

---

## Цифрова палітра вчителя-словесника: як цифрові інструменти вдосконалюють фахову діяльність

*Мезенцева Наталя,  
учитель української мови та літератури  
комунального закладу «Мереф'янський ліцей  
“Перспектива”» Мереф'янської міської ради  
Харківської області,  
спеціаліст II кваліфікаційної категорії  
[nata026231@gmail.com](mailto:nata026231@gmail.com)*

---

У 2019 році ми провели перший урок у Meet або Zoom, намагаючись надавати повноцінні освітні послуги під час пандемії COVID-19. Тоді навіть ходив вислів, що «екран – це нова дошка, а контент – крейда».

Зараз в Україні діє воєнний стан, спричинений агресією РФ проти нашої країни. Заклади освіти східних і південних регіонів переведені на дистанційне навчання. У таких складних умовах завдання освіти – і надалі залишатися опорою суспільства та надавати дітям можливість здобувати знання навіть у найскладніших обставинах. Усі ми розуміємо, що сенс освіти полягає не лише в навчанні, а й у підтримці, формуванні суспільства та в очікуванні перемоги.

Сучасні технології стали головним інструментом у боротьбі за доступ до знань. Платформи дистанційного навчання, електронні підручники, інтерактивні заняття – усе це допомагає підтримувати якість освіти й продовжувати освітню роботу. Незважаючи на труднощі, учителі та учні в Україні адаптуються до нової реальності, використовують усі доступні цифрові ресурси. Особисто я, щоб більше адаптуватися в цьому напрямі, вивчаю досвід колег із цього питання, регулярно займаюся самоосвітою та переглядаю вебінари й навчальні ролики на YouTube. Це навчання надає мені впевненості та можливість порівняти власний досвід із досвідом відомих учителів. Відповідно, аналізуючи ситуацію, роблю висновки, що мої думки в багатьох випадках збігаються з думками колег, учителів-філологів.

Використовуючи цифрові інструменти, учителі-словесники намагаються не тільки полегшити викладання, а й зробити навчання цікавішим. Таким чином, часто ми є не лише носіями культурних цінностей, а й провідниками у світі сучасних цифрових технологій. Та й в умовах реформи освіти, оновленого Державного стандарту, інтеграції ключових компетентностей та вимог до критичного мислення цифрові інструменти стають невід'ємною частиною методичного кейсу вчителя. І ось уже Google Classroom, Chat GPT, Padlet, Mentimeter – не просто новомодні слова, які чуємо на вебінарах чи курсах підвищення кваліфікації, а щоденні незамінні помічники, покликані полегшити нашу роботу. Використовуючи різноманітні сервіси, створюю інтерактивні завдання, можу урізноманітнювати роботу з художніми текстами, візуалізувати складні теми. У результаті бачу, як учні перестають бути слухачами, а натомість стають активними учасниками освітнього процесу.

Здавалося б, українська мова та література – це гуманітарна сфера, царина СЛОВА, і тому щось цифрове надзвичайно складно залучити. Та досвід показав, що це хибне твердження, адже поезію можна перетворити на хмаринку слів або піктограму; через гру на платформі Kahoot – перевірити знання з орфографії чи

синтаксису; проаналізувати літературний твір чи мовний текст за допомогою дошки Padlet.

Мовно-літературна галузь – це не тільки тексти, а й мислення, розуміння, тлумачення, творення та емоційний досвід. А цифрові інструменти дають саме ті формати, у яких ці навички можна розвивати. Часто для того, щоб учень або учениця зрозуміли Івана Франка чи Лесю Українку, не треба читати величезні нецікаві тексти з біографії, а дати їм змонтувати коротке відео про письменника в TikTok або YouTube. І вони запам'ятають.

Як же не загубитись у величезній кількості інструментів і вибрати те, що потрібно саме вам? На мій погляд, проблема не в тому, що інструментів забагато, проблема – у їх використанні. Якщо ми сприймаємо технології лише як контроль, просто в іншій формі, то вони не спрацюють. Якщо ж ми бачимо в них шанс «достукатися» до сучасних учнів, з їхнім кліповим мисленням, або хоча б зацікавити їх, – результат не забариться.

Найоптимальніший варіант – це вибрати для себе 5 – 7 застосунків, що підходять саме вам, і систематично використовувати їх у своїй діяльності. По-перше, через системну роботу учні будуть точно знати, що і на якій платформі вони мають виконати. По-друге, залучаючи хоча б один цифровий інструмент на уроці, маємо змогу проводити опосередковане навчання з цифрової етики, адже медіаграмотність – це частина уроку. Ми повинні відходити від твердження, що мова та література – це диктанти й есе. Це нове сприйняття мистецтва слова. Тому для кращого формування інформаційно-комунікаційної компетентності можна залучати на уроках літератури роботу в соціальних мережах; на уроках мови проводити дискусії про дезінформацію та фейки в інформаційному просторі.

Залучення цифрових інструментів сприяє зміні в методах викладання, тому що онлайн-ресурси дозволяють учителям експериментувати з різними методами подання навчального матеріалу, які раніше були складні для використання.

Наприклад, усе більшої популярності (особливо у старших класах під час підготовки до НМТ) набуває метод перевернутого класу. Перевага цього методу полягає в тому, що учні самостійно вивчають або повторюють теми, використовуючи зручні для них ресурси (підручники, відеолекції, вебінари, онлайн-курси тощо). На уроках увага зосереджується на практичному вирішенні завдань або обговоренні складних питань. Таким чином, це сприяє глибшому розумінню матеріалу та розвитку навичок критичного мислення в дітей.

Усе частіше на уроках мови та літератури також залучається принцип гейміфікації (Quizlet, Kahoot або Genially), що дозволяє вчителям (і мені особисто), створюючи вікторини, інтерактивні ігри або головоломки, стимулювати учнів до активної участі та підвищувати їхню мотивацію до навчання.

Не менш важливою є функція зворотного зв'язку в режимі реального часу, бо дітям під час виконання того чи іншого завдання інколи потрібно отримати коментар або підказку від учителя. Надзвичайно цікавими, на мій погляд, є платформи Wizer.me та Classkick. За їх допомогою можна відстежувати процес виконання завдання учнями та вчасно реагувати на запитання.

У світі, що швидко змінюється, для того щоб бути конкурентоспроможним у вибраній галузі, навчання не повинно обмежуватися тільки підручником. І ось тоді у пригоді стають цифрові інструменти. Адже до наших послуг є велика кількість онлайн-словників і довідників, аудіокниг і подкастів, платформ для вивчення мов тощо.

Усе більше ми переконуємося, що в умовах сучасності вивчення предметів гуманітарного циклу не можливе без допомоги цифрових технологій, оскільки візуалізація (особливо в літературі) відіграє надзвичайно важливу роль для сучасного навчання. Такі графічні редактори, як Canva, Genially або Mindmeister, дають можливість створювати яскраву інфографіку для аналізу художніх творів (сюжетні лінії, характеристики героїв, проблематика твору), інтерактивні плакати про письменників, комікси, розробляти блоги, подкасти, присвячені українській літературі. І все це розвиває навички медіаграмотності. Використовуючи відеоредактори, учні / учениці вчаться створювати буктрейлери або коротенькі відеоролики за мотивами прочитаного, що сприяє розвитку креативності, урізноманітнює навички роботи з інформацією.

Під час дистанційного навчання ми можемо безпечно відвідувати музеї, оскільки є така цифрова послуга, як віртуальний музей, що дає можливість віртуально побувати в музеї Івана Франка, Тараса Шевченка, Лесі Українки, переглянути рукописи та перші видання творів. Це унікальний досвід, який поглиблює розуміння творчості митця та епохи загалом.

Інтеграція цифрових інструментів потребує від педагога додаткових навичок і часу для опанування нових технологій. Проте використання інтерактивних платформ надає мені можливість розширити горизонти викладання, зробити його більш адаптивним і цікавим для нового покоління.

*Практичні кейси (приклади завдань з української мови та літератури з використанням цифрових технологій)*

1. **Тема.** Метафоричний образ незнищенності українського народу у вірші Тараса Шевченка «Розрита могила» (7 клас)

Завдання:

- проаналізувати поезію Т. Шевченка «Розрита могила»;
  - за допомогою ресурсу Canva або Mindmeister створити карту розуму «Образи-символи у поезії», розтлумачити кожен образ
- або
- за допомогою сервісу Wordart створити хмаринку слів, які розкривають тему уроку;
  - за бажанням – за допомогою III візуалізувати своє бачення образу України, зображеної у вірші.

*Очікувані результати:* розвиток візуального мислення та здатності до метафоричного прочитання тексту.

2. **Тема.** Андрій Чайковський «За сестрою». Пригоди головного героя як основа композиції (7 клас)

Завдання:

- колективна робота на дошці Padlet – висловити свою точку зору;
- виконати самостійну роботу в інтерактивному зошиті на платформі Wizer.me (відновити сюжетний ланцюжок повісті, визначити, кого з героїв стосується вираз, перейти за посиланням і виконати тест).

*Очікувані результати:* розвиток умінь співпрацювати та критично мислити, розуміння, як пригоди Андрійка формують сюжет і композицію повісті.

3. **Тема.** Антоніми (5 клас)

Завдання:

- на платформі LearningApps виконати вправу «Антоніми» (прочитати прислів'я та списати, вставляючи пропущені слова – антоніми);

- у Wordwall – коло фортуни «Антонім чи синонім».

*Очікувані результати:* вивчення теми у вигляді гри допомагає краще закріпити матеріал, ефективно для підготовки до контрольної роботи.

4. **Тема.** Євген Плужник. Урівноваженість душевного стану ліричного героя, мотив туги за минулістю краси, гармонією світу і людини, мить і вічність у чуттєвому вираженні у поезіях «Вчись у природи творчого спокою...», «Ніч... а човен – як срібний птах!...» (11 клас)

Завдання:

- на сервісі Edpuzzle опрацювати відео «Ліричний герой твору» та виконати завдання;
- робота на дошці Padlet: розтлумачити образи-символи поезії «Вчись у природи творчого спокою...»; поставити вподобайку ілюстрації, яка демонструє мотив твору «Ніч... а човен – як срібний птах!...»; за допомогою сервісу Microsoft Bing згенерувати зображення, що характеризує ваше сприйняття поезій.

*Очікувані результати:* формування інформаційно-комунікаційної компетентності (пошук, аналіз і створення цифрового контенту), розвиток критичного мислення (розуміння підтексту твору, оцінювання художніх образів, аргументація).

5. **Тема.** Андрій Кокотюха «Гімназист і Чорна рука». Простір і час, реальне і фантастичне у творі (7 клас)

Завдання:

- за допомогою сервісу Interacty.me заповнити timeline (стрічка часу) минуле і сучасне у творі (робота в групах);
- під час рефлексії – пройти гру на платформі Genially «Допоможіть Юркові Туряниці розгадати таємницю».

*Очікувані результати:* структурування матеріалу, виділення ключових подій твору, їх порівняння в часі, самоорганізація під час групової роботи, готовність приймати рішення та розв'язувати логічні задачі під час проходження гри.

6. **Тема.** Підсумковий урок до теми «Вивчення життя та творчості Т. Г. Шевченка» (9 клас)

Завдання:

- на платформі Wordwall виконати завдання «Життя і творчість Тараса Шевченка» (дати відповіді на запитання);
- на платформі Genially – гра-змагання «Код Кобзаря».

*Очікувані результати:* розвиток критичного мислення, культури мовлення та інформаційної грамотності, уміння працювати в команді, висловлювати, обґрунтовувати та обстоювати свою точку зору.

7. **Тема.** Написання частки **не** з прикметниками (6 клас)

Завдання:

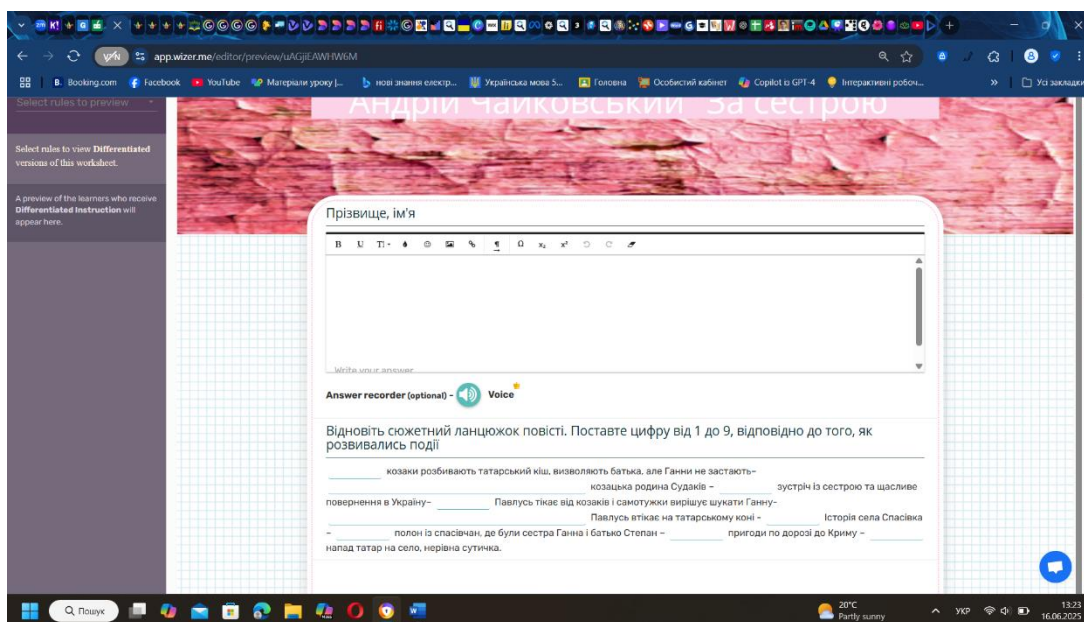
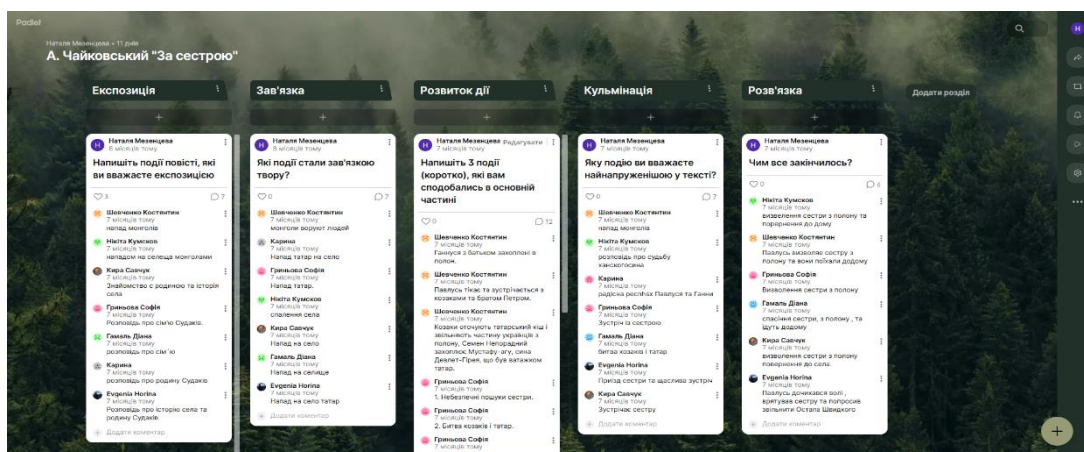
- слухаючи цифровий аватар, створений на платформі Vidnoz, написати диктант і виконати самоперевірку;
- для домашнього завдання – виконати вправу в *Liveworksheets* (правопис прикметників із **не** разом і окремо).

*Очікувані результати:* удосконалення орфографічної грамотності, здатність до самоконтролю, аналізу та виправлення помилок, уміння працювати з цифровими платформами.

**Отже, можемо зробити висновок**, що цифрові інструменти не замінюють учителя, а дають йому можливість долати висоти. І якщо вчитель української мови та літератури опанує ці інструменти як новий спосіб подання інформації, тоді уроки оживають, діти сприймають їх по-іншому. Адже навіть в умовах війни та постійних повітряних тривог ми не просто навчаємо мови. Ми вчимо відчувати її глибину. І робимо це по-новому. Таким чином, цифрова палітра вчителя-словесника стає важливим елементом у формуванні сучасного освітнього простору.

Додаток 1

## Скриншоти сторінок різних цифрових сервісів із навчальними матеріалами / завданнями



edpuzzle

Відео Призначення

Аналіз ліричного твору

by Наталя Мезенцева



Watch later Share

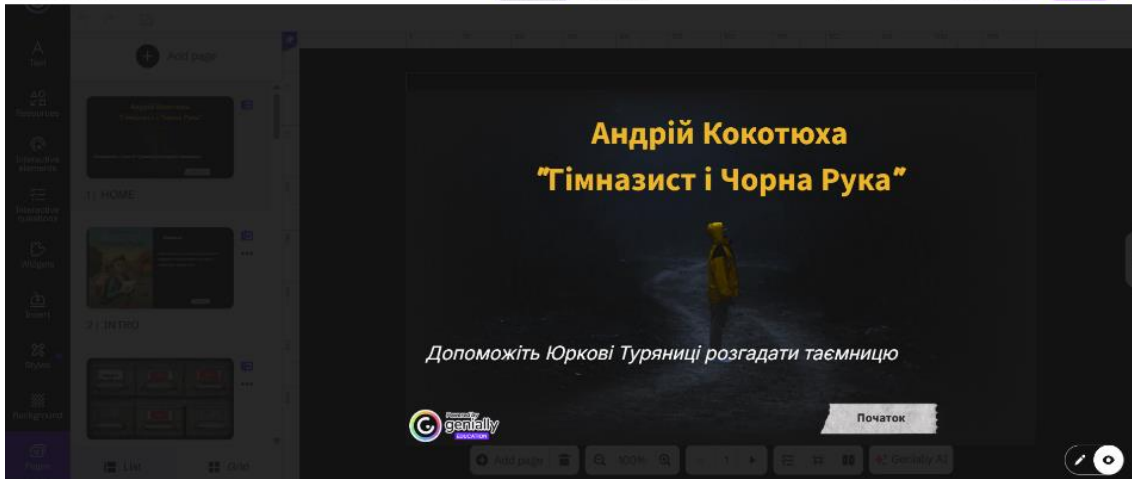
00:00 31:02

Завершити

- 00:17 Відкритий
- 01:33 Відкритий
- 02:58 Відкритий
- 03:54 Відкритий
- 04:55 Відкритий
- 13:32 Відкритий

This is a preview.

Desktop Mobile Preferences Present Share



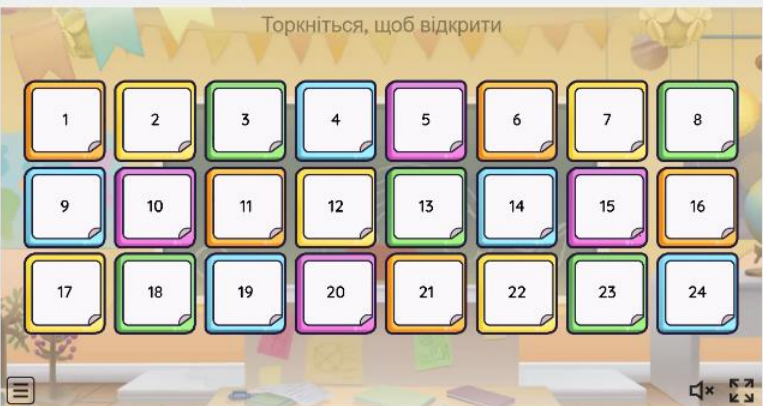
Андрій Кокотюха  
"Гімназист і Чорна Рука"

Допоможіть Юркові Туряниці розгадати таємницю

Початок

Wordwall

Торкніться, щоб відкрити



Життя і творчість Тараса Шевченка

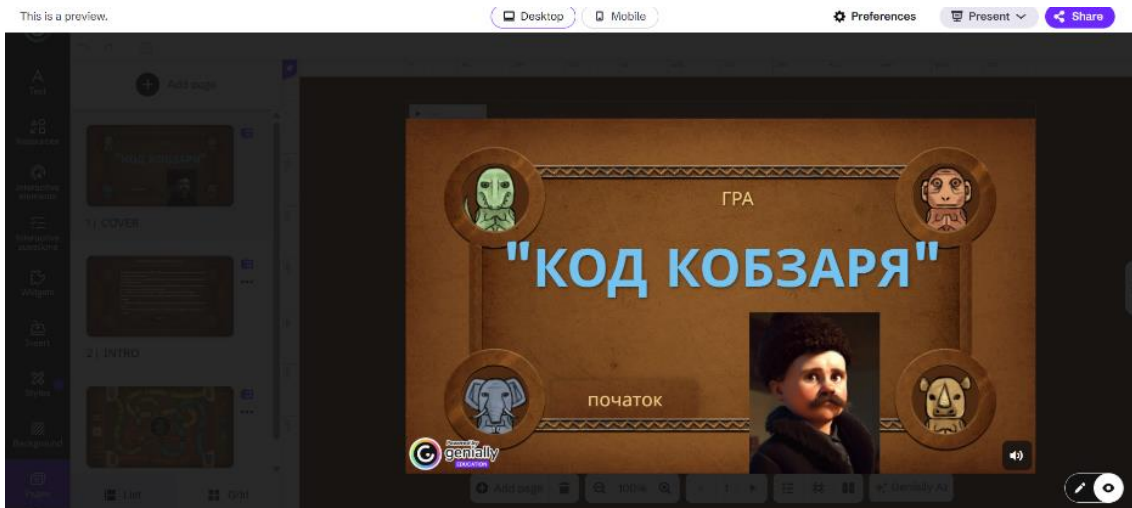
автор: Nata026231

Додати теми

Регулювати якість Друкувати Вбудувати Задати завдання Більше

Обрати інший шаблон

- Відкрийте коробку
- Випадкове колесо
- Показати піс



[Google Classroom](#)
[Microsoft Teams](#)
[Facebook](#)
[Pinterest](#)
[Whatsapp](#)
[Download PDF](#)

### Правопис прикметників

#### ***I. Вибірково-розподільна робота ( розподілити прикметники за колонками таблиці відповідно до правил правопису)***

Не/безпечний, не/бідний, не/бувалий, не/вблаганний, не/вгамовний, не/вдалий, не/вдачливий, не/великий, а малий, не/врожайний, не/втішний, не/веселий, а сумний, не/гайний, не/гарячий, а холодний, не/дбалий

| Без частки не<br>вживається | Можна дібрати<br>синонім без частки<br>не | Є протиставлення |
|-----------------------------|-------------------------------------------|------------------|
|                             |                                           |                  |
|                             |                                           |                  |
|                             |                                           |                  |
|                             |                                           |                  |
|                             |                                           |                  |
|                             |                                           |                  |
|                             |                                           |                  |
|                             |                                           |                  |