Skull Breaker Challenge».

Двоє людей підставляють ногу третьому, коли він стрибає, щоб той впав спиною на підлогу. Це призводить до черепно-мозкових травм.

5. «Salt and Ice Challenge».

Потрібно насипати сіль на шкіру, а потім прикласти лід. Це викликає сильні опіки, схожі на обмороження, іноді з ушкодженням нервових клітин шкіри.

6. «Tide Pod Challenge».

Підлітки на камеру кусають або ковтають капсули з пральним засобом. Це може викликати отруєння, опіки внутрішніх органів, навіть смерть.

7. «The Blue Whale Challenge» («Синій кит»).

Серія завдань, які тривають протягом 50 днів і завершуються самогубством. Психологічно небезпечна маніпуляція через онлайн-контакт.

8. «Momo Challenge».

Із абонентами соцмереж спілкується моторошне зображення жінки, аватарка на ім'я Момо. Під час спілкування лунають жахливі звуки, плач, залякування, дітям та підліткам погрожують, шантажують, змушують виконувати небезпечні завдання.

9. «Dry Scooping Challenge».

Споживання сухого порошку для енергетичних напоїв/добавок без води. Може спричинити удушення, серцеві проблеми.

10. Виготовлення саморобних петард.

Дуже небезпечно для здоров'я та життя, може призвести до непоправних наслідків, таких як хімічні опіки, шрами, тривале лікування.

11. «Червоні двері, жовті двері», або «Двері розуму».

Під час гри діти намагаються ввести одного з учасників у стан, що нагадує транс або гіпноз. Для цього використовують розслаблення та візуалізацію. Відтак дитина нібито бачить уявні кімнати, які описує. Це може загрожувати фізичному та психологічному здоров'ю.

Функціонують канали психологічної підтримки для дітей та підлітків.

- ПОРУЧ – спільний проєкт МОН України, ЮНІСЕФ, Українського інституту когнітивно-поведінкової терапії та ГО «ВГЦ «Волонтер». У рамках проєкту є онлайн-терапевтичні групи підтримки для підлітків.

- Teenenergizer – це рух, який об'єднав підлітків із регіону Східної Європи та Центральної Азії. На сайті можна записатись на безоплатну консультацію від психологів та консультантів проєкту.
- Національна гаряча лінія для дітей та молоді від Ла Страда — 0 800 500 225 (зі стаціонарного) або 116 111 (з мобільного). Дзвінки безоплатні, анонімні, конфіденційні.
- Не дрібниці – безпечний підлітковий простір, який надає безоплатні консультації онлайн в боті (але консультують психологи, не автоматизовані механізми).
- Лінія від благодійного фонду «Голоси дітей» – телефонна лінія психологічної підтримки для дітей та батьків. Також можна записатись на очні консультації, якщо ваше місто є в переліку.
- Лінія запобігання самогубствам Lifeline Ukraine — 7333 (цілодобово).
- ГО «Фонд Маша» – для жінок та дітей (м. Київ).
- Коло сім'ї – центр для дітей, молоді, майбутніх батьків, вагітних.

Водночас звернімо увагу й на корисні, безпечні та надихаючі інтернет-челенджі, що допомагають підліткам розвиватися, пізнавати нове та робити світ кращим.

1. 30-Day Gratitude Challenge (30 днів вдячності).

Слід щодня записувати або публікувати щось, за що вдячний. Це розвиває позитивне мислення, емоційний інтелект і покращує настрій.

2. Book Challenge / Челендж читання

Варто поставити собі мету прочитати певну кількість книг за місяць або рік. Можна ділитися рецензіями й обговорювати в коментарях.

3. Kindness Challenge (Челендж доброти).

Протягом 7, 14 або 30 днів щодня потрібно робити добру справу: допомогти комусь, зробити комплімент, прибрати сміття тощо.

4. No Phone Challenge / Цифровий детокс.

Необхідно спробувати провести день або кілька годин без телефону чи соцмереж і поділися враженнями. Це допомагає зменшити залежність від інтернету і поліпшити загальний стан здоров'я.

5. 100 Push-up Challenge / Спортивний челендж.

Мета — покращити фізичну форму. Можна вибрати віджимання, планку, присідання, біг. Спортивними досягненнями можна надихати один одного!

6. Eco Challenge / Еко-челендж.

Наприклад, відмовитися від пластикових пакетів на тиждень, збирати сміття у своєму районі або висадити рослину та поділитися доброю справою у соцмережах.

7. Language Learning Challenge.

Передбачає щоденне вивчення кількох нових слів іншою мовою (можна українською, англійською чи іншою). Популярно в TikTok, Instagram Reels.

8. Art/Sketch Challenge.

Слід малювати щодня щось нове: портрет, тварину, фантазію.

9. Zero Waste Week Challenge.

Спроба прожити тиждень із мінімумом відходів. Добре підходить для тих, хто хоче піклуватися про планету.

10. Ukrainian Culture Challenge.

Спонукає публікування чогось, що пов'язане з українською культурою: пісні, слова, страви, традиції, одягу. Патріотично й пізнавально.

Отже, челенджі бувають різні, як корисні для розвитку особистості, так і небезпечні для життя та здоров'я. Найкращий захист в інтернеті від небезпечних челенджів – обізнаність. Варто **говорити з дітьми відкрито**, пояснювати ризики та вчити критичному мисленню, формувати безпечну поведінку в цифровому просторі, вчити правилам інформаційної гігієни. Головне – не панікувати, не забороняти, а діяти, спрямовувати енергію юнацтва в позитивному напрямку, залучати їхній потенціал та інтереси до навчання, саморозвитку та успіху.

Список використаних джерел

1. Міністерство освіти і науки України. (2021). Лист МОН від 10 березня 2021 р. «Щодо необхідності проведення додаткових профілактичних заходів в середовищі дітей та підвищення обізнаності батьків». URL: <https://mon.gov.ua/npa/shodo-neobhidnosti-provedennya-dodatkovih-profiliaktichnih-zahodiv-v-seredovishi-ditej-ta-pidvishennya-obiznanosti-batkiv>.
2. Центр громадського здоров'я МОЗ України. (2023). «Небезпечні челенджі у мережі: як вберегти дітей». URL: <https://phc.org.ua/news/nebezpechni-chelendzhi-u-merezhi-yak-vberegti-ditey>
3. «На урок». (2025). «Небезпечний інтернет: захист дітей від шкідливого контенту соцмереж та Telegram». URL: <https://naurok.com.ua/post/nebezpechniy-internet-zahist-ditey-vid-shkidlivogo-kontentu-socmerezh-ta-telegram>.
4. Вікіпедія. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A7%D0%B5%D0%BB%D0%B5%D0%BD%D0%B4%D0%B6>.
5. «Всеосвіта». (2021). «Челендж у TikTok: ідеї, як мотивувати школярів до навчання». URL: <https://vseosvita.ua/c/pedagogy/post/45525>.
6. Національна поліція України. (2025). URL: <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=961882339415130&id=100067801188903&set=a.248446344092070>.
7. Міністерство охорони здоров'я України. (2025). «Психічне здоров'я підлітка: куди звернутися по допомогу». URL: <https://moz.gov.ua/uk/psihichne-zdorov%CA%Bcja-pidlitka-kudi-zvernutisja-po-dopomogu>

Розділ V.

Технології та інструменти цифрової освіти



В еру новітніх технологій світ змінюється з колосальною швидкістю. Ці зміни змушують школу йти в ногу з часом і не дозволяють залишатись осторонь. Сучасні учні живуть у цифровому світі, мислять візуально, швидко обробляють інформацію й очікують від нас належної динаміки та інтерактиву. Тому наше завдання як вчителів – змінити класичний підхід до навчання, звичайно, не втрачаючи при цьому глибини та якості знань. На нашу думку і на думку багатьох педагогів з усього світу, в цьому стає потужним помічником штучний інтелект.

Виникає логічне питання: а що ж нам, учителям, дають платформи на базі ШІ? Безкоштовні платформи дозволяють персоналізувати освітній процес, заощадити час вчителя, що у час стрімкої цифровізації є неабияким «плюсом», створювати яскравий цифровий контент, а також залучати учнів до активної пізнавальної діяльності. І як вишенька на торті – усе це може зробити кожен учитель, навіть без спеціальної «цифрової» підготовки.

Ще кілька питань постає перед кожним вчителем. Які платформи обирати для проведення сучасних і цікавих уроків? На що треба звернути увагу при виборі платформи? Чи достатньо базових інструментів в безкоштовній версії тієї чи іншої платформи для повноцінного використання, чи краще оформити преміум підписку? Як швидко та безболісно опанувати інструментарій тієї чи іншої цифрової платформи на основі штучного інтелекту?

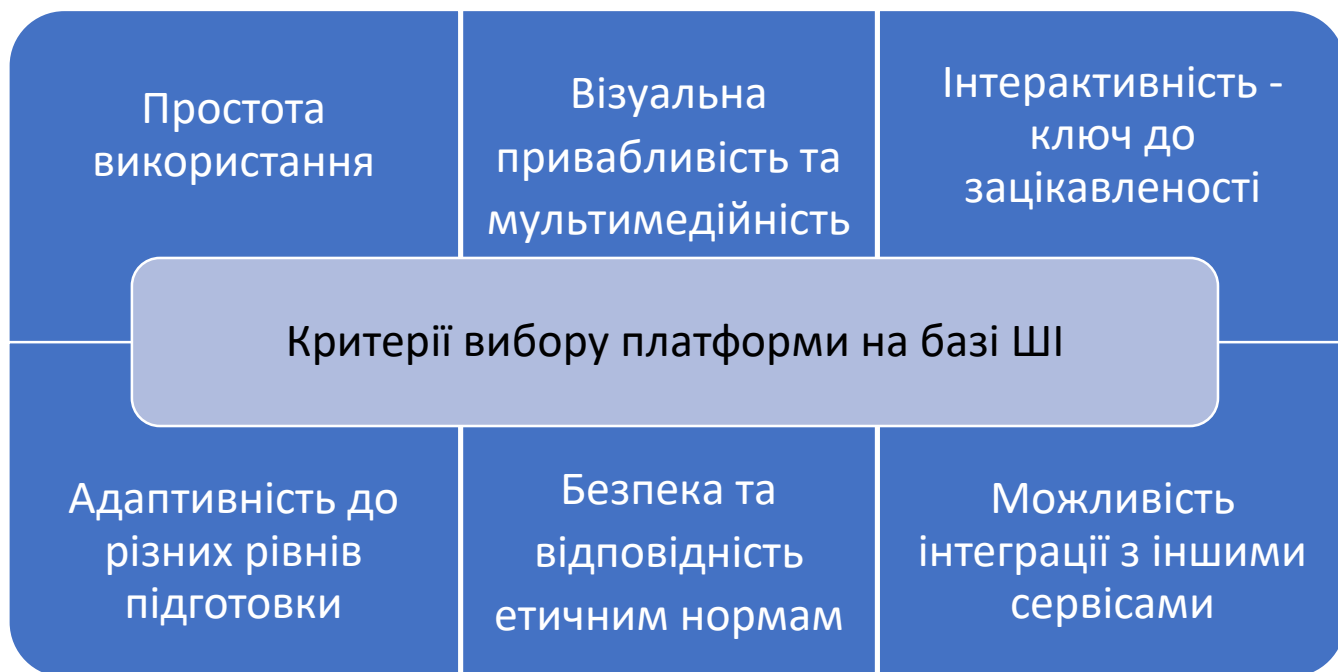
Щоб зробити урок цікавим, інтерактивним, продуктивним, педагогічно ефективним і, що не менш важливо, сучасним, вибір платформи на базі штучного інтелекту повинен бути обдуманим. Хотілося б окреслити ряд критеріїв, на які, на нашу думку, варто звернути увагу.

Зупинимось більш докладно на кожному з них і наведемо приклади платформ, які відповідають тим чи іншим критеріям.

Простота використання (інтерфейс User-friendly).

Чому, на нашу думку, це важливо? Не кожен учитель технічно підкований, тому інтерфейс платформи повинен бути інтуїтивно зрозумілим. Перш ніж оби-

рати платформу, дайте собі відповіді на такі запитання: «Чи вдасться мені освоїти платформу за пару уроків?», «Чи є інструкції, підказки чи україномовна підтримка?»»



Приклади платформ: Canva з AI – інтерфейс «drag & drop», що дозволяє без особливих складнощів створювати презентації, плакати, буклети, анімовані постери; MagicSchool.ai дозволяє в один клік створити план уроку чи завдання, для роботи не потребує складного навчання.

1. Візуальна привабливість та мультимедійність.

Ні для кого не секрет, що діти краще сприймають навчальний матеріал, який подається у вигляді візуального контенту (GIF-анімації, картинки, відео, інтерактивні блоки). На цьому етапі запитайте себе: «Чи можу я вставити картинку, звуковий файл, відео-фрагмент?», «Чи передбачені платформою шаблони для креативного оформлення?».

Приклади платформ: Canva з AI – ідеально, на нашу думку, підходить для створення візуально яскравих та стильних матеріалів; Genially – дозволяє створювати вікторини, таймлайни, інтерактивні мапи.

2. Інтерактивність – ключ до зацікавленості.

Чим активніше учень залучений до процесу, тим більше він зацікавлений у навчанні – це не секрет. Саме тому, коли ми обираємо платформу на основі ШІ, варто запитати себе:

– Чи можуть учні відповідати прямо на платформі?

– Чи бачу я їхній прогрес у реальному часі?

І якщо відповідь «так» – це вже половина успіху.

На щастя, є чудові інструменти, які це дозволяють:

Kahoot! – весела та проста платформа, де можна створювати вікторини та ігри, які учні проходять у реальному часі. У класі завжди азарт, змагання й бажання бути першим. І все це – навчання!

Quizlet – чудово підходить для повторення та запам'ятовування. Учні можуть вивчати теми через картки, грати в ігри, проходити тести. А вчитель – бачить результати та прогрес кожного.

Ці платформи – не про «погратись», а про залучити учнів і зробити навчання живим і сучасним. А головне – вони прості у використанні як для вчителя, так і для дітей.

3. Адаптивність до різних рівнів підготовки учнів.

Кожен клас – індивідуальний. Тому важливо мати змогу регулювати рівень складності завдань, стиль подачі навчального матеріалу.

Запитуємо себе: «Чи є можливість створити варіанти одного завдання для сильніших і слабших учнів?», «Чи дозволяє платформа пояснити тему в декількох варіантах, або розглянути проблему під різним кутом?»

Тут вступає в гру всім відомий ChatGPT, який має змогу адаптувати навчальний матеріал під будь-яку вікову категорію учнів, надає яскраві приклади, наводить аналогії. MagicSchool.ai – генерує завдання відповідно до віку дитини, рівня його знань та типу уроку.

4. Безпека та відповідність етичним нормам.

Із міркувань інформаційної безпеки дані учнів мають бути захищеними, а платформи, з якими діти працюють, повинні відповідати віковим обмеженням.

На цьому етапі важливими є питання: «Чи необхідна реєстрація учнів?», «Чи є режим приватності або доступу за посиланням?»

Як приклад: Genially, Canva for Education мають освітні версії із захистом даних, ChatGPT у режимі для освіти (через платформи на кшталт MagicSchool) не зберігає історії користувача.

5. Можливість інтеграції з іншими сервісами.

На нашу думку, зручно коли платформа «товаришує» наприклад із Google Classroom, засобами Microsoft Office, YouTube чи іншими.

Запитаємо себе: «Чи можу я додати результат у Google Classroom?», «Чи маємо можливість експортувати презентацію в PDF чи PowerPoint?», «Чи інтегрується платформа в засоби Microsoft Corporation?».

Приклади виділяємо наступні: Canva – легко інтегрується з Classroom, Slides, Drive, Genially – дозволяє розміщувати свої роботи на блогах, сторінках Google Sites, Copilot – аналог ChatGPT, зручно та потужно комунікує з екосистемою Microsoft.

ПОКРОКОВІ ІНСТРУКЦІЇ ДО ДЕЯКИХ ПОПУЛЯРНИХ ПЛАТФОРМ НА ОСНОВІ ШІ

Штучний інтелект – звучить серйозно. Правда ж? Але насправді це зовсім не щось складне чи недосяжне. Сьогодні платформи на базі ШІ – це не просто модна новинка, а реальна допомога для кожного вчителя. Вони можуть спростити підготовку до уроків, дати ідеї для завдань, допомогти з оформленням презентацій або навіть зробити уроки більш цікавими й сучасними для учнів.

А головне – почати дуже просто, і для цього не потрібно мати спеціальні технічні знання. Спробуємо подати зрозумілі покрокові інструкції до кількох популярних ШІ-платформ, які вже сьогодні можна використовувати в роботі.

Якщо ви давно хотіли спробувати щось нове, але не знали, з чого почати – ось чудова нагода. Гайда знайомитися з інструментами, які зроблять ваші уроки ще крутішими!

Як почати працювати з Microsoft Copilot

Copilot – це ваш розумний помічник від Microsoft, який вбудовується у знайомі програми, як-от Word, Excel, PowerPoint чи Outlook, і допомагає працювати швидше й легше. Microsoft Copilot – це вже такий «старший брат» ЧатуGPT, більш «офісний» і практичний. Його головна сила – інтеграція з екосистемою Microsoft. Він допомагає прямо всередині документів: аналізує таблиці, підсумовує листування, створює звіти, доповнює тексти, редагує презентації.

1. Як зареєструватися в Microsoft Copilot?

Пропонуємо Вам покрокову інструкцію, яка, на нашу думку, максимально спростить роботу з Copilot:

Крок 1. Треба зайти на офіційний сайт платформи.

Відкрийте будь-який браузер і перейдіть за посиланням:
<https://copilot.microsoft.com>

Крок 2. Маємо два шляхи: увійти або зареєструватися.

Якщо у вас вже є обліковий запис Microsoft (наприклад, пошта на Outlook або акаунт Office 365), просто натискайте *Увійти* – і все – ви в системі.

Якщо ще не маєте акаунта, натисніть *Зареєструватися* та заповніть просту форму.

Крок 3. Введіть свої дані:

- ім'я, прізвище;
- електронну пошту;
- придумайте надійний пароль (букви, цифри, символи).

Крок 4. Підтвердіть електронну пошту.

На пошту прийде лист – відкрийте його та натисніть на посилання для підтвердження.

Крок 5. Увійдіть у Copilot.

Тепер ви готові! Можна починати творити

2. Що можна робити з Copilot?

Після входу ви побачите просту, зручну панель. Обираєте, що хочете:

- написати текст;
- створити презентацію;
- згенерувати таблицю чи список;
- підготувати матеріали для уроку;
- навіть створити картинку або допомогти з аналітикою.

Як це працює?

Просто вписуєте у віконце свій запит, наприклад: *«Підготуй оголошення про батьківські збори 6-Б класу на 15 квітня о 17:00». «Створи завдання для контрольної роботи з фізики (7 клас)»*. Copilot відповідає, і ви можете доповнювати або змінювати свій запит, поки не отримаєте ідеальний варіант.

3. У чому його фішка? (Що реально корисне для вчителя).

- Допомога в підготовці до уроків:
 - планування, тексти, тести, варіативні завдання.
- Організація часу:
 - списки справ, розклади, шаблони для класного керівника.
- творчість без стресу
 - презентації, ідеї до свят, сценарії для заходів.
- робота з документами
 - аналіз PDF, Excel, Word; резюме та підсумки.

4. Поради, щоб працювати з Copilot ще ефективніше.

- Пишіть, як говорите. ШІ добре розуміє звичайну мову.
- Будьте конкретним. Замість «підготуй щось» – напишіть “зроби 3 завдання для перевірки знань з теми «Густина речовини» (7 клас)».
- Редагуйте. Попросіть змінити стиль, скоротити або пояснити простіше – Copilot підлаштується.
- Тестуйте різні запити. Чим більше пробуєте – тим краще зрозуміти, як він «мислить».

5. Якщо щось не працює...

Натисніть на «Допомога» або «Зворотний зв'язок» на сайті. Там можна швидко надіслати запит до техпідтримки Microsoft.

I наостанок:

Copilot – не заміна вчителя, а той самий колега, який завжди поруч, має купу ідей та ніколи не втомлюється. Дайте йому шанс – і, можливо, він стане вашим улюбленим асистентом.

Що таке Genially і що з нею робити?

Genially – це неймовірно зручна та сучасна онлайн-платформа, яка дозволяє створювати:

- яскраві інтерактивні презентації;
- освітні ігри, вікторини, тести;
- креативні інфографіки, візуалізації та плакати;
- карту знань, таймлайни, тренажери, міні-квести.

Це, на нашу думку, ідеальний інструмент для тих, хто хоче зробити свої уроки цікавими, динамічними та сучасними і водночас не витратити багато часу.

Як зареєструватися в Genially – 4 простих кроки.

Крок 1: Перейдіть на офіційний сайт платформи.

Відкрийте <https://genial.ly>

Крок 2: Оберіть *Sign up* (реєстрація).

Зареєструватися можна в кілька кліків:

- через Google-акаунт (найзручніше для вчителів і учнів);
- через Microsoft-акаунт;
- або просто через пошту й пароль.

Крок 3: Виберіть, хто ви.

Genially запитає, хто ви – Вчитель, Учень чи Для бізнесу. Обирайте «Teacher» або «Student», залежно від ваших цілей.

Крок 4: Підтвердіть пошту.

На вашу електронну пошту прийде лист – відкрийте його та натисніть кнопку підтвердження. Готово!

Як працювати з Genially?

Після входу на сайт вас зустріне зручна панель керування. Там ви побачите:

- Templates – шаблони (дуже красиві та різноманітні);
- My creations – ваші проєкти;
- + Create Genially – кнопка для створення нового шедедру.

Як створити свій перший проєкт?

1. Натисніть «+ *Create Genially*».
2. Оберіть тип ресурсу:
 - Презентація
 - Інфографіка
 - Плакат
 - Таймлайн
 - Гра або Вікторина.
3. Виберіть шаблон (або почніть із нуля).
4. Додайте тексти, зображення, відео, кнопки – усе, що потрібно.
5. Налаштуйте анімацію, переходи між слайдами.
6. Збережіть натиском «*Save*» або «*Done*».

Як поділитися результатом?

Після завершення ви можете:

- надіслати посилання (відкрите або приватне);
- завантажити файл (PDF, відео – в платній версії);
- вставити на сайт або в Google Classroom.

Навіщо Genially у школі?

Приклади для натхнення.

- Інтерактивний урок з теми «Вода – дивовижна речовина».
- Вікторина з правопису в стилі «Хто хоче стати відмінником?»
- Квест-кімната за темою «Козацька доба».
- Таймлайн подій XX століття.
- Учнівські проєкти з природознавства чи біології.
- Міні-ігри для повторення й закріплення матеріалу.

Корисні поради для вчителя.

- Genially «дружить» із українською мовою – шаблони легко редагуються.

- Додавайте інтерактив – кнопки, підказки, переходи роблять урок живим.
- Давайте дітям створювати свої мініпроекти – вони це обожають!
- Використовуйте Genially на підсумкових уроках, захистах проєктів або як інструмент для зворотного зв'язку.

Підсумок: Genially – це не просто ще одна презентація. Це спосіб зробити урок емоційним, сучасним і справді захопливим. І найголовніше – розібратися в ньому легко, навіть якщо ви «не дружите із технікою».

Що таке Kahoot! І для чого він потрібен?

Kahoot! – це весела, інтерактивна платформа для створення вікторин, опитувань і навчальних ігор, які можна проводити прямо на уроці або дистанційно. Учні змагаються у режимі реального часу, відповідаючи на запитання з телефону, планшета чи комп'ютера.

Гра + навчання = суперфективне засвоєння матеріалу!

1. Як зареєструватися в Kahoot!?

Крок 1. Перейдіть на сайт.

Відкрите у браузері: <https://kahoot.com> і натисніть кнопку «Sign up» (Зареєструватися) у верхньому правому кутку.

Крок 2. Оберіть, хто ви.

Kahoot! Запитає, хто ви за роллю:

- Teacher (вчитель)
- Student (учень)
- For personal use (для себе)

Обирайте Teacher, якщо ви – педагог, або Student, якщо це акаунт для учня.

Крок 3. Створіть акаунт.

Є кілька способів:

- увійти через Google акаунт (зручно для шкіл);
або
- ввести свою електронну пошту і придумати пароль.

Якщо ваша школа використовує Google Workspace – краще одразу увійти через нього.

Крок 4. Вкажіть, де ви працюєте.

Система може запитати: школа, університет, компанія – просто оберіть «*school*» і введіть назву (можна скорочено).

2. Як створити свою першу вікторину Kahoot!?

Крок 1. Натиснути кнопку «*Create*» (Створити). Вона знаходиться у верхньому меню.

Крок 2. Обрати формат:

- Quiz – вікторина з варіантами відповідей;
- True/False – «правда / неправда».
- Puzzle – скласти відповіді у правильному порядку.
- Poll – опитування без правильних відповідей.

Найпопулярніший варіант – Quiz.

Крок 3. Додати свої запитання.

- Введіть текст запитання.
- Додайте 2–4 варіанти відповідей.
- Оберіть правильний варіант (позначте галочкою).
- Можна додати зображення, відео або таймер

Не забудьте написати назву вікторини (наприклад, «Фізика 8 клас: Послідовне з'єднання провідників») і натиснути «*Done*» або «*Save*».

3. Як провести Kahoot з учнями?

1. Виберіть свою гру зі списку «My Kahoots».
2. Натисніть «Start» або «Play».
3. Оберіть режим:
 - Classic – учні грають індивідуально;
 - Team mode – у командах.
4. На екрані з'явиться PIN-код гри.
5. Учні заходять на <https://kahoot.it>, вводять PIN та своє ім'я – і гра

починається!

Після кожного запитання на екрані видно правильну відповідь і рейтинг гравців. Це дуже захоплює!

Ідеї для використання Kahoot! У школі.

- Повторення перед темою чи підсумковою діагностувальною роботою.
- Підсумкові ігри на кшталт «Хто найрозумніший?»
- Вікторини до свят (наприклад, «Традиції козацтва»)
- Актуалізація знань, «розігрів» на початку уроку.
- Змагання між класами.

4. Чи безпечно?

Так! Kahoot! Дозволяє:

- обмежити доступ лише учням за PIN-кодом;
- проводити анонімні опитування;
- зберігати статистику відповідей.

Підсумок. Kahoot! – це не просто гра, а інструмент, який «оживляє» урок і підвищує інтерес до навчання. Навіть найспокійніші учні стають активнішими, коли справа доходить до змагання.

Що таке Quizlet?

Quizlet – це платформа, яка допомагає швидко та цікаво вивчати нову інформацію у форматі карток, тестів, міні-ігор і тренажерів пам'яті.

- ✓ Створюється набір «питання – відповідь» (наприклад: «Що таке густина?», «Відношення маси до об'єму»).
- ✓ Потім учень вивчає це в ігровому форматі: картки, матчинг, тести, перевірка на час тощо.

1. Як зареєструватися в Quizlet?

Крок 1: Перейти на сайт <https://quizlet.com> або завантажити додаток на телефон (доступно на Android і iOS).

Крок 2: Створити обліковий запис.

Натиснути «Sign up» (Реєстрація) у верхньому правому кутку.

Можна обрати один із способів:

- через Google-акаунт (зручно для вчителів та учнів);
- або
- створити акаунт вручну: ввести пошту, ім'я, придумати пароль.

Рекомендуємо Google-вхід – швидко, без зайвих форм!

Крок 3: Підтвердити пошту.

На вашу електронну пошту прийде лист. Відкрийте його й натисніть кнопку підтвердження. Готово! Тепер ви у грі.

2. Як створити свій перший навчальний набір?

Крок 1: Натиснути «Create» (Створити).

Ця кнопка є на головній сторінці зверху.

Крок 2: Заповнити картки:

- ввести назву набору (наприклад, «Формули з фізики 7 класу»);
- у кожній картці заповни «термін» та «визначення».

Наприклад: *Термін:* «Густина».

Визначення: «Відношення маси тіла до його об'єму».

До карток можна додати зображення або аудіо.

Крок 3: Зберегти набір.

Натиснути кнопку «Create» або «Done» – набір зберігається у вашому акаунті.

3. Як працювати з набором?

Коли набір готовий, можна обрати різні режими вивчення:

- Learn (Навчання) – розумна система, яка допомагає запам'ятати все поетапно;
- Flashcards (Картки) – класичний варіант «питання–відповідь»;
- Match (Знайди пару) – гра на швидкість;
- Write (Написання) – перевірка, наскільки добре запам'яталося;
- Test (Тест) – Quizlet сам складає тести за вашими картками!

4. Як використовувати Quizlet на уроці?

- Поділіться посиланням з учнями – вони можуть проходити вправи на комп'ютері або телефоні.
- Можна об'єднуватися в класи, щоб бачити прогрес учнів.
- Додаток Quizlet Live дозволяє грати в командні ігри на уроках.

Корисні поради:

- ✓ шукайте готові набори – в Quizlet є тисячі карток на різні теми;
- ✓ набори можна копіювати, редагувати й перекладати;
- ✓ підходить для будь-якого предмета – від мови до фізики чи біології;
- ✓ учні можуть створювати власні набори, що розвиває навички формулювання.

Підсумок. Quizlet – це сучасний спосіб легко, швидко й весело вивчати матеріал. Його обожають учні, бо там усе просто й «у грі». А вчителям це економить час на повторення, контроль і пояснення.

Що таке Canva AI?

Canva — це сайт і мобільний додаток, де можна дуже просто створювати красиві презентації, листівки, афіші, інфографіку, дописи для соцмереж і багато іншого.

А **Canva AI** – це розумні помічники всередині Canva, які роблять усе ще швидше. Ви просто пишете, що вам потрібно, а вони самі генерують тексти, дизайни чи навіть зображення.

КРОК 1: Реєстрація в Canva.

1. Зайти на сайт: www.canva.com.
2. Натиснути «Зареєструватися» (**Sign up**)
3. Можна зареєструватись одним з трьох способів:
 - через Google (на нашу думку, найзручніший спосіб – Gmail);
 - через Facebook;
 - через електронну пошту.

Після цього слід перевірити пошту, оскільки іноді Canva просить підтвердити акаунт.

Якщо ви вчитель, учень чи студент – рекомендуємо оформити **Canva for Education** (цей сервіс безкоштовний і дає доступ до преміум-функцій).

Ось тут: <https://www.canva.com/education/> потрібно підтвердити, що ви дотичні до освіти (іноді запитують шкільну пошту або сертифікат).

КРОК 2: Як користуватися Canva AI?

3 найцікавіші інструменти, які реально економлять час і створюють найбільший ефект:

Magic Write — написання текстів.

Це як ChatGPT всередині Canva.

Як знайти?

- Створити новий документ, натиснути «+» і вибрати **Magic Write**.

Що можна зробити?

- Написати коротке есе, текст допису, план уроку, слоган, сценарій відео. Наприклад: «Напиши план уроку для 6 класу про Київську Русь».

Результат: Canva сама напише структурований текст – можна відредагувати і використовувати.

Magic Design – автоматичне створення дизайну.

Ви просто кажете, що хочете, і Canva дає готові макети.

Як знайти?

- Натиснути «*Створити дизайн*» → «**Magic Design**».
- Ввести, що тобі потрібно, наприклад: «Презентація про Лесю Українку». Canva покаже декілька вже готових слайдів. Вам слід вибрати той, що подобається, і відредагувати.

Text to Image — створення зображення до тексту.

Хочете картинку, якої немає в інтернеті? Просто опишіть її словами, а Canva намалює.

Як знайти?

- У панелі інструментів зліва обрати «Програми» → знайти **Text to Image**.

- Зробити опис картинки, наприклад: «Українська хатина з білими стінами, мальвами біля паркану, літній день».

Canva створить картинку. Оберіть стиль (реалістичний, малюнок, 3D тощо).

Додаткові фішки

- **Переклад тексту:** Виділіть текст → натисніть праву кнопку → «*Translate*».
- **Голосовий супровід до відео.** AI може озвучити текст (англійською поки краще працює).
- **Пошук ідей.** У вкладці «Apps» знайдете ще десятки інструментів – просто напишіть «*AI*» у пошуку.

Чи можна працювати з телефону?

Відповідь – так! Завантажте додаток **Canva** з Google Play або App Store – AI-інструменти там теж працюють, хоча трохи менш зручно, ніж на комп'ютері.

Для кого це буде особливо корисно?

- Учителям – для створення наочних матеріалів, карток, розкладів, презентацій.
- Учням і студентам – для доповідей, проєктів, креативних домашок
- Всім тим, хто хоче швидко зробити щось гарне без дизайнера.

Підсумок. Canva AI – це як особистий помічник-дизайнер і копірайтер в одному. Ви просто кажете, що хочете зробити, а він сам генерує презентацію, підбирає картинки, пише текст, допомагає оформити все гарно й швидко.

Реєстрація займає 2 хвилини, а далі – експериментуйте, натискайте на кнопки, пробуйте нові функції. Не страшно щось зіпсувати: усе можна повернути назад або переробити. Якщо коротко, Canva AI економить час, робить проєкти яскравішими, а вас – упевненішими у своїх ідеях. І не треба бути дизайнером, щоб робити гарні речі.

Що таке MagicSchool.ai?

Це безкоштовний онлайн-інструмент, створений для вчителів. Він використовує штучний інтелект, щоб допомагати з повсякденними речами:

- писати плани уроків;
- генерувати запитання до текстів;
- створювати індивідуальні завдання;
- адаптувати матеріал під різні рівні учнів;
- навіть писати листи батькам!

Усе максимально просто: ввести тему – отримати готовий результат.

КРОК 1: Реєстрація.

1. Зайти на сайт: <https://www.magicschool.ai>.
2. Натиснути «*Sign Up For Free*» (Зареєструватися безкоштовно)
3. Обрати спосіб входу:
 - Google акаунт (найпростіше – 1 клік, якщо вже є пошта Gmail); або
 - email + пароль.
4. Далі необхідно:
 - вказати своє ім'я;
 - вибрати освітню роль (наприклад, Teacher / Educator)
 - обрати рівень учнів (наприклад, Grades 6–8 чи High School).

Після цього акаунт готовий до роботи.

КРОК 2: Як користуватись MagicSchool.ai.

Тепер найцікавіше – що ж можна з ним робити?

1. Lesson Plan Generator (План уроку).

- Обрати інструмент «Lesson Plan Generator».
- Ввести тему уроку (наприклад: «Давній Київ» або «*Photosynthesis*»).
- Вказати рівень класу та тип плану (детальний, короткий, з активностями тощо).
- Натиснути «*Generate*» – і AI видає готовий план!

2. Question Generator (Питання за темою чи текстом).

- Вставити текст або тему.
- Обрати тип запитань: відкриті, тестові, за пірамідою Блума тощо.
- Отримати повний список запитань для учнів.

3. Differentiation Tool (Індивідуалізація завдань).

- Вставити завдання або тему.
- Обрати рівень складності (низький/середній/високий).
- AI адаптує одне і те саме завдання для сильніших і слабших учнів.

4. Email Generator (Листи до батьків).

- Просто ввести суть: наприклад «Спізнення на урок» або «Позитивний відгук».
- Отримати професійно написаний лист.

5. IEP & SPED Підтримка.

Платформа, що підтримує вчителів інклюзивної освіти, створюючи адаптації, стратегії та рекомендації для учнів з особливими освітніми потребами.

Додаткові фішки:

- можна зберігати результати або копіювати в Google Docs;
- усі генерації можна редагувати вручну;
- є бібліотека з шаблонами для різних тем і цілей;
- можна обрати мову відповіді – англійську або інші (поки що українська не повністю підтримується, але текст перекласти можна).

Бонус: Що ще є цікавого?

- Генератор «класних правил».
- Ідеї для STEM-завдань.
- Шаблони діагностувальних робіт і диктантів.
- Написання рекомендацій для учнів.

Підсумок. MagicSchool.ai — це як шкільний чарівник, який економить час і знімає рутину. Ви займаєтеся творчістю та спілкуванням з учнями, а він — допомагає з усім, що можна автоматизувати. І все це — безкоштовно і без зайвих складнощів.

Як легко й зручно почати працювати з ШІ-платформами?

1. Обрати одну платформу, яка вам справді цікава – не обов’язково одразу вивчати всі.

2. Почати з малого – створити щось одне: наприклад, презентацію, тест чи візуал до теми.

3. Запропонувати учням створити щось разом – їм це неймовірно подобається, особливо коли мають змогу творити, а не просто слухати.

Наостанок – найважливіше. ШІ не прийде замість вчителя. Але він доповнює наші ідеї, допомагає швидше втілити задумане, знаходити нові формати і проводити уроки інноваційно та цікаво.

Це не модний тренд – це практичний інструмент, який допомагає зробити навчання цікавішим, а наш підхід до нього сучасним.

Варто спробувати – і переконатися: з ШІ працювати не страшно, а захопливо!



ІНФОРМАЦІЯ ПРО АВТОРІВ



Клокар Наталія Іванівна,
старший науковий співробітник ДНУ
«Інститут модернізації змісту освіти»,
доктор педагогічних наук, професор,
заслужений працівник освіти України

Сфера професійних інтересів:

- освітній менеджмент;
- післядипломна педагогічна освіта;
- публічне управління та адміністрування;
- сучасні моделі підвищення кваліфікації педагогічних і управлінських кадрів;
- розвиток професійних компетентностей управлінських кадрів галузі освіти;
- підготовка резерву управлінських кадрів галузі освіти;
- цифрова педагогіка, дидактика цифрової педагогіки;
- управління розвитком освіти регіону, територіальної громади, закладу освіти;
- автономія ЗЗСО;
- академічна доброчесність.



Завалевський Юрій Іванович,
перший заступник директора ДНУ
«Інститут модернізації змісту освіти»,
доктор педагогічних наук, професор,
заслужений працівник освіти України

Сфера професійних інтересів:

- сучасні підходи до розвитку галузі освіти;
- науковий супровід розвитку авторських шкіл України;
- науковий супровід реалізації концепції Нової української школи;
- розроблення та впровадження науково-методичної системи формування вчителя як конкурентоспроможного фахівця в процесі інноваційної діяльності;
- впровадження Державних стандартів у галузі освіти;
- впровадження інноваційних педагогічних технологій в практику роботи закладів загальної середньої та позашкільної освіти;
- державно-громадське управління закладом освіти;
- науковий супровід проведення експериментальної роботи в ЗЗСО.



Тригуб Ірина Анатоліївна,
кандидат педагогічних наук,
«вчитель-методист», в.о. директора
КУ «Пристоличний ЦПРПП»

Сфера професійних інтересів:

- післядипломна освіта;
- шкільне підручникотворення;
- методика викладання української літератури та інтегрованого курсу літератур;
- профільна літературна освіта;
- контекстне вивчення літератури;
- інтеграція шкільної освіти;
- компетентнісне навчання;
- професійні компетентності педагога;
- освітні цифрові технології.



Хромченкова Наталія Миколаївна,
кандидат педагогічних наук,
заступник директора ОЗО
«Щасливський академічний ліцей»,
учитель мистецтва, спеціаліст вищої
категорії

Сфера професійних інтересів:

- сучасні підходи до розвитку галузі освіти;
- публічне управління та адміністрування;
- методика інтегрованого вивчення мистецтва;
- технології штучного інтелекту в освітньому процесі.



Шевченко Антоніна Михайлівна,
кандидат психологічних наук, доцент
кафедри суспільно-гуманітарних наук
КНЗ КОР «Київський обласний
інститут післядипломної освіти
педагогічних кадрів»

Сфера професійних інтересів:

- ментальне здоров'я керівників та педагогічних працівників закладів освіти;
- психологічна підготовка педагогів до розвитку організаційної культури закладів загальної середньої освіти;
- роботу в умовах соціально-економічних змін;
- дослідження психологічних особливостей впровадження цифрової педагогіки в шкільну освіту.



Білан Сергій Сергійович, учитель
географії Щасливського академічного
ліцею, спеціаліст вищої категорії

Сфера професійних інтересів:

- саморозвиток;
- професійне самовдосконалення;
- самореалізація;
- підвищення професійно-фахового та індивідуально-особистісного рівня впродовж всієї педагогічної діяльності;
- володіння предметом викладання, методикою викладання предмету, широкий культурний кругозір;
- підвищення педагогічної майстерності;
- опанування сучасними освітніми технологіями;
- запровадження нових цифрових технологій, які дозволяють ефективно взаємодіяти з учнями.



Бортник Ніна Іванівна, психолог,
учитель основи здоров'я
Щасливського академічного ліцею,
спеціаліст вищої категорії, «учитель-методист»

Сфера професійних інтересів:

- створення сприятливого освітнього середовища, яке підтримує емоційний та соціальний розвиток учнів;
- впровадження програм, які сприяють розвитку соціальних навичок, емпатії та саморегуляції;
- психологічний супровід інклюзивної освіти.



Братусь Леся Василівна, заступник
директора ОЗО «Щасливський
академічний ліцей», учитель української
мови та літератури, спеціаліст вищої
категорії, «учитель-методист»

Сфера професійних інтересів:

- організаційно-методична та управлінська діяльність у мовно-літературній освітній галузі початкової освіти;
- розвиток емоційного інтелекту та комунікативних навичок через художній текст;
- компетентісно-зорієнтоване навчання;
- технології штучного інтелекту в освітньому процесі.



Волохова Олена Ігорівна, заступник директора ОЗО «Щасливський академічний ліцей», учитель англійської мови, спеціаліст вищої категорії

Сфера професійних інтересів:

- використання технологій штучного інтелекту в управлінській та педагогічній діяльності закладу загальної середньої освіти;
- управління освітнім процесом в умовах цифрової педагогіки; запровадження інноваційних технологій в умовах модернізації мовної освітньої галузі (іншомовна освіта);
- стратегічне планування розвитку закладу загальної середньої освіти в умовах кризи;
- оптимізація управління розвитком закладу загальної середньої освіти в умовах реформування та євроінтеграції;
- академічна доброчесність.



Верна Алла Валентинівна, учитель початкових класів, вихователь ГПД Щасливського академічного ліцею, спеціаліст

Сфера професійних інтересів:

- дидактика цифрової педагогіки;
- ігрові методи навчання;
- розробка освітніх проєктів.



**Джунковський Юрій
Олександрович**, учитель
інформатики та технологій
Щасливського академічного ліцею,
спеціаліст

Сфера професійних інтересів:

- застосування технологій нейронних мереж;
- робототехніка в шкільній освіті;
- STEM-технології;
- проєктна діяльність.



Йовбак Юрій Юрійович, директор
ОЗО «Щасливський академічний
ліцей», спеціаліст вищої категорії,
«учитель-методист», заслужений
учитель України

Сфера професійних інтересів:

- сучасні технології в управлінні закладом загальної середньої освіти;
- управління в кризових ситуаціях;
- сучасні моделі підвищення кваліфікації педагогічних і управлінських кадрів;
- розвиток професійних компетентностей управлінських кадрів галузі освіти;
- організація профільного навчання;
- партнерська взаємодія учасників освітнього процесу;
- реалізація взаємозв'язків у площині «школа – громада»;
- підвищення якості освіти;
- компетентнісне навчання;
- створення безпечного освітнього середовища;
- навчання впродовж життя.



Костюк Оксана Володимирівна,
учитель історії, основ правознавства,
громадянської освіти Щасливського
академічного ліцею, спеціаліст вищої
категорії, «учитель-методист»

Сфера професійних інтересів:

- цифрова педагогіка;
- шкільна компетентнісно зорієнтована освіта;
- розвиток педагогічної майстерності;
- критичне мислення.



Круговий Олексій Євгенович,
учитель інформатики та фізики
Щасливського академічного ліцею,
соціальний педагог, спеціаліст першої
категорії

Сфера професійних інтересів:

- цифрова педагогіка;
- дидактика цифрової педагогіки;
- проєктна діяльність в шкільній освіті;
- особистісно зорієнтоване навчання.



Лисенко Олена Миколаївна,
психолог КУ «Пристоличний
ЦПРПП»

Сфера професійних інтересів:

- консультативна психологія;
- дитяча психологія;
- психологія конфліктів;
- діагностика мотиваційної сфери;
- розвиток нейронних зв'язків;
- кінезіологічні вправи;
- арттерапія;
- психосоматика.



Мельниченко Оксана Валеріївна,
учитель музичного мистецтва,
мистецтва Щасливського
академічного ліцею, керівник
гурткової роботи, спеціаліст вищої
категорії, «учитель-методист»

Сфера професійних інтересів:

- сучасні підходи до розвитку
мистецької освітньої галузі;
- інтеграція в шкільній освіті;
- мистецький контекст;
- естетичне виховання.



Микитюк Оксана Петрівна, учитель української мови та літератури Щасливського академічного ліцею, спеціаліст вищої категорії, «старший учитель»

Сфера професійних інтересів:

- інноваційні методики викладання української мови та літератури;
- розвиток предметної читацької компетентності учнів основної школи;
- упровадження сучасних освітніх технологій;
- використання цифрових інструментів на уроках мовно-літературної освітньої галузі.



Мороз Світлана Василівна, учитель української мови та літератури Щасливського академічного ліцею, спеціаліст вищої категорії

Сфера професійних інтересів:

- сучасна українська література;
- технології штучного інтелекту в освітньому процесі;
- публічне управління та адміністрування.



Пархоменко Валентина

Миколаївна, учитель початкових класів Щасливського академічного ліцею, вихователь ГПД, спеціаліст вищої категорії, «старший учитель»

Сфера професійних інтересів:

- дидактика цифрової педагогіки;
- особистісно зорієнтоване навчання;
- психологічні аспекти розвитку особистості.



Пашченко Інна Миколаївна, учитель англійської мови Щасливського академічного ліцею, спеціаліст вищої категорії

Сфера професійних інтересів:

- цифрова педагогіка, інтеграція сучасних інформаційно-комунікаційних технологій у викладання англійської мови;
- створення інтерактивного освітнього середовища;
- розвиток медіаграмотності учнів;
- використання онлайн-ресурсів і платформ для формувального оцінювання та індивідуалізації навчання;
- упровадження змішаного та дистанційного навчання;
- професійний розвиток у контексті цифрової трансформації освіти.



Плем'яник Інна Михайлівна,
учитель початкових класів
Щасливського академічного ліцею,
спеціаліст вищої категорії, «учитель-методист»

Сфера професійних інтересів:

- хібукі-терапія;
- арттерапія;
- інтеграція в шкільній освіті;
- естетичний розвиток молодших школярів.



Поліщук Наталія Леонідівна,
учитель інформатики Щасливського
академічного ліцею, спеціаліст вищої
категорії, «учитель-методист»

Сфера професійних інтересів:

- використання технологій штучного інтелекту в педагогічній діяльності закладу загальної середньої освіти;
- цифрова творчість і STEAM-підхід, міжпредметна інтеграція;
- розвиток креативності та критичного мислення учнів;
- інноваційне освітнє середовище та цифрове партнерство;
- сервіси ШІ для педагогічного планування та самоаналізу;
- академічна доброчесність.



Русавська Олександра Миколаївна, учитель фізики та астрономії, математики, інформатики Щасливського академічного ліцею, спеціаліст першої категорії

Сфера професійних інтересів:

- цифрова педагогіка, зокрема використання штучного інтелекту в освітньому процесі;
- проведення уроків із застосуванням сучасних цифрових інструментів;
- розвиток критичного мислення в учнів;
- розробка цифрових освітніх ресурсів та тестових платформ для моніторингу навчальних досягнень;
- професійний розвиток педагогів через впровадження інноваційних практик;
- формування освітнього середовища, орієнтованого на індивідуальні освітні траєкторії учнів.



Сухоставська Юлія Олександрівна, учитель початкових класів, вихователь ГПД Щасливського академічного ліцею, спеціаліст

Сфера професійних інтересів:

- діалогічна взаємодія на уроках у початковій школі;
- інструменти формувального оцінювання;
- впровадження цифрових технологій, інтерактивних методів навчання на уроках в початковій школі.



Сушко Станіслав Олександрович,
учитель хімії Щасливського
академічного ліцею, спеціаліст вищої
категорії

Сфера професійних інтересів:

- сучасні освітні технології;
- інструменти штучного інтелекту в шкільній освіті;
- методика викладання хімії;
- інтеграція предметів природничої освітньої галузі;
- навчання впродовж життя.

ЗМІСТ

Розділ I. Інформаційно-цифрове суспільство і освіта

1.1. Цифрова педагогіка як складова науки XXI століття	7
1.2. Критична цифрова педагогіка: зарубіжний досвід	24
1.3. Дидактика у вимірі цифрової педагогіки: ключові концепти	35

Розділ II. Цифрова педагогіка в сучасному закладі освіти

2.1. Система управління навчанням (LMS) – основа організації освітнього процесу на базі інформаційно-цифрових технологій.....	54
2.2. Професійні компетентності педагога цифрового суспільства...	66
2.3. Критичне мислення як ключова компетенція педагога у використанні цифрових інструментів в освітньому процесі	74

Розділ III. Цифрова педагогіка в освітньому процесі ЗЗСО

3.1. мовно-літературна освітня галузь.....	83
3.2. математична освітня галузь	121
3.3. природнича освітня галузь.....	129
3.4. інформатична освітня галузь.....	138
3.5. соціальна та здоров'язбережувальна освітня галузь.....	145
3.6. громадянська та історична освітня галузь.....	155
3.7. мистецька освітня галузь.....	162
3.8. початкова школа.....	183

Розділ IV. Психологічні особливості навчання й виховання в умовах цифрової педагогіки

4.1. Психологічні аспекти впровадження ІКТ в шкільну освіту.....	211
4.2. Психологія для батьків інформаційно-цифрового суспільства...	225
4.3. Інтернет-челенджі, їх вплив на психічне і фізичне здоров'я дітей та підлітків.....	234

Розділ V. Технології та інструменти цифрової освіти.....

Інформація про авторів.....

