

НІНА БОЖЕНОК,

*учитель початкових класів, учитель вищої категорії,
Козелецький ліцей №3 Чернігівської області (Козелець, Україна)*

ORCID 0000-0002-2966-8835

DOI 10.13140/PHEP.55.2025.07

nina.bozhenok@gmail.com

ПІДВИЩЕННЯ ІНТЕРЕСУ ДО НАВЧАННЯ ЗА ДОПОМОГОЮ ІННОВАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У НОВІЙ УКРАЇНСЬКІЙ ШКОЛІ

У статті авторка намагається вказати на ті способи й засоби, що сприяють підвищенню інтересу до навчання учнів в умовах Нової української школи. Особлива увага надається використанню інноваційних освітніх технологій, які допомагають зробити навчальний процес більш динамічним, цікавим та інтерактивним, що підвищує рівень дитячої зацікавленості навчанням.

Метою дослідження є аналіз впливу інноваційних технологій на підвищення інтересу до навчання в учнів початкової школи та визначення ефективних підходів для впровадження цих технологій у навчальний процес НУШ.

Сучасні технології, такі, як інтерактивні дошки, навчальні планшети, освітні онлайн-платформи та гейміфікація, створюють умови для кращого засвоєння матеріалу, особливо в початковій та середній школі. Використання цих інструментів дозволяє застосовувати індивідуальний підхід (індивідуальна освітня траєкторія), що є ключовим для успіху в навчанні на кожному етапі шкільної освіти. Завдяки технологіям можна легко реалізувати диференційоване навчання, що дозволяє враховувати індивідуальні особливості та потреби кожного учня. Наприклад, навчальні програми з елементами гейміфікації можуть адаптувати завдання до рівня підготовки дитини. Гейміфікація або використання ігрових елементів у навчанні є потужним засобом підвищення інтересу до навчання. Так, використання цифрових ігор, які інтегрують навчальні завдання, створює умови для захоплюючого та результативного навчання.

Також варто широко застосовувати інтерактивні навчальні програми, які заохочують дітей до ігрового навчання, наприклад, через прості головоломки або інтерактивні казки. Для середніх класів корисними є віртуальні лабораторії, які дозволяють учням проводити експерименти з хімії та фізики безпечним способом, онлайн-платформи для командної роботи над

проектами, а також освітні програми для розвитку навичок програмування і робототехніки. Ці технології допомагають учням розвивати дослідницькі навички, логічне мислення і краще розуміти складні концепції.

***Ключові слова:** інтерактивні технології, інновації, Нова українська школа, підходи, початкова шкільна ланка, діти з особливими освітніми потребами.*

Актуальність проблеми. З розвитком Нової української школи (НУШ) питання підвищення інтересу до навчання стає одним із пріоритетів сучасної педагогіки. Сьогоднішні учні мають доступ до інформації з різних джерел і звикли до використання технологій у повсякденному житті, що спонукає педагогів застосовувати інноваційні підходи для збереження їхньої уваги та мотивації. Інноваційні технології допомагають зробити навчальний процес динамічним, цікавим й інтерактивним, що підвищує рівень залученості та зацікавленості учнів у навчанні. Саме тому вивчення впливу інноваційних технологій на підвищення інтересу до навчання є важливим для вдосконалення педагогічного процесу в НУШ [3].

Метою цього дослідження є аналіз впливу інноваційних технологій на підвищення інтересу до навчання в учнів початкової школи та визначення ефективних підходів для впровадження цих технологій у навчальний процес НУШ.

Для написання тез статті було застосовано такі **методи дослідження**: аналіз літературних джерел (вивчення наукових публікацій, методичних посібників, статей і звітів щодо використання інноваційних технологій в освіті, зокрема в початковій школі, для визначення основних тенденцій і рекомендацій); метод порівняння (аналіз сучасних підходів до навчання в НУШ у порівнянні з традиційними методами з метою оцінки ефективності інноваційних технологій); метод систематизації (упорядкування та структурування інформації про різні аспекти застосування новітніх технологій для підвищення інтересу до навчання); опитування (залучення думок педагогів і спеціалістів з інклюзивної освіти для визначення оптимальних практик використання інноваційних технологій для різних категорій учнів).

Виклад основного матеріалу. Нова українська школа є сучасною реформою освіти, яка має на меті створення інноваційного навчального

середовища, що сприяє всебічному розвитку учнів. Однією з основних ідей НУШ є орієнтація на потреби дитини, розвиток її творчих здібностей, критичного мислення та самостійності [4]. Ця модель передбачає активне використання інноваційних технологій, які допомагають зробити навчання більш цікавим і залучити учнів до освітнього процесу. Сучасні технології, такі, як інтерактивні дошки, навчальні планшети, освітні онлайн-платформи та гейміфікація, створюють умови для кращого засвоєння матеріалу, особливо в початковій та середній школі. Використання цих інструментів підвищує мотивацію учнів і дозволяє застосовувати індивідуальний підхід, що є ключовим для успіху в навчанні на кожному етапі шкільної освіти [1].

Для початкових класів доречними є інтерактивні дошки, навчальні планшети, додатки з елементами гейміфікації, що допомагають дітям вивчати букви, числа та основи письма й читання у захоплюючій формі [2]. Також широко застосовуються інтерактивні навчальні програми, які заохочують дітей до ігрового навчання, наприклад, через прості головоломки або інтерактивні казки. Для середніх класів корисними є віртуальні лабораторії, які дозволяють учням проводити експерименти з хімії та фізики безпечним способом, онлайн-платформи для командної роботи над проєктами, а також освітні програми для розвитку навичок програмування і робототехніки. Ці технології допомагають учням розвивати дослідницькі навички, логічне мислення і краще розуміти складні концепції [7].

Проведене дослідження засвідчило, що використання інноваційних технологій у навчальному процесі дозволяє зробити уроки більш цікавими та різноманітними. Сучасні технології, такі, як інтерактивні дошки, планшети, віртуальна реальність та онлайн-платформи, відкривають нові можливості для розвитку освітнього процесу. Новітні технології передбачають активне впровадження інтерактивних методів, які допомагають учням брати активну участь у навчанні, сприяють розвитку критичного мислення, комунікативних навичок та самостійності. Завдяки технологіям можна легко реалізувати диференційоване навчання, що дозволяє враховувати індивідуальні особливості та потреби кожного учня. Наприклад, навчальні програми з елементами гейміфікації можуть адаптувати завдання до рівня підготовки дитини. Гейміфікація, або використання ігрових елементів у

навчанні, є потужним засобом підвищення інтересу до навчання. Наприклад, використання цифрових ігор, які інтегрують навчальні завдання, створює умови для захоплюючого та результативного навчання [10].

Особливу увагу потрібно звернути на технології дистанційного навчання та онлайн-освіти. Дистанційне навчання дозволяє учням продовжувати навчання в зручному темпі та часі, що особливо актуально в сучасних умовах. Онлайн-платформи для освіти дають доступ до різноманітного навчального матеріалу, що сприяє розвитку самостійності та відповідальності у дітей.

Одним із завдань НУШ є формування навичок цифрової грамотності у школярів, що має важливе значення для їхньої подальшої освіти і кар'єри. Використання інноваційних технологій у навчальному процесі сприяє розвитку цих навичок на ранніх етапах. Технології дозволяють вчителям використовувати сучасні методи оцінювання знань, такі, як електронні тести та автоматизовані системи оцінювання, що полегшує зворотний зв'язок з учнями та дозволяє оперативно коригувати процес навчання.

Інноваційні технології допомагають показати учням практичне значення знань. Наприклад, завдяки програмам з моделювання або 3D-візуалізації учні можуть бачити результати своїх рішень, що робить навчання більш осмисленим і цікавим. В умовах використання інноваційних технологій вчитель виконує роль фасилітатора, який спрямовує навчальний процес, допомагаючи учням самостійно досягати поставлених цілей.

Інноваційні технології в НУШ можуть відіграти важливу роль у забезпеченні якісного навчання дітей з особливими освітніми потребами, оскільки передбачають адаптивні навчальні програми – спеціальні додатки і програми, які автоматично підлаштовують навчальні завдання під рівень розвитку кожної дитини, що дозволяє оптимізувати освітній процес [5]. Також важливу роль в інклюзії відіграють спеціальні пристрої для комунікації – для дітей з порушеннями слуху, зору або мовлення використовуються засоби, такі, як текстові програми, спеціальні клавіатури, пристрої для озвучування тексту та інші адаптивні пристрої. Потрібно згадати також про використання технологій доповненої і віртуальної реальності, які

дозволяють створити інтерактивні середовища, що роблять навчання цікавим та доступним, що особливо важливо для дітей із проблемами моторики чи концентрації. Інтерактивні дошки та сенсорні екрани особливо важливі для учнів із порушеннями моторних функцій, сенсорні екрани дають можливість більш комфортного доступу до інформації та виконання завдань. І, нарешті, програми для поліпшення когнітивного розвитку – спеціальні ігрові програми та додатки, які допомагають розвивати пам'ять, увагу, мову та логічне мислення у дітей з інтелектуальними порушеннями.

Також потрібно зазначити, що розвиток лідерських якостей і здібностей до наукових досліджень також забезпечується завдяки новітнім технологіям як ефективним інструментам [6]. Розглянемо основні з них: проєктна діяльність з використанням технологій – завдання, в яких учні працюють над проєктами в групах, стимулюють лідерські якості, оскільки діти мають можливість розподіляти ролі, приймати рішення і керувати процесом роботи; віртуальні лабораторії та наукові симуляції – дозволяють учням самостійно проводити досліди в безпечних умовах, аналізувати дані та робити висновки, що сприяє розвитку дослідницького підходу і наукових здібностей; онлайн-платформи для командної роботи – такі інструменти, як Google Classroom та Microsoft Teams, розвивають вміння організовувати роботу в групах, спільно вирішувати задачі та розвивати відповідальність, що є важливими аспектами лідерства; гейміфіковані освітні платформи з рейтингами та нагородами – використання елементів гейміфікації стимулює учнів брати активну участь в освітньому процесі, відзначаючи найуспішніших, що допомагає розвинути мотивацію та змагальність; програми для розвитку критичного мислення – спеціалізовані додатки для аналізу та логічного мислення допомагають учням критично оцінювати інформацію та робити власні висновки, що є основою для розвитку самостійності й ініціативності [8].

Необхідно, на нашу думку, розглянути також основні проблеми та виклики впровадження технологій. Серед основних проблем використання інноваційних технологій у початковій школі можна виділити брак фінансування, недостатнє технічне забезпечення шкіл та необхідність додаткової підготовки вчителів.

Висновки. Використання інноваційних технологій в НУШ сприяє підвищенню інтересу до навчання, забезпечує інтерактивність і практичність освітнього процесу, а також сприяє розвитку цифрової грамотності у школярів. Однак для успішного впровадження технологій потрібно забезпечити школи необхідними ресурсами та підготувати педагогів до роботи з новітніми інструментами. Подальше впровадження технологій в НУШ стане одним із ефективних кроків до створення інноваційної та сучасної системи освіти, що відповідає потребам сучасних учнів та майбутнього суспільства.

Можливості подальших досліджень включають аналіз ефективності інноваційних технологій в інклюзивному навчанні (вивчення, як різні технологічні інструменти можуть оптимізувати освітній процес для дітей з різними видами особливих освітніх потреб); розроблення методик використання технологій для розвитку лідерських навичок, зокрема дослідження того, як технології можуть формувати їх у дітей різних вікових груп, та розроблення відповідних програм; вивчення впливу гейміфікації на навчальну мотивацію (дослідження впливу гейміфікованих елементів на успішність і мотивацію учнів, зокрема з різними типами мислення та рівнями розвитку); дослідження інноваційних підходів до формування наукових здібностей у дітей початкової школи, а саме розроблення нових інструментів для раннього виявлення наукових здібностей у школярів та аналіз ефективності їхнього використання; виявлення ознак трансформації ролі педагога в умовах цифрової освіти (дослідження зміни ролі вчителя та формування цифрових компетенцій для ефективного керування процесом навчання з використанням інноваційних технологій). Такі дослідження можуть зробити вагомий внесок у розуміння способів інтеграції новітніх технологій в освітній процес, підвищити ефективність Нової української школи та сприяти створенню інклюзивного, динамічного і сучасного навчального середовища.

ПОСИЛАННЯ:

1. Іваній І. В., Мехед О. Б. Використання STEM технологій та засобів навчання у професійній освіті. *Наукові записки ЧНПУ*. Серія: Педагогічні науки, 2024. №2-15. С. 42-45.

2. Інноваційні технології навчання в умовах модернізації сучасної освіти : монографія / за ред. Л. Ребухи. Тернопіль : ЗУНУ, 2022. 143 с.
3. Інноваційні технології навчання: навчальний посібник для студентів вищих навчальних закладів / відп. ред. Бахтіярова Х. Київ: НТУ, 2017. 172 с.
4. Мехед О. Б. Особливості підготовки майбутніх вчителів в контексті реалізації концепції «Нова Українська Школа». Розвиток професійної майстерності педагога в умовах нової соціокультурної реальності / збірник матеріалів VI Міжнародної науково-практичної конференції (м. Тернопіль, Україна, 05-06 жовтня 2023 року). Тернопіль: ФОП Осадца Ю.В., 2023. С. 177-179.
5. Носко М.О., Мехед О.Б. Впровадження інноваційних освітніх технологій для учнів з особливими освітніми потребами. *Вісник Національного університету «Чернігівський колегіум» імені Т. Г. Шевченка*. Вип. 22 (178). Чернігів : НУЧК, 2023. С. 32-35.
6. Петренко С. М., Мехед Д. Б., Мехед О. Б. Олімпіадний і манівський рух як засіб формування лідерських якостей обдарованих учнів. Лідерство і обдарованість: сучасний науковий дискурс і освітня практика / матеріали Всеукраїнської науково-практичної онлайн конференції (Київ, 14–19 лютого 2024 року). Київ : Інститут обдарованої дитини НАПН України, 2024. С. 701-706.
7. Пометун О., Пироженко Л. Сучасний урок. Інтерактивні технології навчання. Київ : А.С.К., 2013. С. 6-10.
8. Хабел К., Федорченко А., Мехед О. STEM-освіта як засіб формування лідерських якостей здобувачів освіти. Проблеми та перспективи розвитку природничої освітньої галузі / зб. наук. праць. Переяслав: Домбровська Я. М., 2024. Ч. I. С. 128-133.
9. Швидкий А.Л., Мехед Д.Б., Мехед О.Б. Особливості впровадження інформаційних технологій у навчальний процес (психологічний аспект). *Збірник наукових праць. Педагогічні науки*. Випуск 61. Херсон : ХДУ, 2012. С. 401- 406.
10. Шигонська Н.В. Структура і зміст процесу моделювання комунікативних ситуацій. Проблеми сучасної педагогічної освіти. *Педагогіка і психологія*, 2008. № 20 (3). 131–139.

NINA BOZHENOK,

*primary school teacher, teacher of the highest category,
Kozelets Lyceum №3 (Chernihiv region, Ukraine)*

ORCID 0000-0002-2966-8835

DOI 10.13140/PHEP.55.2025.07

nina.bozhenok@gmail.com

INCREASING INTEREST IN LEARNING THROUGH INNOVATIVE TECHNOLOGIES IN THE NEW UKRAINIAN SCHOOL

In the article, the author tries to point out the ways and means that help students to increase their interest in learning in the conditions of the modern New Ukrainian School. Particular attention is paid to the use of innovative educational technologies. Innovative technologies help to make the learning process more dynamic, interesting and interactive, which increases the level of children's interest in learning.

The purpose of the study is to analyse the impact of innovative technologies on increasing the interest in learning among primary school students and to identify effective approaches to implementing these technologies in the educational process of the NUS.

Modern technologies, such as interactive whiteboards, educational tablets, online educational platforms and gamification, create conditions for better learning, especially in primary and secondary schools. The use of these tools allows for an individual approach (individual educational trajectory), which is key to learning success at every stage of school education. Thanks to technology, differentiated learning can be easily implemented, allowing for the individual characteristics and needs of each student to be taken into account. For example, curricula with gamification elements can adapt tasks to the child's level of preparation.

Gamification, or the use of game elements in education, is a powerful way to increase interest in learning. For example, the use of digital games that integrate learning tasks creates conditions for engaging and effective learning.

Interactive learning programmes that encourage children to learn through play, such as simple puzzles or interactive fairy tales, should also be widely used. For middle school, virtual laboratories that allow students to conduct experiments in chemistry and physics in a safe way, online platforms for teamwork on projects, and educational programmes for developing programming and robotics skills are useful.

These technologies help students develop research skills, logical thinking, and a better understanding of complex concepts.

Keywords: *interactive technologies, innovations, New Ukrainian School, approaches, primary school, children with special educational needs.*

Матеріал отримано редакційною колегією 12.11.2024 р.

Науковий рецензент: доктор педагогічних наук

ОЛЕНА СЕМЕНОГ (Суми)