

[kuratora-ted](https://kuratora-ted.com) (дата звернення : 16.06.2025). Назва з екрана.

7. Секрети успішного виступу: лайфхаки від спікерів TED. *Українська правда. Життя*. 2028. URL : https://life.pravda.com.ua/society/2018/09/2/232877/#:~:text=Секрети%20успішного%20виступу:%20лайфхаки%20від%20спікерів%20TED,аудиторії%20*%20зробіть%20вашу%20ідею%20вартою%20поширення (дата звернення : 16.06.2025). Назва з екрана.

Вікторія ЩЕРБАТЮК,

*завідувач відділу мовно-літературної
та мистецької освіти, викладач кафедри
суспільно-гуманітарної
та медійної освіти Донецького ОблІППО*

Тетяна КОВАЛЬОВА,

*методист відділу мовно-літературної
та мистецької освіти Донецького ОблІППО*

Наталія МЕЛЬНИКОВА,

*методист відділу мовно-літературної
та мистецької освіти Донецького ОблІППО*

МИСТЕЦЬКИЙ ДІАЛОГ: ПЛАТФОРМИ ДЛЯ ЕКСПЕРИМЕНТІВ ТА СПІВПРАЦІ НА УРОКАХ

У сучасному світі, де інформація доступна на відстані кліка, роль учителя / учительки мистецької освітньої галузі виходить далеко за межі традиційного викладання. Педагоги активно шукають і впроваджують інноваційні підходи, щоб світ мистецтва став ближчим і зрозумілим для кожного учня та учениці.

Мистецтво в освіті відкриває безмежні можливості для творчого самовираження, експериментів і співпраці між учнівством та вчительством. Уроки, що ґрунтуються на діалозі, сприяють розвитку критичного мислення, креативності та вміння працювати в команді. У цифрову епоху вчителі / учительки мають доступ до інноваційних платформ, які дозволяють створювати інтерактивне середовище, де учні / учениці можуть обмінюватися ідеями, презентувати власні проекти та спільно створювати мистецькі продукти. Використання таких інструментів, як онлайн-дошки, мультимедійні платформи та сервіси для синхронної взаємодії, робить уроки мистецтва динамічними та доступними навіть у дистанційному форматі.

На основі аналізу психолого-педагогічної літератури встановлено, що цифрові технології створюють суттєві можливості для ефективної організації музичного навчання та виховання, зокрема в контексті дистанційного навчання. Проблематика інтеграції цифрових технологій у музичну педагогіку перебуває в центрі уваги вітчизняних науковців, серед яких Г. Александрова, О. Чайковська [8], С. Доценко, Т. Собченко [2], О. Судаков [4], Н. Овчаренко, Я. Шрамко [1], А. Прокопенко [5], Л. Столярчук [3], С. Цзяцзюнь [7], Чжоу Ань [9]. Дослідники одностайні у твердженні, що цифрові технології є невід'ємною складовою сучасного музично-освітнього процесу. Їхнє впровадження є критично важливим для якісної підготовки конкурентоспроможних фахівців, зокрема музичних працівників та вчителів / учительок музики. Застосування цифрових технологій дозволяє ефективно інтегрувати текстову, звукову, графічну, відео та аудіо інформацію в уроки та заняття музичного мистецтва, що значно збагачує методичний арсенал та забезпечує сучасний рівень викладання [9].

Підвищення кваліфікації є ключовим кроком у професійному розвитку для вчителя мистецтва, це найкращий спосіб поглибити знання та освоїти нові методики викладання. Відділ мовно-літературної та мистецької освіти Донецького обласного ІППО пропонує підвищення кваліфікації для вчителів мистецьких дисциплін, а саме: «Нейромережі на уроках мистецтва: від розуміння до застосування», «Цифрові інструменти у професійній діяльності педагога», «Інтерактивні технології як провідна тенденція формування мистецьких компетентностей», «Створюємо навчальне відео: від А до Я», «Онлайн-інструменти для формування медіаграмотності на уроках мистецьких дисциплін». Навчання вчителів / учительок мистецтва за пропонованою тематикою сприяє оволодінню ними новими

методами та технологіями викладання предмета. Застосування інтерактивних підходів, мультимедійних засобів та онлайн-ресурсів значно покращує якість навчання та залучення учнів та учениць до творчої реалізації.

Відвідування вебінарів, творчих студій, форумів та онлайн-зустрічей надає вчителям та вчителькам мистецтва безліч переваг, зокрема: обмін ідеями та знаннями, обговорення нагальних питань у викладанні мистецьких дисциплін й ознайомлення з новітніми освітніми трендами. Це також неоціненний спосіб одержати цінні поради та підтримку від кваліфікованих колег. Для педагогів відбувається робота творчої студії «Мистецький простір: інструменти, ідеї, перспективи», вебмарафону «Актуальні питання щодо викладання мистецьких дисциплін у 2025/2026 н. р.». Мета цих заходів – вивчення, удосконалення і впровадження досвіду роботи вчителів / учительок мистецьких дисциплін Донецької області: презентація сучасних цифрових технологій, цікавих та дієвих інструментів для проведення ефективних і креативних уроків мистецтва та поширення цих інструментів у практику вчительства області.

Дуже важливо для вчительства знайти майданчик для обміну досвідом з колегами, натхнення та підвищення свого професіоналізму. Методичний хакспейс «Мистецтво навчати: від ідеї до майстерності» і є тим простором, де вчителі та вчительки мистецтва під час відвідування майстерок отримують не лише теоретичні знання, а й практичні навички роботи із сучасними онлайн-інструментами для взаємодії учнівства та вчительства. А під час роботи Форуму освітніх інновацій учителі та вчительки мистецтва змогли обмінятися перспективним педагогічним досвідом, популяризувати інноваційні ідеї, практики й освітні технології.

Участь у конкурсах та фестивалях мотивує вчителя активно вдосконалювати свої знання та експериментувати з новими методами й підходами до навчання. Цей досвід дозволяє продемонструвати вчителству свою ерудицію та професійні навички, сприяє визначенню сильних та слабких сторін педагогів і виявленню шляхів для подальшого розвитку. Для реалізації педагогічних ідей учителів / учительок мистецтва відділ мовно-літературної та мистецької освіти щорічно проводить обласний фестиваль етнічних та національних мов і культур «Мови різні – душа одна» (до Дня міжнародної злагоди і культурного розмаїття) та фестиваль «Агенти сучасної мистецької освіти».

Творчі групи – це осередки інновацій, де генеруються нові ідеї, що збагачують освітній процес, де реалізуються можливості для спілкування, самореалізації та вдосконалення. Для вчителів / учительок мистецької освітньої галузі відділ мовно-літературної та мистецької освіти організував діяльність творчої групи щодо створення опорних карток з мистецтва для учнів та учениць 8 класу. Робота з картками надає вчителству можливості експериментувати, випробувати інноваційні форми й методи, перетворюючи уроки на цікавий та ефективний простір для експериментів і співпраці.

Участь у професійних заходах, таких як вебінари, творчі студії, форуми та фестивалі, створює міцну основу для професійного зростання вчителів чи вчительок мистецтва, надаючи їм нові ідеї та інструменти для роботи. Однак для повноцінного впровадження сучасних освітніх підходів необхідно активно використовувати цифрові інструменти, які забезпечують інтерактивність і співпрацю на уроках. Такі платформи дозволяють учителям / вчителькам мистецтва не лише ознайомлювати учнівство зі світовими та українськими культурними надбаннями, але й створювати інноваційні формати навчання, такі як віртуальні екскурсії, дослідницькі проекти та творчі експерименти.

Одним із таких потужних інструментів є **Google Arts & Culture**, який відкриває широкі можливості для інтеграції мистецтва, культури та історії в освітній процес, сприяючи розвитку креативності та культурної компетентності учнівства. Основна мета онлайн-платформи – зробити світове мистецтво та культурну спадщину доступними для кожного та кожної, незалежно від місцезнаходження. Цей інструмент допомагає розширити освітній простір, долаючи фізичні бар'єри та дозволяючи зануритися у світ культури та мистецтва. Учителство може ефективно використовувати як світові, так і українські надбання культури, проводячи повноцінні уроки в музеях або інтегруючи їхні елементи безпосередньо в освітній процес. Це інструмент для розвитку культурної компетентності, критичного мислення та креативності учнів.

Переваги використання Google Arts & Culture в освітньому процесі для вчителя / вчительки мистецтва:

- ✓ Можливість демонструвати учнівству твори мистецтва, які вони могли б побачити лише під час подорожей.
- ✓ Висока якість зображень дозволяє детально розглядати текстуру, дрібні елементи творів.

- ✓ Можливість проведення віртуальних екскурсій музеями, що створює ефект присутності та занурення.
- ✓ Інтеграція творів мистецтва з історією, географією, літературою та іншими предметами.
- ✓ Учні та учениці можуть самостійно досліджувати колекції, створювати власні виставки, що сприяє активному навчанню.
- ✓ Доступ до інформації про художників, музикантів, композиторів, стилі, історичні періоди, що допомагає краще зрозуміти мистецькі твори.
- ✓ Використання інтерактивних функцій для проведення захопливих уроків.

Використовуючи Google Arts & Culture на уроках мистецтва, учитель або вчителька зможе: проводити віртуальні подорожі до відомих музеїв світу, акцентуючи увагу на певних епохах, стилях або особистостях; детально аналізувати картини, скульптури й розглядати техніки виконання тощо; запропонувати учнівству створити дослідницькі проекти, власні онлайн-виставки на певну тему (наприклад, «Імпресіонізм у живописі», «Народні музичні інструменти світу»); порівнювати разом з учнівством мистецькі твори різних культур, епох, виявляючи спільні риси та відмінності; спонукати учнів чи учениць аналізувати, інтерпретувати та висловлювати власні думки щодо мистецьких творів; спільно з учнівством створити власні музичні композиції; використовувати інтерактивні ігри й експерименти для закріплення знань; заохочувати учнівство використовувати знайдену інформацію та зображення для створення презентацій, колажів або коротких відео про твори мистецтва чи особистостей; організувати дискусії про значення творів мистецтва та їх культурний контекст.

На платформі Google Arts & Culture також представлені колекції, що стосуються українського мистецтва. Представлено твори українських художників та музикантів, експонати вітчизняних музеїв (наприклад, Національного центру народної культури «Музей Івана Гончара»), інформацію про українські культурні традиції. Щоб знайти українські колекції, можна скористатися пошуком за ключовими словами «Україна», «українське мистецтво», назвами українських міст або музеїв. А звернувшись до розділу меню «Поруч», ми побачимо карту з наявними поруч музеями, знайдемо їхні адреси, офіційні сайти, години роботи.

Проект «Україна поруч» на платформі Google Arts & Culture є важливою ініціативою, спрямованою на збереження та популяризацію української культури, мистецтва та історії у світі. Особливого значення він набуває в контексті повномасштабної війни, коли культурна спадщина України перебуває під загрозою.

Проект «Україна поруч» – це простір для експериментів і співпраці та глибокого вивчення української культури. Він об'єднує понад 10 українських закладів культури, презентує понад 40 історій, тисячі зображень, а також 3D-моделі; доступні віртуальні галереї та елементи доповненої реальності, які структуровано за такими основними розділами: «Культура», «Архітектура», «Мистецтво» та «Природа». Проект є яскравим прикладом того, як цифрові технології можуть сприяти збереженню і поширенню культурної спадщини. Він не лише надає доступ до багатств українського мистецтва та історії, а є своєрідним «культурним фронтом», що демонструє стійкість й унікальність української ідентичності у всьому світі.

Які цікаві застосунки платформи Google Arts & Culture може використати вчитель або вчителька образотворчого та музичного мистецтва для експериментів та співпраці на уроках?

- ✓ **Art Camera:** для надзвичайно детального вивчення творів мистецтва у високій якості.
- ✓ **Street View:** для віртуальних турів по музеях світу, де представлені як образотворчі, так і музичні експозиції (наприклад, колекції музичних інструментів).
- ✓ **Art Selfie:** функція, яка знаходить схожі на вас портрети у творах мистецтва. Це може бути цікавим елементом для початку уроку, мотивації або розваги.
- ✓ **«Color»:** дозволяє шукати твори мистецтва за певними кольорами.
- ✓ **«Time»:** дослідження мистецтва та культури за хронологічним порядком.
- ✓ **«Artists»:** вивчення творчості окремих художників, скульпторів, музикантів, письменників та інших видатних діячів мистецтва.
- ✓ **«EXPERIMENTS»:** участь в експериментах, створених митцями та креативними програмістами.

Платформа Google Arts & Culture є безцінним ресурсом для будь-якого вчителя або вчительки мистецтва, що прагне зробити свої уроки більш інтерактивними, пізнавальними та захопливими.

Створення навчальних матеріалів на уроках мистецтва є надзвичайно важливим, адже це дозволяє не лише візуалізувати складні концепції та зробити їх зрозумілішими, а й значно посилити

залученість учнівства до творчого процесу. Такі матеріали стимулюють розвиток креативності, допомагають глибше зануритись у світ мистецтва та сприяють кращому запам'ятовуванню інформації через інтерактивні та цікаві формати. Пропонуємо ознайомитися з безкоштовним онлайн-інструментом, який дозволяє вчителю чи учнівству створювати корисні та інтересні візуальні додаткові матеріали для уроку.

ToonyTool – ефективний та легкий у використанні навчальний засіб, який допомагає учнівству покращити розуміння матеріалу завдяки візуалізації та створити привабливі навчальні матеріали; сприяє творчому самовираженню учнів чи учениць; дозволяє створювати навчальні мультфільми, відео, хмари слів, інфографіку, плакати та меми для уроків.

Переваги використання ToonyTool для вчителя / учительки мистецтва:

- ✓ Безкоштовний інструмент із інтуїтивно зрозумілим інтерфейсом.
- ✓ Учні та учениці під керівництвом учительства або самостійно можуть створювати власних персонажів, фони та сюжети з музичним супроводом, що сприяє самовираженню та розвитку уяви учнівства.
- ✓ Учнівство навчається працювати з цифровими інструментами, що є важливим для сучасної освіти.
- ✓ Можливість створювати навчальні продукти різної складності, що підходить для учнів та учениць різного віку та рівня підготовки.
- ✓ Формат створеного навчального продукту є привабливим для молоді, що підвищує залученість їх до освітнього процесу.

Як ефективно можна використовувати ToonyTool на уроках мистецтва. Учнівство може створювати комікси про мистецький стиль (наприклад, імпресіонізм, кубізм), історію мистецтва, життя художника / композитора; підготувати сюжетну анімацію, яка відповідає певному музичному твору, жанру, стилю тощо; експериментувати з різними стилями малювання; створювати меми, присвячені художнім творам, музичним жанрам, композиторам, художникам чи інструментам; розфарбувати інтерактивну розмальовку.

Учнівство під час уроків мистецтва має можливість завдяки застосунку підготувати графічні матеріали, плакати чи ментальні карти про музичний жанр або художній стиль; працювати з хмарами слів, додавши ключові поняття або фрази відомих творців мистецтва; створити відеоролик про твори мистецтва або теорію музики; вигадати власного оригінального персонажа та пояснити, які художні прийоми (колір, форма, лінія) використали для передачі його емоцій або характеру.

На уроках мистецтва за допомогою ToonyTool запропонуйте учням та ученицям: створити інтерактивний плакат на тему «Історія мистецтва»; вибрати відому картину (наприклад, пейзаж або натюрморт) і спробувати відтворити її в стилі коміксу; прослухати невеликий музичний твір (наприклад, фрагмент з «Пори року» Вівальді або інший програмний твір) і створити відео, що візуалізує емоції, образи або події, які виникають під час прослуховування; обрати відомого художника або композитора (наприклад: Лисенка, Бетховена, Катерину Білокур, Леонардо да Вінчі) та створити короткий комікс про цікаві факти життя митця, про його ключові твори або особливості творчості.

ToonyTool є потужним і доступним інструментом для вчителів чи вчительок образотворчого та музичного мистецтва, який дозволяє інтегрувати творчі та цифрові навички в освітній процес. Його простота та гнучкість роблять його ідеальним для створення спільних творчих продуктів, які можуть бути пов'язані з темами мистецтва.

В освітньому процесі, де візуалізація та діджиталізація відіграють ключову роль, платформа **Canva** стає незамінним помічником для вчителя та вчительки мистецтва. Це інтуїтивно зрозумілий онлайн-інструмент, що дозволяє створювати професійний візуальний контент без глибоких знань графічного дизайну. Платформа дозволяє учнівству експериментувати з дизайном, розвивати естетичний смак, працювати в командах і створювати проекти, що відображають їхнє розуміння мистецтва та цінностей.

Canva дозволяє розвивати такі важливі ключові компетентності НУШ: ініціативність (учень сам обирає тему, стиль, композицію), мовно-комунікативну компетентність (створення супровідного тексту, пояснення вибору), культурну обізнаність (інтеграція традиційного мистецтва в сучасний візуальний формат), інформаційно-цифрову та навчання впродовж життя (оволодіння універсальним цифровим інструментом).

Використання Canva на уроках мистецтва не лише модернізує освітній процес, але й відкриває

безліч можливостей для мистецького діалогу, де учнівство вчиться висловлювати ідеї, співпрацювати та експериментувати з візуальними формами.

Надані рекомендації допоможуть педагогам ефективно інтегрувати Canva в освітній процес.

1. Ознайомлення з платформою Canva

Проведіть вступний урок, де учні / учениці створять безкоштовний акаунт на Canva (рекомендується використовувати Canva for Education для шкіл) та продемонструйте основні інструменти (шаблони, додавання зображень, тексту, фігур, кольорової палітри та шрифтів). Запропонуйте для початку просте завдання, наприклад, створити постер на тему «Моє улюблене мистецтво».

2. Індивідуальні творчі проекти

Метою проектів може бути розвиток креативності та вміння працювати з візуальними елементами. Доцільним буде завдання зі створення цифрової ілюстрації до твору мистецтва (наприклад, до картини Ван Гога чи Моне) або сучасний плакат, що відображає певний художній стиль. Для цього запропонуйте учнівству скористатися шаблонами Canva (постери, листівки) або дозволяйте їм створити дизайн з нуля. Заохочуйте здобувачів освіти експериментувати з кольорами, композицією та шрифтами, щоб передати настрій твору. Наприклад, учнівство створює афішу до уявної виставки картин імпресіоністів, використовуючи характерні кольори та мотиви. Такі вправи розвивають естетичний смак, учні та учениці вчать аналізувати мистецтво та застосовувати знання про художні стилі.

3. Колаборативні проекти для розвитку співпраці

Метою таких завдань є формування навичок командної роботи та мистецького діалогу. Запропонуйте учнівству створити груповий проект, наприклад, цифровий артжурнал на тему «Мистецтво та європейські цінності». Для цього скористайтеся функцією «Спільна робота», де учні можуть одночасно працювати над одним проектом у реальному часі. Кожна група відповідає за окремий розділ журналу: обкладинку, статті про художників, ілюстрації тощо. Так учні вчать співпрацювати, розподіляти завдання та створювати спільний продукт.

4. Інтерактивні вправи для аналізу мистецтва

Для розвитку критичного мислення, аналітичних навичок та вміння презентувати свої ідеї через візуальні форми запропонуйте учнівству створити інфографіку, яка пояснює ключові елементи художнього твору (композиція, колір, символи). Доцільно використовувати шаблони для створення інфографіки або діаграм. Приклад завдання – створити інфографіку про картину відомого митця, пояснюючи, як кольори та мазки передають емоції. Проведіть презентацію робіт у класі, де учні та учениці прокоментують свої ідеї.

5. Гейміфікація та інтерактивні квести

Щоб зробити уроки мистецтва цікавими та динамічними, спробуйте створити в Canva цифровий квест. Наприклад, знайти в шаблонах елементи, що відповідають певному стилю (бароко, модерн). Для цього скористайтеся функцією «Презентація» для створення інтерактивного слайд-шоу, де учні та учениці відповідають на питання про художників чи стилі. Прикладом може бути створення квесту на тему «Подорож епохами мистецтва». Учні чи учениці створюють слайди до кожної епохи (Ренесанс, Бароко тощо), розвиваючи творче мислення та інтерес до мистецтва.

6. Оцінювання та рефлексія

Для оцінки прогресу учнівства та заохочення до самоаналізу створіть шаблон для рефлексії, де учні оцінюють свою роботу (наприклад: «Що я дізнався про мистецтво?», «Як я співпрацював у групі?»).

Використовуйте критерії оцінювання такі, як креативність, відповідність темі, якість дизайну, співпраця. Заохочуйте учнівство презентувати свої роботи в класі або через функцію «Поділитися». Так школярі вчать оцінювати свою роботу та вдосконалювати навички саморефлексії.

Використання Canva на уроках мистецтва відкриває можливості для створення мистецького діалогу, експериментів і співпраці. Ця платформа дозволяє учням не лише розвивати творчі навички, а й поглиблювати розуміння цінностей через мистецтво. Інтерактивні проекти, групова робота та гейміфікація роблять уроки мистецтва захопливими та сприяють формуванню креативних, свідомих і відкритих до співпраці особистостей, готових до викликів цифрового світу. Упроваджуйте Canva у свої уроки, щоб надихати учнівство та створювати сучасне освітнє середовище.

Існує безліч онлайн-інструментів для спільного навчання, які підвищують його ефективність. Серед них – Всеукраїнська школа онлайн (ВШО), яка забезпечує учнівство навчальними матеріалами, а вчительство – методичними рекомендаціями та ресурсами для дистанційного й змішаного навчання.

У сучасних умовах дистанційного навчання вчителі / учительки мистецьких дисциплін стикаються з викликом створення інтерактивного, творчого та ефективного освітнього середовища. Онлайн-дошки, такі як Padlet та Classroomscreen, є потужними інструментами, які дозволяють організувати освітній процес, залучити учнів / учениць до активної взаємодії та стимулювати їхню творчу діяльність. Ці платформи допомагають учителям чи вчителькам мистецтва створювати динамічні уроки, підтримувати зворотний зв'язок та забезпечувати візуалізацію навчального матеріалу.

Padlet – це універсальна онлайн-дошка, яка дозволяє створювати віртуальні стіни для розміщення текстів, зображень, відео, покликань та інших мультимедійних матеріалів. Вона має інтуїтивно зрозумілий інтерфейс, що робить її доступною як для вчителів / учительок, так і для учнів / учениць.

Основні особливості використання Padlet у дистанційному навчанні мистецтва.

- Padlet пропонує різні шаблони для організації матеріалів: стіна, сітка, хронологія, мапа, полотно тощо. Це дозволяє вчителю чи вчительці адаптувати дошку до специфіки мистецького завдання. Наприклад, формат «стіна» підходить для мозкового штурму або збору ідей, а «хронологія» – для створення лінійного викладу історії мистецтва чи етапів створення проєкту.
- Учні / учениці можуть одночасно працювати на одній дошці, додаючи свої коментарі, малюнки чи фотографії творчих робіт. Це сприяє розвитку командної роботи. Учитель чи учителька може налаштувати доступ, дозволяючи учням / ученицям редагувати дошку анонімно або з ідентифікацією, що забезпечує контроль над процесом.
- Padlet підтримує завантаження зображень, відео, аудіофайлів і покликань, що ідеально для уроків мистецтва, де візуальний та аудіальний контент відіграють ключову роль. Учні / учениці можуть ділитися своїми малюнками, відео з виконанням музичних творів або презентаціями про художників.
- Дошка доступна через браузер або мобільний додаток, що зручно для учнів / учениць, які працюють із різних пристроїв. Покликання на дошку можна надіслати через месенджери або освітні платформи, такі як Google Classroom.

Наведемо приклади використання Padlet на уроках мистецтва.

1. Створення віртуальної галереї

Учні / учениці досліджують творчість певного художника (наприклад, Вінсента ван Гога) і створюють дошку Padlet, де розміщують репродукції його картин, короткі описи та власні інтерпретації. Кожен учень чи учениця додає свій пост із коментарем про те, як картина вплинула на його сприйняття мистецтва.

Формат: «Сітка» для акуратного розташування зображень і текстів або Sandbox.

Результат: учні / учениці створюють спільну віртуальну галерею, яку можна використати для презентації або рефлексії.

2. Мозковий штурм для проєктної роботи

Учні / учениці працюють над груповим проєктом, наприклад, створенням сучасного артоб'єкта. На дошці Padlet у форматі «Стіна» чи Sandbox вони додають ідеї, ескізи, фото матеріалів чи посилання на джерела натхнення.

Формат: «Стіна» для вільного розміщення ідей або Sandbox.

Результат: учитель чи учителька отримує можливість відстежувати внесок кожного учня / учениці та спрямовувати групову роботу.

3. Хронологія розвитку музичного жанру

Учні / учениці досліджують історію джазу, додаючи на дошку Padlet ключові події, імена музикантів, аудіозаписи та відео виступів.

Формат: «Хронологія» для впорядкування подій у часі чи Sandbox, де теж є можливість створювати таймлайн.

Результат: учні / учениці створюють інтерактивну часову шкалу, яка допомагає систематизувати знання та презентувати їх класу.

Classroomscreen – це інтерактивна віртуальна дошка, яка пропонує набір інструментів для організації уроку: таймер, світлофор, рівень шуму, випадковий вибір імені, текстовий редактор, малювання тощо. Вона ідеально підходить для синхронного дистанційного навчання, коли вчитель чи вчителька та учні / учениці працюють у реальному часі через платформи відеоконференцій (Zoom, Google Meet).

Основні особливості використання Classroomscreen.

- Таймер і секундомір допомагають учням / ученицям ефективно розподіляти час на виконання творчих завдань, наприклад, створення ескізу за 10 хвилин. Годинник і календар дозволяють нагадати про терміни здачі проєктів.
 - Функція малювання дозволяє вчителю чи вчительці створювати схеми, діаграми чи ескізи в реальному часі, що корисно для пояснення композиції чи техніки малювання. Учні / учениці можуть відповідати на дошці, наприклад, додаючи нотатки під час рефлексії.
 - Функція «Режим роботи» дозволяє налаштувати настрій уроку (наприклад, «Тиха робота» або «Групова дискусія»), що допомагає учням зосередитися. «Світлофор» сигналізує про початок і завершення завдань.
 - Хоча сервіс англійськомовний, його можна налаштувати українською мовою, що полегшує використання для учнів / учениць. Дошка підходить для всіх дисциплін, але її візуальні інструменти особливо цінні для мистецтва.
 - Classroomscreen не вимагає реєстрації учнів / учениць, що спрощує доступ під час дистанційних уроків. Учитель просто ділиться екраном через відеоконференцію.
- Наведемо приклади використання Classroomscreen на уроках мистецтва.

1. Інтерактивне пояснення техніки малювання

Учитель демонструє техніку акварельного живопису, малюючи на дошці Classroomscreen у реальному часі. Учні / учениці спостерігають через Zoom і повторюють дії на папері.

Інструменти: функція «Малювання» для створення ескізу, «Таймер» для обмеження часу на вправу.

Результат: учні / учениці отримують наочний приклад і одразу застосовують знання на практиці.

2. Рефлексія після перегляду відео

Після перегляду відео про імпресіонізм учні / учениці записують на дошці свої враження чи ключові ідеї, використовуючи функцію «Текст».

Інструменти: «Текст» для рефлексії, «Світлофор» для позначення початку та завершення завдання.

Результат: учитель чи учителька бачить думки всіх учнів або учениць і може обговорити їх у реальному часі.

3. Випадковий вибір для презентацій

Учні / учениці готують короткі презентації про улюблених композиторів. Учитель / учителька використовує функцію «Випадкове ім'я», щоб обрати, хто презентуватиме першим.

Інструменти: «Випадкове ім'я» для залучення учнів, «Таймер» для обмеження часу на виступ.

Результат: урок стає динамічним, а учні / учениці відчувають рівні можливості для участі.

Отже, Padlet і Classroomscreen є потужними інструментами для організації дистанційних уроків мистецтва. Padlet ідеально підходить для створення мультимедійних проєктів, групової роботи та асинхронного навчання, тоді як Classroomscreen допомагає структурувати синхронні уроки, керувати часом і створювати інтерактивне середовище в реальному часі. Поєднання цих платформ дозволяє вчителям мистецтва зробити уроки захопливими, інтерактивними та творчими, що сприяє розвитку учнівських компетенцій і підтримці їхньої зацікавленості в умовах дистанційного навчання.

З огляду на викладене вище рекомендуємо на уроках мистецьких дисциплін:

1. Інтегрувати цифрові платформи та онлайн-інструменти в освітній процес, зокрема: Google Arts & Culture для віртуальних екскурсій, створення тематичних проєктів, аналізу творів мистецтва, інтерпретацій, дискусій і досліджень культурної спадщини України; ToonyTool для створення коміксів, анімацій, відео, плакатів, мемів, які дозволяють візуалізувати мистецькі теми і розвивати творчі здібності учнів; Canva для індивідуальних і групових творчих проєктів, створення цифрових постерів, інфографік, артжурналів, квестів, що сприяє розвитку ключових компетентностей НУШ; Padlet для організації віртуальних галерей, мозкових штурмів, хронологій, командної співпраці та обміну мультимедійними матеріалами; Classroomscreen для синхронної роботи під час онлайн-уроків, демонстрацій, рефлексії, регуляції діяльності та гейміфікації.
2. Організовувати навчання на основі мистецького діалогу та співпраці, заохочуючи учнів до обміну ідеями, колективного створення проєктів й аналізування мистецьких творів.
3. Сприяти розвитку критичного мислення, емоційного інтелекту та культурної компетентності через дослідницькі завдання, рефлексивні вправи, інтерпретації художніх, музичних чи візуальних творів, тематичні дискусії про культуру та мистецтво.

4. Активно використовувати можливості підвищення кваліфікації через участь у вебінарах, форумах, творчих студіях, конкурсах, професійних спільнотах тощо.
5. Створювати та застосовувати авторські навчальні матеріали, які поєднують традиційні й інноваційні підходи, використовують елементи візуалізації, мультимедіа, інтерактивності та відповідають інтересам сучасного учнівства.
6. Надихати учнівство на самовираження і креативність, використовуючи проєктні технології, гейміфікацію, візуальне моделювання, що сприяє формуванню особистості, відкритої до співпраці, культурного діалогу й самоосвіти.

Отже, використання цифрових платформ, таких як Google Arts & Culture, Canva, Padlet, Classroomscreen та інших, значно розширює можливості вчителів / учительок мистецьких дисциплін у створенні інтерактивного та творчого освітнього середовища. Ці інструменти дозволяють організувати уроки, які сприяють діалогу, співпраці та експериментам, залучаючи учнів / учениць до активного дослідження мистецтва й культури. Інтеграція віртуальних екскурсій, мультимедійних проєктів та інтерактивних завдань допомагає учнівству не лише поглиблювати знання, але й розвивати критичне мислення, креативність і навички командної роботи. Водночас професійні заходи, такі як вебінари, творчі студії та фестивалі, надають учителям чи вчителькам необхідні знання та натхнення для впровадження цих технологій, сприяючи обміну досвідом і популяризації інноваційних підходів у мистецькій освіті.

Список використаних джерел

1. Музична освіта : філософський, мистецтвознавчий та педагогічний наголоси : монографія / За ред. Н. А. Овчаренко, Я. В. Шрамка. Кривий Ріг, 2018. 299 с.
2. Собченко Т., Доценко С. Цифрова компетентність майбутнього вчителя у сучасній освітній системі. *Засоби навчальної та науково-дослідної роботи*. 2019. Вип. 53. С.40–55.
3. Столярчук Л. Використання комп'ютерних технологій на уроках музики. URL : <http://intkonf.org/stolyarchuk-li-vikoristannya-kompyuternih-tehnologiy-na-urokah-muziki/> (дата звернення: 18.06.2025).
4. Судаков О., Собченко Т. Цифрові застосунки Padlet та Canva в організації групової роботи здобувачів ЗВПО під час вивчення педагогічних дисциплін. *Психолого-педагогічні проблеми вищої і середньої освіти в умовах сучасних викликів: теорія і практика* : матеріали VIII Міжнар. наук.-практ. конф., Харків, 20–21 берез. 2024 р. / Харків. нац. пед. ун-т ім. Г. С. Сковороди. Харків, 2024. С. 478–483. URL : <https://dspace.hnpu.edu.ua/items/556682a0-4bcd-494a-a15b-b6156c38d66e> (дата звернення: 18.06.2025).
5. Технології дистанційного навчання: методологія створення та супроводу навчальних курсів : навч. посіб. / А. Прокопенко та ін. Харків : 2019. 81 с.
6. Форум освітніх інновацій – 2025: освіта, що надихає. URL : <https://www.ippo.dn.ua/novyny-afisha/novyny/2025/forum-osvitnikh-innovatsij-2025-osvita-shcho-nadikhae> (дата звернення: 18.06.2025).
7. Цзяцзюнь С. Методика формування слухацької культури підлітків засобами мультимедійних технологій на уроках музики в загальноосвітній школі : дис. канд. пед. наук : 13.00.02 ; НПУ імені М.П. Драгоманова. Київ, 2019.
8. Чайковська О., Александрова Г. Мультимедійні технології як чинник формування інноваційного навчального середовища на уроках музики. *Рідна школа*. 2013. Вип. 3. С. 66–69.
9. Чжоу Ань. Використання цифрових технологій на уроках музичного мистецтва в умовах змішаного навчання. *Науково-дослідна робота студентів як чинник удосконалення професійної підготовки майбутнього вчителя* : зб. наук. пр. / Харків. нац. пед. ун-т ім. Г. С. Сковороди ; редкол.: Н. О. Пономарьова, Н. В. Олефіренко, В. М. Андрієвська та ін. Харків, 2022. Вип. 21. С. 125–132.