



**Наталія ЖУКОВСЬКА,**  
вчителька біології та основ здоров'я Нетішинської гімназії «Енергія»  
Шепетівського району

## Цифрові помічники у викладанні інтегрованого курсу «Здоров'я, безпека та добробут»

В епоху цифрових змін та надшвидкого потоку інформації дедалі важче конкурувати з візуально насиченим контентом у YouTube, TikTok та соціальних мережах. Використання гейміфікації, інтерактиву, різноманітних платформ - це вже не просто додаткова перевага, один із варіантів зацікавлення учня, а потужний інструмент персоналізації навчання, умова ефективної співпраці з учнем. Цифрові технології дають змогу залишатися на одній хвилі з учнями, забезпечуючи сучасність, креативність, гнучкість та прогресивність освітнього процесу. Різні сайти, мобільні додатки допомагають не лише привернути увагу до себе, до предмета, а й полегшити роботу. Це і швидке оцінювання з автоматизованою системою перевірки, і створення різних відеорядів, мемів, презентацій, генерації історій і казок, що можна використати для мотивації чи як розвантажувальну хвилину. Також цифрові помічники допоможуть швидко створити опитування, провести рефлексію навчальної діяльності, створити наочність, візуалізувати матеріал.

Існує велика кількість цифрових інструментів на різний смак та можливості. Це не лише освітні платформи, а й додатки загального призначення, які можна адаптувати під навчальні цілі. На уроках інтегрованого курсу «Здоров'я, безпека та добробут» доцільно використовувати інтерактивну онлайн-дошку ClassroomScreen, яка забезпечує засоби для візуалізації, організації та підвищення інтерактивності навчального процесу. Вона має безліч віджетів для управління класом:

- рівень звуку - корисно використовувати для роботи в групах. При перевищенні допустимого рівня шуму (рівень шуму встановлюється самостійно), при перевищенні рівня шуму подається сигнал, який означає, що вони почали занадто голосно обговорювати певне питання;
- випадкове ім'я - дозволяє обрати випадкового учня, наприклад, капітана команди, або того, хто відповідає на питання;
- світлофор - вказує на поточний вид діяльності: зелений колір - починаємо працювати, жовтий - готуємося до завершення, червоний - припинити роботу;
- таймер/секундомір - є можливість бачити, скільки часу залишилось до завершення виконання завдання.

Щоб зробити урок цікавим та насиченим, ми часом використовуємо декілька ресурсів та інструментів. Постійний перехід між вікнами займає певний час і виглядає не досить естетично під час уроку. Можливості дошки дозволяють створювати та демонструвати контент, не перемикаючи вкладки. Наприклад, при вивченні теми «Безпека дорожнього руху» в 7 класі, на дошці можна закріпити дату, QR-код до входу

на сайт «GreenWay» з правилами для велосипедиста, інтегрувати відео про права та обов'язки учасників дорожнього руху, додати зображення дорожніх знаків або покликання на гру для закріплення знань. І це все на одному полотні дошки, фон якої також можна змінювати за бажанням.

Схожим сервісом є програма Gynzy, що поєднує можливості інтерактивної дошки, презентації та ігрової платформи.

Тут є схожі можливості з ClassroomScreen, і ще додаткові віджети для організації уроку:



- схема розсадки в класі - зручний інструмент для організації розсадки;
- створення груп - допомагає об'єднати учнів у групи (команди);
- створення ігор, вікторин, опитування тощо;
- бібліотека готових ігор та вправ.

Використання цифрових інструментів для навчальної діяльності підвищує залученість учнів, їх мотивацію, сприяє безпечному моделюванню екстремальних ситуацій, відпрацюванню алгоритмів дій та навчанню на помилках без ризику. Для цієї мети доцільно використовувати наступні цифрові інструменти:

- LearningApps має безліч варіантів використання для актуалізації знань, рефлексії, гейміфікації, забезпечення зворотного зв'язку, роботи над помилками.



Цей додаток має також велику бібліотеку готових вправ. На уроках курсу «Здоров'я, безпека та добробут» додаток використовується для класифікації безпечних/небезпечних ситуацій, співвідношення дорожніх знаків та їх значень, класифікації хороших і поганих звичок тощо.

- Kazka.fan - дозволяє за декілька хвилин згенерувати цікаві казки, історії з насиченими подіями та героями за індивідуальними запитами за допомогою штучного інтелекту. Потрібно лише вказати головного персонажа та коротко описати події, які мають відбуватися.



Цей сервіс корисний для створення персоналізованих повчальних історій, вивчення правил безпечної поведінки, використовуючи ключові поняття уроку та для методу сторітелінгу. Наприклад, при вивченні теми «Безпечний інтернет» генерується казка, де основні події пов'язані з шахрайськими схемами, які учні мають розпізнати. Учні пропонуються самостійно згенерувати казку, вказавши у подіях, наприклад, алгоритм при евакуації з приміщення під час пожежі. Штучний інтелект, як відомо, інколи робить помилки, тоді учням потрібно їх розпізнати та виправити. Це розвиває креативність і критичне мислення школярів.

- Educaplay - вебсайт, який дозволяє генерувати різноманітні ігри та вправи для навчання, словник для вивчення нових слів, пазли для відпрацювання логічного мислення, або тести для перевірки знань.



Це зручний інструмент для вчителів та учнів, який допомагає зробити навчання цікавим і ефективним. Цей сервіс надає вільний доступ до багатьох шаблонів навчальних ігор. Тут можна створювати кросворди, ігри-змагання, вправи на відповідність, інтерактивні карти тощо;

- Wordwall - допомагає розробляти вікторини, анаграми, кросворди, флеш-картки та багато інших активностей.



При вивченні теми «Добробут» доцільно використовувати шаблон «Колесо фортуни» для випадкового вибору ситуації та подальшого обговорення її в класі. Вправа «Відповідники» допомагає зіставити два пов'язані елементи (термін і його значення).

Рефлексія на уроках курсу «Здоров'я, безпека та добробут» - один із важливих моментів, який перетворює засвоєння теорії на активне формування життєвих навичок і готовності діяти в небезпечних ситуаціях, усвідомлення учнями алгоритмів дій. Рефлексія дає можливість оцінити ефективність уроку, зрозуміти настрій класу, адаптувати вправи до можливостей учнів. Для організації зворотного зв'язку на уроці, зручно використовувати такі інструменти:

- Mentimeter - дозволяє швидко створювати опитування, голосування, хмаринки слів, асоціативний куш, шкалу оцінок.



Це дає можливість урізноманітнити та зробити цікавішим момент рефлексії, отримати відповіді та ідеї в реальному часі, забезпечує миттєвий зворотний зв'язок. На початку уроку доцільно застосовувати «Криголам» й обрати питання для створення позитивного емоційного фону («Сьогодні гарний день, тому що...», «Я пишаюся собою, тому що...»).

- Padlet - онлайн-дошка для ідей, збору думок та коментарів за допомогою стікерів.



Замість готових правил безпеки харчування, їх можна створити разом із класом, розміщуючи у вигляді нотаток на дошці. Цей інструмент дозволяє провести мозковий штурм, наприклад, при вивченні терористичних загроз, коли учні швидко записують, з чим у них асоціюється дане поняття. Є можливість оцінити рівень обізнаності.

- Kahoot! - навчальна платформа, яка перетворює опитування у справжню гру, що значно підвищує мотивацію учнів.



Використовується для різних цілей, у різних режимах, але для організації зворотного зв'язку цінний тим, що відповіді класу відображаються у системі в цілому, звіти можна зберігати для оцінки прогресу, а також виявити проблемні питання, над якими треба ще працювати.

Застосування цифрових помічників - це шлях до ефективного та динамічного викладання. Вони перебирають на себе рутинні процеси вчителя, допомагають осучаснити урок, зробити його інтерактивним та динамічним. Сучасні додатки дозволяють персоналізувати навчання, отримати миттєвий зворотний зв'язок, переформатувати урок у цікаву гру чи змагання, забезпечити ефект занурення у тему, а також автоматизувати рутину вчителя.