

Укладання тематичного словника до уроку / кількох уроків	Тема: Літературні казки (5 клас) «Проблемні» слова: <i>автори</i> — 2 <i>автори</i> , <i>казки</i> — 3 <i>казки</i> , <i>книжки</i> — 4 <i>книжки</i> , <i>псевдонім</i> , <i>уподобання</i> , <i>читання</i>
Складання речень для розрізнення значень слів за наголосом	Закладка з <i>атласу</i> (тканини) допомогла швидко знайти потрібну карту <i>атласу</i> (збірника).
Використання / складання римів	Нагадала мама <i>сину</i> , щоб тримав він рівно <i>спину</i> . Може статися <i>пожежа</i> , як замкне уся <i>мережа</i> . Шила сукню раз <i>Марія</i> ; модний крій — <i>асиметрія</i> .

Висновки й перспективи досліджень. Дотримання акцентологічних норм сучасної української літературної мови є не тільки важливим складником професійної діяльності педагога, а й проявом поваги до неї як національного надбання. Учителю літерату-

ри — носій мовної культури — має показати приклад такого шанобливого ставлення.

Представлені узагальнені правила допоможуть словесникам зрозуміти особливості наголошення фахових іменників, сприятимуть усвідомленому вивченню їх. Запропонована добірка типових акцентологічних кальок на уроці літератури і нормативні варіанти словосполучень професійного мовлення філолога, розроблені рекомендації щодо опанування проблемно наголошуваної лексики забезпечать підвищення рівня мовно-комунікативної / державомовної компетентності сучасного педагога, формування якісного українськомовного середовища закладу освіти.

Перспективу наукових досліджень убачаємо у висвітленні предметно-методичних аспектів наголошування інших частин мови (прикметників, числівників, дієслів, прислівників).

Список використаних джерел

- Орфоепічний словник: Близько 40 000 слів / укл. М. І. Погрібний. — Київ : Рад. школа, 1984. — 630 с.

Формуємо медіакомпетентність: проекти з інформатики за творчістю Г.-К. Андерсена

УДК 37.015.31:070]:37.091.313:004

<https://doi.org/10.33989/3083-6387.2025.1.329219>

Залучення школярів до проєктної діяльності є ефективним способом розвитку їхніх ключових компетентностей, формування творчої особистості, яка здатна критично мислити, опрацьовувати інформацію, досліджувати поставлені питання, пропонувати шляхи розв'язання проблем. Під час реалізації проєктів в учнів 3—6 класів не тільки розвиваються навички критичного й творчого мислення, а й відбувається усвідомлення і формування моральних цінностей, етичної поведінки.

У сучасному освітньому процесі проєктна робота посідає особливе місце, оскільки вона відкриває широкі можливості для застосування, інтеграції та поглиблення знань з різних освітніх галузей, прояву ініціативності, проведення досліджень, що базуються на співпраці, активному пошуку, креативності. Така діяльність сприяє розвитку пізнавальних навичок учнів, формуванню вміння самостійно конструювати свої знання, орієнтуватися в інформаційному просторі тощо.

Порівняно з традиційним проєктне навчання має низку переваг для учнів:

- поглиблене вивчення навчального матеріалу, застосування здобутих знань та навичок на практиці, інтеграція знань з різних предметів;
- розвиток пізнавальних і творчих навичок, критичного мислення;
- розвиток самостійної діяльності та навичок співпраці;
- розвиток комунікативних здібностей у співробітництві учнів між собою і з вчителем («педагогіка співробітництва»);
- розвиток уміння висловлювати власну думку, репрезентувати результати своєї діяльності у різних формах;
- розвиток соціально-емоційного інтелекту;
- розвиток індивідуальних інтересів на основі моделювання діяльності спеціалістів конкретної предметної галузі.

Використання класичних літературних творів, таких як казки Андерсена, у поєднанні із сучасними цифровими технологіями, має великий потенціал для створення цікавого навчального середовища для інтелектуального та емоційного розвитку дітей.

На уроках інформатики під час реалізації різноманітних проєктів учні мають можливість краще оволодіти цифровими технологіями та інструментами.

У підготовці та реалізації проєкту науковці виділяють кілька етапів:

- I. Організаційно-підготовчий: обговорення проблеми з учителем, визначення мети і завдань, вироблення плану дій. На цьому етапі роль учителя полягає в мотивації учнів та організації їхньої діяльності, підтримці ініціативності.
- II. Практико-дослідницький: пошук, збір, аналіз інформації, робота з різними джерелами, вирішення проміжних завдань, організація анкетувань та опитувань, проведення експериментів.
- III. Підсумковий: узагальнення і класифікація зібраних матеріалів, формулювання висновків, підготовка інформаційних та ілюстративних матеріалів, складання сценарію презентації.
- IV. Презентаційний: презентація отриманих результатів роботи. На цьому етапі учні мають можливість не тільки презентувати продукт своєї діяльності, а й донести власні думки і висновки до аудиторії, навчитися комунікувати з нею.
- V. Рефлексія: колективне обговорення роботи над проєктом, самооцінювання процесу та результатів проєкту, висловлення вражень і думок.

The LEGO Foundation пропонує для реалізації проєктів у початковій школі дотримуватися моделі «5П+1П»:

1. Проблема.
2. Планування.
3. Пошук інформації.
4. Продукт.
5. Презентація.
6. Підбиття підсумків та продовження. [Проектна робота в початковій школі. Методичний посібник із фасилітації проєктної роботи з учнями 3—4 класів / The LEGO Foundation. — Запоріжжя: СТАТУС, 2023. — 212 с.]

Така модель має подібні до запропонованих етапи роботи над проєктом, відмінністю є виокремлення процесів постановки проблеми та розробки плану дій для реалізації проєкту.

Отже, проєктна діяльність не тільки сприяє інтелектуальному розвитку і засвоєнню академічних знань, а й формує міцну основу для особистісного та соціального зростання учнів, розвитку навичок, важливих для успішної самореалізації в сучасному світі.

Запропоновані нами проєкти можна реалізовувати на уроках предмета «Я досліджую світ» у початковій школі, а також на уроках інформатики та зарубіжної літератури в 5—6 класах. Важливо те, що основою проєктів є моральні та етичні проблеми, відображені у творах Г.-К. Андерсена, а інформаційні технології є лише засобом для реалізації творчих задумів та ідей учнів.

Використання казок Г.-К. Андерсена як основи для запропонованих проєктів допомагає школярам навчитися розуміти підтексти, аналізувати мотиви та вчинки персонажів, робити висновки, усвідомлю-

вати важливість моральних цінностей у житті людей, розвиває емоційний інтелект учнів. Твори Г.-К. Андерсена часто містять складні моральні дилеми, які спонукають учнів до критичного мислення та аналізу. Це сприяє глибшому розумінню етичних питань. Занурюючись у літературні ситуації, учні розвивають емпатію, навчаються розуміти та відчувати переживання інших, що допомагає актуалізувати і розвинути їхні ціннісні орієнтири. Використання інформаційних технологій як інструменту для вираження творчих ідей забезпечує інтегрування гуманітарних знань із сучасними технологічними навичками, розвиток інтересу до читання, креативність, пошук різноманітних підходів до вирішення проблем.

Отже, така діяльність сприяє глибшому розумінню літератури і готує учнів до використання різноманітних медіаресурсів, навчає ефективно взаємодіяти із застосуванням інформаційних технологій, розвиває здатність критично оцінювати інформацію, з якою вони стикаються щодня у цифровому світі. Знання та навички, набуті через таку проєктну роботу, готують учнів до реальних життєвих ситуацій, у яких етика і мораль часто відіграють ключову роль, а підкреслення моральних аспектів у навчанні сприяє вихованню відповідальності та формуванню загальнолюдських цінностей.

У запропонованих нами проєктах з інформатики для учнів 3—6 класів ми надаємо педагогам опис проблеми та орієнтовний план дій щодо реалізації проєктів з учнями, а також можливі критерії оцінювання і форми діяльності учасників проєкту.

Перша частина опису проєкту містить постановку проблеми, тему, мету, завдання, очікувані результати, тривалість. Під час постановки проблеми для учнів важливим є визначення етичного питання, розв'язання якого потребує від них застосування навичок аналізу отриманої інформації, критичного мислення, висловлення власної думки та наведення аргументів на її підтвердження. Відповідно до визначеної проблеми сформульовано тему, мету та завдання проєкту. Крім того, на допомогу вчителю наведено очікувані результати роботи учнів, що визначені в державних стандартах початкової школи та базової середньої освіти для таких освітніх галузей: мовно-літературна, інформатична, соціальна і здоров'я-збережувальна. Для реалізації творчих ідей учнів, що виникають під час дослідження сформульованої проблеми, запропоновані певні інформаційні технології та інформаційні продукти як результат роботи учнів.

Другою частиною опису проєкту є орієнтовний механізм його реалізації під час освітнього процесу. До кожного етапу реалізації подано орієнтовний алгоритм дій учнів і вчителя. Запропоновано навчальні активності для учнів, питання, які вчитель може поставити учням, щоб допомогти їм зробити критичний аналіз різноманітних інформаційних джерел, узагальнення, дійти висновків. Наведені орієнтовні дії вчителя під час роботи учнів над створенням інформаційних продуктів, а також покликання на корисні ресурси для реалізації проєкту.

ПРОЄКТ «СВІТ БЕЗ СТЕРЕОТИПІВ»

1. Клас. 3 клас.

2. Модельна програма за ред. Р. Б. Шияна.

Підручник інтегрованого курсу «Я досліджую світ», створений членами авторського колективу розробників Типової освітньої програми під керівництвом Р. Б. Шияна.

Проблема та її актуальність	Упередження або стереотип — це думка про когось або щось, яка не завжди відповідає дійсності і може мати багато негативних наслідків: • обмежувати можливості людей; • призводити до конфліктів і непорозумінь; • шкодити психічному здоров'ю людей; • призводити до втрати культурного різноманіття і талановитих людей. Щоб уникнути стереотипного мислення, важливо знайомитися з людьми різних культур, традицій і досвіду, вчитися мислити критично
Тема	Світ без стереотипів
Мета	Усвідомлення негативних наслідків стереотипів для людини та суспільства загалом, розвиток критичного мислення учнів, розуміння важливості уникнення упередженого ставлення в міжособистісному спілкуванні та формування позитивних відносин у суспільстві
Завдання	Вивчення понять «стереотип» та «упередження». Розвиток критичного мислення учнів. Знайомство з важливістю розвитку сильного характеру та самодисципліни в житті. Пошук стереотипів у повсякденному житті. Дослідження власних упереджень. Розуміння важливості різноманітності. Знайомство з історіями успіху відомих особистостей, які стали прикладом для інших завдяки силі характеру. Аналіз факторів, які допомогли цим людям подолати труднощі та досягти значних результатів. Визначення та обговорення сильних сторін учнів та способів їхнього подальшого розвитку. Закріплення знань по роботі з текстом, графікою та презентаціями. Відпрацювання навичок роботи в групі
Навчальні предмети (вказати предмет або предмети)	Я досліджую світ, інформатика, українська мова та читання
Передбачувані (очікувані, кінцеві) результати	I. Мовно-літературна освітня галузь: <i>Взаємодія з іншими особами усно, сприйняття і використання інформації для досягнення життєвих цілей у різних комунікативних ситуаціях</i> • Аналізує та інтерпретує усну інформацію • Оцінює усну інформацію • Перетворює усну інформацію у різні форми повідомлень <i>Сприйняття, аналіз, інтерпретація, критичне оцінювання інформації в текстах різних видів, медіатекстах та використання її для збагачення свого досвіду</i> • Оцінює текст • Перетворює інформацію II. Інформатична освітня галузь: <i>Створення інформаційних продуктів та програм для ефективного розв'язання завдань / проблем, творчого самовираження індивідуально та у співпраці, за допомогою цифрових пристроїв та без них</i> • Опрацьовує та створює інформаційні продукти з використанням даних різних типів • Співпрацює в команді для створення інформаційного продукту III. Соціальна і здоров'язбережувальна освітня галузь: <i>Турбота про особисте здоров'я і безпеку, реагування на діяльність, яка становить загрозу для життя, здоров'я, добробуту власного і тих, хто оточує</i> • Обстоює інтереси власні та інших осіб • Поводиться етично

	Наскрізнi уміння: • висловлювати думку усно і письмово • критичне мислення • здатність логічно обґрунтовувати позицію • виявляти ініціативу • творити • застосовувати емоційний інтелект • здатність співпрацювати в команді
	Компетентності, що розвиваються: • Вільне володіння державною мовою • Інформаційно-цифрова компетентність • Соціальна та громадянська компетентності • Обізнаність та самовираження у сфері культур
Продукт	Електронна казка, створена в редакторі презентацій
Тривалість проєкту	4 тижні
Склад учасників	групи 5—6 осіб

II. Механізм реалізації проєкту (план дій).

Проект можна зреалізувати впродовж теми 9 «Я — людина».

Етап реалізації проєкту	Алгоритм діяльності учнів	Алгоритм діяльності вчителя	Форма представлення результатів
I. Визначення теми проєкту, актуалізація ключових понять: стереотип, упередження, критичне мислення, проєкт, презентація, графіка, текст, програмні засоби для роботи з презентацією, графікою і текстом	1. Відповідають на запитання: • З якої казки ці малюнки? • Чим гидке каченя було схоже на інших каченят? • Чим воно відрізнялося від них? • Як поставилися до нього мешканці пташиного двору? • Як воно почувалося через це? • Ким стало гидке каченя, коли виросло? • Чи справедливо вчиняли з гидким каченям? • У чому моя неповторність? • Що мені подобається? • Які я маю смаки та захоплення? Моя мрія. • Що потрібно зробити, щоб здійснилася мрія? • Що в мене спільного з моїми родичами?	Бесіда з учнями з метою вивчення понять «стереотип», «упереджене ставлення» на прикладі казки Г.-К. Андерсена «Гидке каченя». Демонстрація малюнків з книжки або мультфільму	Усне визначення понять: <i>Упередження — хибна думка, яка складається щодо кого-, чого-небудь наперед, без ознайомлення.</i> <i>Стереотип — це усталений шаблон мислення, забобон, який зазвичай безпосередньо не стосується реальності</i>
	2. Працюють у мінігрупах: аналізують різні епізоди казки та обговорюють, чому персонажі могли робити помилкові висновки. • На пташиному подвір'ї: Коли каченя потрапляє на пташине подвір'я, інші птахи сприймають його як «гидкого чужоземця». Вони ображають та висміюють каченя через його несхожість на інших. • На болоті: Коли каченя потрапляє до болота, дикі качки та гуси відзначають його «потворність» та виражають до нього ворожість або неприязнь. • У хатинці бабусі: Кіт та курка, які жили в хаті бабусі, не сприймають каченя, тому що воно не вміє робити те, що роблять вони, і не любить те, що подобається їм	Модерація роботи учнів	Створення «дерева рішень» для головного героя: які рішення могли б змінити його життя?

	3. Складають із вивчених на уроці понять тему проєкту та визначають програмні засоби, які допоможуть отримати кінцевий продукт проєкту – електронну казку, створену в редакторі презентацій	Допомога в актуалізації знань учнів по роботі з текстом, графікою, презентаціями. Рефлексія для підбиття підсумку уроку та визначення теми, мети, кінцевого продукту майбутнього проєкту	Визначено тему, мету, кінцевий продукт проєкту — електронна казка, створена у редакторі презентацій
	Ресурси: <u>Текст казки</u> <u>Навчально-методичний посібник «Нова українська школа: розвиток критичного мислення учнів початкової школи»</u>		
II. Визначення команд, розподіл ролей	1. Об'єднуються в команди, визначають лідера та розподіляють ролі для підготовки тексту, зображення, звуків тощо для електронної казки	Модерація роботи учнів	Створено робочі команди
	2. Згідно з темою проєкту визначають сюжет та героїв електронної казки	Модерація роботи учнів	Для кожної команди визначено сюжет казки та героїв
	3. Прописують сценарій та діалоги героїв електронної казки	Модерація роботи учнів	Написано сценарій та діалоги героїв казки
	4. Створюють (за допомогою штучного інтелекту в <u>Canva</u>) або знаходять в інтернеті образи героїв, інші зображення, звукові файли тощо для створення електронної казки	Нагадування правил пошуку та використання зображень, аудіо тощо з інтернету, правил роботи в програмному середовищі Canva	Підготовлено зображення, текст, звук тощо для слайдів презентації
	5. Працюють в програмних засобах	Нагадування учням правил роботи в програмних засобах (за потреби)	
	Ресурси: <u>Перелік головних героїв казки «Гидке каченя»</u> <u>Ілюстрації до казки «Гидке каченя»</u> Конструктор зображень на основі штучного інтелекту в <u>Canva</u> для генерації образів героїв		
III. Створення електронної казки	1. Працюють у програмних засобах: створюють презентацію на основі розробленого сюжету	Модерація роботи учнів	
IV. Презентація електронних казок	1. Презентують електронні казки. 2. Оцінюють роботи одне одного	Модерація роботи учнів	Створені електронні казки у редакторі презентацій

Критерії оцінювання діяльності учасників проєкту:

1. Критерії змісту:

- Сюжет: Наскільки цікавий та наочний сюжет, чи відображає сюжет і ключові моменти казки?

- Текст: Наскільки яскраво висвітлено вдачу героїв, риси їхнього характеру, які допомогли досягти успіху?
 - Персонажі: Як детально описані та представлені персонажі, чи є вони цікавими та узгодженими з казкою?
2. Критерії технічної реалізації:
- Використання інструментів: Чи використано в презентації текст / графічні зображення / звук / відео? Чи використано власні графічні зображення / звук / відео?
 - Графіка та дизайн: Чи привертає увагу графічне оформлення, використані кольори та структура слайдів?
3. Критерії творчості:
- Оригінальність: Чи є у казці оригінальні елементи?
 - Виразність: Наскільки яскраво виражені емоції та ідеї через електронну форму?
4. Критерії взаємодії та обговорення:
- Співпраця: Наскільки ефективно співпрацювали учасники команди під час реалізації проєкту?
 - Обговорення: Чи були проведені обговорення, в яких учасники ділилися ідеями та вносили корективи?
5. Критерії презентації:
- Виступ: Наскільки чітко та зрозуміло учасники представили свою електронну казку під час презентації?
 - Відповіді на питання: Наскільки впевнено та виразно відповідали на запитання аудиторії та вислуховували зауваження?
6. Критерії самооцінки:
- Самооцінка: Чи розуміє кожен учасник роль свого внеску в спільний продукт та якість власної роботи?
 - Можливість удосконалення: Наскільки ефективно учасники здатні самостійно визначати можливі шляхи удосконалення свого проєкту?

Форми оцінювання:

Самооцінювання:

- Учасники проєкту заповнюють анкету самооцінювання, де вони вказують власний внесок та внесок команди.

Портфоліо:

- Учасники проєкту збирають усі свої матеріали в портфоліо (скриншоти, зображення, текстові документи тощо), яке потім можна оцінити за внеском, оригінальністю, виразністю тощо.

Відгуки та обговорення:

- Проведення сесії взаємного обговорення, під час якої команди висловлюють відгуки про проєкти одна одної.

ПРОЄКТ «КАЗКОВА ЯЛИНКА: ЗБЕРЕЖЕННЯ ТРАДИЦІЙ ТА ЕКОЛОГІЇ»

1. Клас. 4 клас

2. Модельна програма за ред. Р. Б. Шияна

Підручник інтегрованого курсу «Я досліджую світ», створений членами авторського колективу розробників Типової освітньої програми під керівництвом Р. Б. Шияна

Проблема та її актуальність	Як знайти баланс між національними й сімейними традиціями та екологічною безпекою / відповідальністю / збереженням природи? Різдво — це свято, яке символізує сімейні цінності, любов, радість та духовне єднання, і справжня суть свята не пов'язана з фізичною присутністю ялинки. Ця моральна проблема закликає до глибшого розуміння цінностей і виборів, які ми робимо, підкреслюючи важливість поваги до природи та здатність цінувати те, що маємо, не забуваючи про справжній зміст святкування.
Тема	Казкова ялинка: збереження традицій та екології
Мета	Розвиток екологічної та соціальної компетентностей, етичної поведінки учнів, виховання ціннісного ставлення до природи та розуміння важливості цінувати те, що маємо
Завдання	Розширити знання про негативний вплив на природу вирубування ялинок, обговорити альтернативні, екологічно збалансовані рішення. Розвивати етичне мислення, відповідальне ставлення до природи, зокрема в контексті вибору між штучними та живими ялинками. Заохочувати в учнів вдячність за те, що вони мають, і навчати їх цінувати прості речі у повсякденному житті, надихаючи бачити красу в дрібницях. Сприяти розвитку творчих навичок учнів через створення власних інтерпретацій казкової ялинки у формі анімованої листівки, створеної в програмі Scratch

Навчальні предмети (вказати предмет або предмети)	Я досліджую світ, інформатика, українська мова та читання
Передбачувані (очікувані, кінцеві) результати	I. Мовно-літературна освітня галузь: <i>Взаємодія з іншими особами усно, сприйняття і використання інформації для досягнення життєвих цілей у різних комунікативних ситуаціях</i> - Аналізує та інтерпретує усну інформацію - Висловлює і захищає свої погляди - Регулює власний емоційний стан <i>Сприйняття, аналіз, інтерпретація, критичне оцінювання інформації в текстах різних видів, медіатекстах та використання її для збагачення свого досвіду</i> - Оцінює текст - Збагачує естетичний та емоційно-чуттєвий досвід II. Інформатична освітня галузь: <i>Створення інформаційних продуктів та програм для ефективного розв'язання завдань / проблем, творчого самовираження індивідуально та у співпраці, за допомогою цифрових пристроїв та без них</i> - Опрацьовує та створює інформаційні продукти з використанням даних різних типів III. Природнича освітня галузь: <i>Усвідомлення розмаїття природи, взаємозв'язків її об'єктів та явищ, пояснення ролі природничих наук і техніки в житті людини, відповідальна поведінка у природі</i> Відповідально та ощадливо використовує природні ресурси <i>Критичне оцінювання фактів, поєднання нового досвіду з набутим раніше і творче його використання для розв'язання проблем природничого характеру</i> - Визначає проблему через співвіднесення нових фактів із попереднім досвідом - Критично оцінює проблему IV. Соціальна і здоров'язбережувальна освітня галузь: <i>Аргументований вибір на користь здорового способу життя, аналіз і оцінка наслідків та ризиків</i> - Аналізує вплив Наскрізні уміння: - висловлювати думку усно і письмово - критичне мислення - здатність логічно обґрунтовувати позицію - розв'язувати проблеми - творити - оцінювати ризики
	Компетентності, що розвиваються: - Вільне володіння державною мовою - Інформаційно-цифрова компетентність - Екологічна компетентність
Продукт	Анімована листівка, створена в програмі Scratch.
Тривалість проєкту	2 тижні
Склад учасників	індивідуальний проєкт

II. Механізм реалізації проєкту (план дій).

Етап реалізації проєкту	Алгоритм діяльності учнів	Алгоритм діяльності вчителя	Форма представлення результатів
I. Читання казки Г.-К. Андерсена «Ялинка»:	1. Читають вголос по черзі казку Г.-К. Андерсена «Ялинка» або слухають аудіоказку	Модерація роботи учнів	

визначення проблематики і теми проєкту	1. У мінігрупах відповідають на запитання: • Чи цінувала маленька ялинка своє життя в лісі? Чи раділа тому, що мала? • Як приклад маленької ялинки може навчити нас цінувати та бути вдячними за те, що вже є в нашому житті? • Яким чином казка відображає важливість збереження природи? • Як ми можемо заохочувати відповідальне ставлення людей до природи в сучасному світі? • Чому важливо враховувати екологічні та етичні моменти в святкуванні, зокрема в прикрашанні ялинок? Як це може впливати на наше спільне майбутнє?	Організація роботи мінігруп	Усні відповіді
	2. Уявляють казкову ялинку. Працюють у графічному редакторі Scratch: починають створювати спрайт казкової ялинки, спираючись на власну фантазію та уяву	Демонстрація ілюстрацій ялинки для натхнення учнів. Актуалізація знань з використання графічного редактора Scratch (за потреби)	Намальований спрайт ялинки
	Ресурси: Текст казки Аудіоказка Ілюстрації ялинки (для натхнення) Scratch (онлайн-версія)		
II. Визначення команд, розподіл ролей	1. Продовжують працювати у графічному редакторі Scratch: малюють образи для спрайта ялинки	Модерація роботи учнів	Образи для спрайта ялинки
	2. Створюють скрипт для анімації ялинки	Модерація роботи учнів. Актуалізація знань з використання блоків для написання скрипту в Scratch (за потреби)	Анімована листівка ялинки
	3. Публікують створені листівки на онлайн-дошці Padlet	Модерація роботи учнів (краще використати дошку формату «Блог», щоб користувачі могли залишати лайки під публікаціями)	Опубліковані листівки на онлайн-дошці Padlet
	4. Переглядають та оцінюють листівки однокласників	Модерація роботи учнів	
	Ресурси: Padlet (онлайн-дошка)		

Критерії оцінювання навчального проєкту «Моя ялинка» у Скретч для 4 класу:

1. Відповідність темі:

- Чи відображено у проєкті мотиви казки Андерсена «Ялинка»?

Медіаосвіта

2. Творчість та оригінальність:

- Чи використано новаторські, оригінальні ідеї та елементи?

3. Використання Scratch:

- Чи правильно використано блоки програмування Scratch для створення анімації?

4. Графічне виконання:

- Наскільки якісно намальований спрайт ялинки, її образи?

Оцінювання однокласників (за кількістю «лайків» на онлайн-дошці).

ПРОЄКТ «СНІГОВА КОРОЛЕВА» У МЕДІАСВІТІ

Клас. 5 клас

Проблема та її актуальність	Однією з головних причин навчання медіаграмотності є стрімка зміна медійного ландшафту. Діти стикаються з різноманітними формами медіа — від традиційних газет і телебачення до інтернет-ресурсів, соціальних мереж та стрімінгових платформ. Уміння аналізувати цю різноманітність є ключовим для розвитку критичного мислення та формування навички здійснювати обґрунтований вибір. Навчання медіаграмотності допомагає учням відрізняти факти від думок, розпізнавати медійні маніпуляції, сприймати інформацію з обережністю
Тема	«Снігова Королева» у медіасвіті
Мета	Ознайомлення учнів з різними видами медіа, формування усвідомленого підходу до сприйняття інформації через різні медіаджерела (текст, відео), розвиток навичок аналізу та вибору надійної інформації, формування свідомого й відповідального способу споживання медіапродукції, критичного мислення, етичної поведінки
Завдання	Дослідити різні медіаджерела казки «Снігова Королева» (текст, мультфільм / відеофільм). З'ясувати відмінність та схожість сюжетів інтерпретації від оригіналу. Обґрунтувати сильні та слабкі сторони різних видів медіа: мовлення медіа, роль музики, малюнків, тексту
	Навчитися приймати обґрунтовані та зважені рішення. Виховувати вічні духовні цінності: дружба, вірність, доброта, милосердя. Розвивати зацікавленість учнів до екранних медіа, творчу уяву, аналітичне і критичне мислення, художній смак, візуальну грамотність
Навчальні предмети (вказати предмет або предмети)	інформатика, зарубіжна література, етика
Передбачувані (очікувані, кінцеві) результати	I. Мовно-літературна освітня галузь: • Оцінює усну інформацію [РМЛ 1.5] • Збагачує естетичний та емоційно-чуттєвий досвід [РМЛ 2.3] • Висловлює та обстоює власні погляди, ідеї, переконання [РМЛ 1.6] II. Інформатична освітня галузь: • Критично оцінює інформацію, отриману з різних джерел [ІФО 1.4] IV. Соціальна і здоров'язбережувальна освітня галузь: • Поводиться етично [СЗО 4.8] Наскрісні уміння: • висловлювати думку усно і письмово • критичне мислення • здатність логічно обґрунтовувати позицію • розв'язувати проблеми Компетентності, що розвиваються: • Вільне володіння державною мовою • Інформаційно-цифрова компетентність • Культурна компетентність
Продукт	порівняльна таблиця

Тривалість проєкту	2 тижні (2 уроки)
Склад учасників	індивідуальний проєкт

II. Механізм реалізації проєкту (план дій).

Етап реалізації проєкту	Алгоритм діяльності учнів	Алгоритм діяльності вчителя	Форма представлення результатів
I. Актуалізація сюжету казки Г.-К. Андерсена «Снігова Королева»	1. Пригадують текст казки з уроку зарубіжної літератури: виконують інтерактивну вправу «Пригадай героїв казки»	Модерація роботи учнів	виконана вправа
	2. Беруть участь у бесіді. Відповідають на запитання: • Як випробування переживають Кай і Герда? • Як змінюються стосунки між героями протягом твору? • Як Кай і Герда реагують на виклики, що ставлять перед ними злі сили? • На які жертви готові піти герої та героїні твору заради вірності та дружби? • Як це відображає їхні характери? • Чому, на вашу думку, важливо бути вірним другом? • Як це може впливати на ваше життя та стосунки з людьми?	Організація бесіди	усні відповіді на запитання
	3. Заповнюють першу частину порівняльної таблиці	Модерація роботи учнів	заповнена перша частина таблиці
	<i>Перегляд мультфільму / відеофільму та заповнення другої частини таблиці можна запропонувати для домашнього завдання</i>		
	Ресурси: <u>Текст казки</u> Екранізація казки, наприклад відеофільм 1986 року, мультфільм 2012 року Інтерактивна вправа «Пригадай героїв казки» Порівняльна таблиця		
II. Порівняння екранізації казки з оригіналом	1. Беруть участь у роботі зі створення узагальнювальної таблиці на основі власних заповнених таблиць	Заповнення узагальнювальної таблиці	заповнена узагальнювальна таблиця
	2. Аналізують узагальнювальну таблицю. Роблять висновки щодо відмінностей, сильних та слабких сторін кожного виду медіа	Модерація роботи учнів. Додаткові запитання для учнів: • Як автор казки та творці мультфільму / відеофільму зображають головних персонажів? • Чи відрізняються їхні характеристики? • Чи існують епізоди або деталі, які наявні в одному з видів медіа, але відсутні в іншому? • Чому, на вашу думку, творці мультфільму / відеофільму обрали конкретний жанр та стиль для переказу казки?	Зроблено висновки

		• Як впливає якість сценарію та діалогів на сприйняття подій? Чи є вони зрозумілими та цікавими для вас? • Який із варіантів ви вважаєте більш привабливим або цікавим?	
		Підведення учнів до висновку, що: • інтерпретація твору може відрізнятися залежно від формату подачі; • використання звукового супроводу, візуальних ефектів може впливати на емоційне сприйняття твору; • вибір медіа має значення для вираження ідей, ефективного спілкування; • уміння розрізняти відмінності між текстовим та візуальним способами представлення інформації розвиває критичне мислення	

Критерії оцінювання діяльності учасників проєкту:

1. Глибина дослідження:
 - Наскільки глибоко та якісно проаналізовано сюжет і персонажів для різних медіа?
2. Аналітичні навички:
 - Чи вміє учень виділяти сильні та слабкі сторони різних медіаформ на прикладі конкретних елементів казки?
3. Чіткість та структурованість порівняльної таблиці.
4. Виявлення критичного мислення:
 - Чи вміє учень аргументувати відмінності у сприйнятті казки через різні медіа, оригіналом та адаптаціями?
5. Комунікаційні навички:
 - Уміння чітко та переконливо висловлювати думки.
 - Здатність взаємодіяти з аудиторією під час презентації.
 - Здатність відповідати на запитання аудиторії та аргументувати свої відповіді.

Форми оцінювання:

Групове обговорення сильних та слабких сторін різних медіаформ з подальшим представленням висновків. Оцінювання активності учасників, якості аргументації, спроможності приймати обґрунтовані рішення.

ПРОЄКТ «СВІТ АНДЕРСЕНА В БЛОЗІ»

Клас. 6 клас

Проблема та її актуальність	У сучасному цифровому середовищі інформація швидко поширюється, і взаємодія з медіа стає необхідною частиною повсякденного життя. Проєкт «Світ Андерсена в блозі» пропонує інтеграційний підхід до вивчення казок Ганса-Крістіана Андерсена, надає можливість не лише поринути в чарівний світ казкових персонажів, а й розглянути їхні пригоди та життєві ситуації з позиції сучасного світу та його викликів. Уміння написати пост у соціальних мережах на тему, що турбує, сьогодні є важливою навичкою в цифровому суспільстві. Учасники проєкту створять дописи в блозі від імені персонажів обраної казки Ганса-Крістіана Андерсена, проаналізують події казки, висловлять власні думки та ставлення до героїв, на прикладі казкових сюжетів обговорять сучасні проблеми людства. Проєкт покликаний розвивати в учнів медіаграмотність, навички аналізу
-----------------------------	--

	інформаційних джерел та критичне мислення, актуалізувати моральні цінності, що закладені в казках. Інтерактивний і творчий контекст блогу не лише зробить навчання захопливим, а й підготує учнів до усвідомленого використання різноманітних медіаресурсів у сучасному світі
Тема	Світ Андерсена в блозі
Мета	Відновлення та збереження інтересу учнів до класичних казок, дослідження їхньої актуальності та цінності для сучасного читача, розвиток навичок критичного мислення та аналізу інформації, стимулювання творчого мислення учнів через вираження власних ідей у дописах та відгуках блогу
Завдання	Створити, налаштувати, оформити блог відповідно до обраної казки. Створити блогові дописи від імені обраного героя казки Обговорити події казки, поділитися власними враженнями і ставленням до героїв через написання відгуків і коментарів. Розглянути та обговорити сучасні проблеми людства через призму казкового світу
Навчальні предмети (вказати предмет або предмети)	Інформатика, зарубіжна література, етика
Передбачувані (очікувані, кінцеві) результати	I. Мовно-літературна освітня галузь: - Оцінює усну інформацію [РМЛ 1.5] - Збагачує естетичний та емоційно-чуттєвий досвід [РМЛ 2.3] - Висловлює та обстоює власні погляди, ідеї, переконання [РМЛ 1.6] II. Інформатична освітня галузь: - Створює та опрацьовує інформаційні продукти з використанням даних різних типів [ІФО 2.4] - Використовує комунікаційні технології та мережі для власного розвитку, спілкування і співпраці [ІФО 3.3] IV. Соціальна і здоров'язбережувальна освітня галузь: - Поводиться етично [СЗО 4.8] Наскрізнi уміння: - висловлювати думку усно і письмово - критичне мислення - здатність логічно обґрунтовувати позицію - розв'язувати проблеми Компетентності, що розвиваються: - Вільне володіння державною мовою - Інформаційно-цифрова компетентність - Культурна компетентність
Продукт	блог
Тривалість проєкту	2 тижні (3 уроки)
Склад учасників	індивідуальний проєкт

II. Механізм реалізації проєкту (план дій).

Етап реалізації проєкту	Алгоритм діяльності учнів	Алгоритм діяльності вчителя	Форма представлення результатів
I. Вивчення поняття «блог». Платформи для створення блогу	1. Опрацьовують основні поняття: блог, етапи створення блогу, блогер	Модерація роботи учнів	Усне опрацювання теоретичного матеріалу
	2. Розробляють алгоритм створення блогу	Модерація роботи учнів	Алгоритм створення блогу: 1. Визначення цільової аудиторії блогу. 2. Вибір персонажа казки Андерсена, від імені якого вестиметься блог.

			3. Розроблення стильового оформлення блогу. 4. Заповнення розділу блогу «Про мене». 5. Створення ключових рубрик блогу. 6. Відбір мультимедійного наповнення блогу. 7. Взаємодія з читачами (коментарі, відповіді, оцінки)
	3. Учні створюють короткий опис персонажа казки Андерсена, від імені якого вестимуть блог, зокрема його характер, прагнення, вчинки	Модерація роботи учнів за орієнтовною схемою	Вибрано персонажа казки Андерсена, підготовлено його образ
	4. Досліджують платформу для створення блогу	Допомога учням в разі необхідності	
	Ресурси: <u>Платформа Blogger, Казки Г.-К. Андерсена</u> <u>Орієнтовна схема опису персонажа казки</u>		
II. Створення, налаштування та оформлення власного блогу відповідно до вибраної казки Андерсена	1. Працюють над створенням, налаштуванням та оформленням блогу	Допомога учням в разі необхідності	Створено, налаштовано блог
III. Ведення блогу	1. Створюють допис у блозі від імені персонажа про події казки, висловлюючи власні враження та роздуми про проблеми або ситуації, які траплялися в казці	Модерація роботи учнів	
	2. Коментування блогових записів однокласників. Відповіді на коментарі	Модерація роботи учнів	

Критерії оцінювання діяльності учасників проєкту:

- Образ персонажа:
 - Чи відповідає персонаж казці Андерсена?
 - Наскільки гармонійним і автентичним є образ персонажа у блозі?
- Технічна якість блогу:
 - Наскільки якісно пропрацьовано тематичне оформлення блогу? Його відповідність обраному персонажу та казці.
 - Чи було використано мультимедійні елементи (фотографії, відео, ілюстрації) для збагачення блогу?
- Якість текстового контенту:
 - Наскільки повно та якісно допис / дописи розкривають характер персонажа, події та проблеми, які висвітлено в казці?
 - Відповідність тексту граматичним, стильовим, лексичним нормам.
- Залучення читачів та взаємодія:
 - Чи реагують учасники на коментарі та залишають відповіді?
- Креативність та унікальність:
 - Наскільки креативно учасник підійшов до створення образу персонажа, оформлення блогу, дописів?

Форми оцінювання:

- Звіт про процес та результат: запропонувати учасникам написати короткий звіт про процес створення блогу та досягнуті результати.
- Оцінювання соціального впливу: оцінити вплив блогу на аудиторію, визначити кількість підписників, уподобань, коментарів, репостів у соціальних мережах.