



Посилання на презентацію до інтегрованого уроку з Фізики, Інформатики та Мистецтва «Коливальний рух. Амплітуда коливань. Період коливань»

https://docs.google.com/presentation/d/1p9npULIHhUILu3r_K_T2FLKBppbKZ7FR/edit?slide=id.p1#slide=id.p1



Посилання на фото- та відеоматеріали уроку «Коливальний рух. Амплітуда коливань. Період коливань»

<https://drive.google.com/drive/folders/1amGIsGsGCyFZ8by7ZxhGBiWNqGQ6hEc7>

Список використаних джерел

1. Державний стандарт базової середньої освіти: постанова Кабінету Міністрів України від 30 вересня 2020 р. № 898. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/898-2020-%D0%BF>.
2. Концепція розвитку природничо-математичної освіти (STEM-освіти): розпорядження Кабінету Міністрів України від 5 серпня 2020 р. № 960-р.
3. Навчальна програма з фізики для 7–9 класів закладів загальної середньої освіти (зі змінами, затвердженими наказами МОН).
4. Навчальна програма з інформатики для 5–9 класів закладів загальної середньої освіти (адаптаційний та ігровий цикли).
5. Навчальна програма «Мистецтво. 7–9 класи» для закладів загальної середньої освіти (інтегрований курс).
6. Рекомендації щодо використання ІКТ в освітньому процесі в умовах цифровізації освіти: Лист МОН України № 1/9-436.
7. Пушкарьова Т. С. Інтеграція мистецтва та природничих наук як засіб розвитку творчого мислення учнів. *Педагогічні інновації: ідеї, реалії, перспективи*. 2024. Вип. 1 (32). С. 44–51.
8. Інтерактивні технології навчання: навч. посіб. Авт.: О. І. Пометун, Л. В. Пироженко. Київ : А.С.К., 2004. 192 с.

Як сучасні цифрові технології допомагають навчати української літератури ефективніше

Олена Ляшенко,

учитель української мови та літератури

Комунального закладу «Вовчансько-Хутірський

ліцей Вовчанської міської ради Чугуївського району

Харківської області»

o.lyashenko08@gmail.com

Сьогодні перед учителем постають серйозні виклики – допомогти дитині сформуватися як особистість і підвищити її пізнавальну активність.

Уже в школі важливо виховувати внутрішню мотивацію до розширення загального й професійного кругозору, щоб дитина стала індивідуальністю, здатною не лише якісно виконувати завдання, а й удосконалювати свій інтелект і реалізовувати власні здібності. Сучасні вимоги до уроку передбачають планомірний розвиток особистості через залучення учнів до активної навчально-

пізнавальної діяльності. Провідну роль у цьому процесі відіграє формування стійкої мотивації до навчання. Саме застосування цифрових технологій в освітньому процесі може стати ефективним інструментом розвитку та підвищення зацікавленості учнів у здобутті знань. Упровадження цифрових технологій має перейти від поодиноких проєктів до системного процесу, що охоплює всі види освітньої діяльності. Вони значно розширюють можливості педагога та сприяють формуванню в учнів ключових технологічних компетентностей, необхідних у XXI столітті. **А** загальний зміст розвитку навчальної мотивації школярів полягає в поступовому переході від негативного або байдужого ставлення до навчання до зрілих форм позитивного ставлення: дієвого, усвідомленого та відповідального. Це означає формування внутрішньої потреби в навчанні, інтересу до пізнання та розуміння особистої значущості здобутих знань.

Особливо важливо, щоб учні були не лише виконавцями готових завдань, запропонованих учителем, а й активними учасниками їх створення. Залучення школярів до розроблення навчальних завдань, формулювання проблемних питань, підготовки творчих проєктів або інтерактивних вправ сприяє розвитку самостійності, критичного мислення та відповідальності за результат навчання. *У контексті вивчення української літератури це відкриває широкі можливості для поєднання традиційних освітніх методів із цифровими технологіями.* Наприклад, учні можуть:

- створювати власні мультимедійні презентації за творами українських письменників;
- розробляти онлайн-вікторини або інтерактивні тести;
- готувати буктрейлери, подкасти чи блоги за мотивами прочитаних творів;
- брати участь у спільних цифрових проєктах і обговореннях.

Такий підхід поглиблює розуміння художнього тексту, сприяє формуванню емоційно-ціннісного ставлення до літератури й активізує пізнавальну діяльність. Взаємодія педагогічних методів і сучасних цифрових технологій створює умови для розвитку внутрішньої мотивації, адже навчання стає особистісно значущим, творчим і практично орієнтованим.

Модельна навчальна програма «Українська література. 5-6 класи» для закладів загальної середньої освіти (автори: Архипова В.П., Січкав С.І., Шило С. Б.) серед очікуваних результатів навчання для учнів 5 класу визначає вміння за мотивами прочитаного створювати власний медійний продукт.

І тому **метою статті** є висвітлення можливостей використання різноманітних цифрових технологій у процесі навчання української літератури в 5 класі, які сприятимуть розвитку креативності учнів, формуванню інформаційної компетентності та підвищенню їхньої навчальної мотивації на прикладі вивчення повісті-казки Галини Малик «Незвичайні пригоди Алі в країні Недоладії».

Пропоную завдання з використанням цифрових технологій під час вивчення повісті-казки, а на основі отриманого матеріалу створити разом з учнями власний медійний продукт.

1. Вікторина «Алі в країні Недоладії» (посилання <https://wordwall.net/uk/resource/105705724/алі-в-країні-недоладії>)



Рис.1. Оформлення вікторини

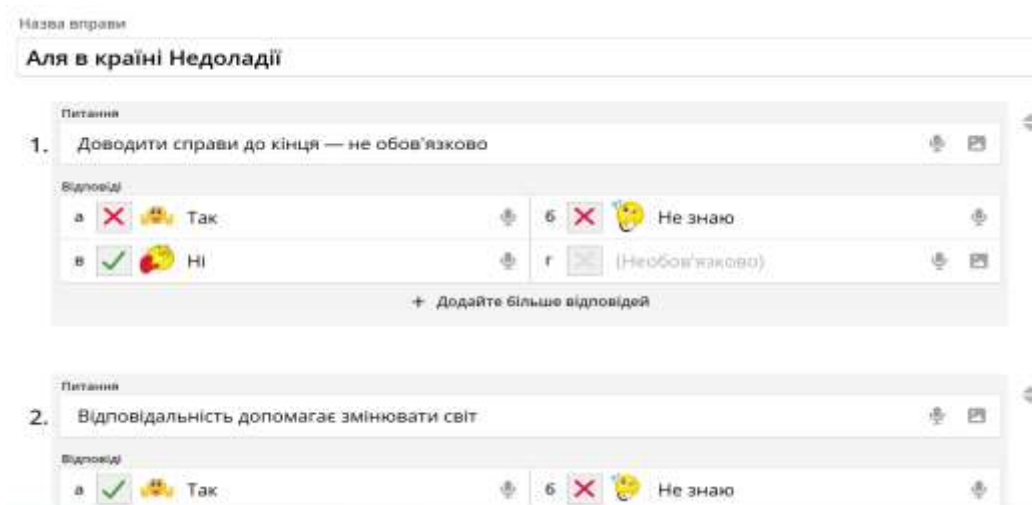


Рис 2. Етапи створення вікторини за допомогою вебсервісу Wordwall

2. Вікторина «Упізнай ім'я героя»

- Дівчинка, яка, не доводячи справи до кінця, вишила лише один хрестик, унаслідок чого потрапила в чарівну країну, де змогла виправити свої помилки.
- Безвухий, без ока, з недомальованим ротом, але добрий та товариський хлопчик, який допомагав головній героїні.
- Маленький карлик у картатому піджаку, великих зелених черевиках і червоному ковпачку; він є чаклуном, що збирав недороблені справи.
- Жорстокий та злий персонаж, який має недороблену голову, прагне влади та носить шолом.
- Король, що має власні недороблені справи та вирізняється боягузством.
- Дружелюбна мешканка країни недороблених справ, яка допомагає головній героїні.
- Персонаж, який є єдиним, хто робить свою справу до кінця.

(Діти дають відповіді на питання, а потім на основі опису героїв за допомогою NotebookLM створюють візуалізацію. Промт-

1) **Дівчинка**, яка, не доводячи справи до кінця, вишила лише один хрестик, унаслідок чого потрапила в чарівну країну, де змогла **виправити свої помилки**.

- **Безвухий, без ока**, з недомальованим ротом, але **добрий та товариський хлопчик**, який допомагав головній героїні.

- **Маленький карлик** у картатому піджаку, великих зелених черевиках і червоному ковпачку; він є **чаклуном, що збирав недороблені справи**.
- **Жорстокий та злий** персонаж, який має недороблену голову, **прагне влади** та носить шолом.
- **Король**, що має власні недороблені справи та вирізняється **боягузтвом**.
- **Дружелюбна мешканка** країни недороблених справ, яка допомагає головній героїні.
- **Персонаж, який є єдиним, хто робить свою справу до кінця**.

Відповідно до джерел до цих описів необхідно додати зображення героїв.



Рис. 3. Інфографіка до вікторини «Упізнай ім'я героя», створена за допомогою NotebookLM

3. Завдання для індивідуальної роботи (на основі створеної інфографіки до вікторини «Упізнай героя»)

1. Хто це?

Інструкція для учнів:

Прочитайте опис. Визначте, про якого персонажа повісті-казки йдеться.

Формувальне оцінювання: правильність визначення персонажів.

2. Завершена чи недороблена справа?

Інструкція:

Визначте, яку **недороблену справу** уособлює кожен персонаж.

Очікуваний результат: учні усвідомлюють зв'язок між вчинком і наслідком.

3. Добро чи зло?

Інструкція:

Розподіліть персонажів у дві групи. Обґрунтуйте свій вибір **одним реченням** (усно або в чаті).

- **Добрі персонажі:** _____

- **Негативні персонажі:** _____

👉 *Формувальне оцінювання: уміння аргументувати.*

4. Моральний вибір

Інструкція:

Дайте відповідь на запитання:

- Чому Недоладько, маючи недороблене тіло, є добрим персонажем?
- Хто з героїв викликає у тебе співчуття? Чому?
- Чого навчає історія кожного з них?

👉 *Ціннісний компонент НУШ.*

5. Якщо б я був (була) на місці героя...

Інструкція:

Виберіть одного персонажа та продовжте речення:

«Якби я був(була) на місці _____, я б...»

👉 *Рефлексивне завдання (усно / у чаті).*

4. **Дидактична гра «Бюро знахідок»**

(визначити, який знайдений предмет слід віддати Недочеревику, Недоладьку, Недокоролю Десятому. Охарактеризувати героя, знайти його опис у підручнику та зачитати, указати причину приходу героя до Алі. Предмети – черевик без пари, намальоване вухо, недовишитий рушничок, намальована голова, крива корона).

(Діти відповідають усно, узагальнення створено заздалегідь за допомогою NotebookLM).

Промт. Ти – учитель української літератури . Склади дидактичну гру «Бюро знахідок» за казкою «Пригоди Алі в країні Недоладії». Подай матеріал у вигляді переліку «загублених предметів», кожен із яких символічно пов'язаний з певним персонажем.

Для кожного предмета:

- укажи, якому персонажу він належить;
- подай коротку характеристику персонажа;
- додай опис або пояснення поведінки героя;
- визнач проблеми або риси характеру, які розкриває цей образ (моральні, етичні, соціальні).

Предмети – черевик без пари – Недочеревику, намальоване вухо – Недоладьку – негарний, доброзичливий, привітний, проте він був люб'язним, товариським, добрим, допоміг Алі; рушничок – Алі – не вміла доробляти розпочаті справи до кінця; намальована голова – Першому Недораднику – злий, хижий; жорстокий; хитрий; мріє стати королем країни Недоладії; крива корона – королю Недоролю Десятому – Боїться І Недорадника; неохайний; самотні, веде себе зовсім не як король – влаштувався працювати нічним сторожем.

Згенеруй зображення, нічого не вигадуй.



Рис.4. Інфографіка до дидактичної гри «Бюро знахідок», створена за допомогою NotebookLM

5. Діалог «Гість із Недоладії»

Форма роботи: робота в парах.

Мета: перевірити вміння вести діалог, ставити запитання та відповідати.

Інструкція для учнів:

Один учень – **житель Країни Недоладії** (Недочеревик, Недоладько, Недовишитий Рушничок тощо).

Другий – **журналіст**, який бере інтерв'ю.

Орієнтовні запитання журналіста:

- Хто ти і чому опинився в Країні Недоладії?
- Яка твоя найбільша проблема?
- Чи допомогла тобі Аля?
- Що потрібно зробити, щоб повернутись у справжній світ?
- Який урок ти засвоїв?

📌 **Умова:**

- не менше **4 реплік** із кожного боку;
- відповідати повними реченнями.



Рис.5. Інструкція: Як створити діалог «Гість із Недоладії», створена за допомогою NotebookLM

6. Створення сенкана

Учитель ділить клас на дві групи. Учні складають сенкан.

I група (складає сенкан, якою Аля була спочатку).

1. Аля.
2. Неохайна, лінива.
3. Недороблює, не слухає, не виконує.
4. Аля недороблює свої справи.
5. Нечупара.

II група (складає сенкан, якою Аля стала після повернення з Недоладії).

1. Аля.
2. Охайна, відповідальна.
3. Працює, виконує, встигає.
4. Аля відповідає за свої вчинки.
5. Дівчинка.

1. Що вплинуло на зміну поведінки Алі?



Рис.6. Інфографіка, створена на основі складених сенканів за допомогою NotebookLM

7. «Полагодь недоладку» (виконання за допомогою інструкції)

Формат: індивідуально.

🔑 Учень вибирає «недоладку» (черевик, вухо, рушничок):

- створює цифровий ескіз або опис рішення;
- пояснює, як саме це полагодити,
- оформлює ілюстрацію або міні-комікс,
- рахує кількість кроків / матеріалів для виправлення.



Рис.7. Інструкція «Полагодь Недоладку», створена за допомогою платформи Canva

8. Підсумкове тестування

<https://gemini.google.com/share/7c403fe4c440>

9. Рефлексія

https://www.canva.com/design/DAG-9blm6l8/9tzMdEZV2HWTXm7X52VhRg/edit?utm_content=DAG-9blm6l8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

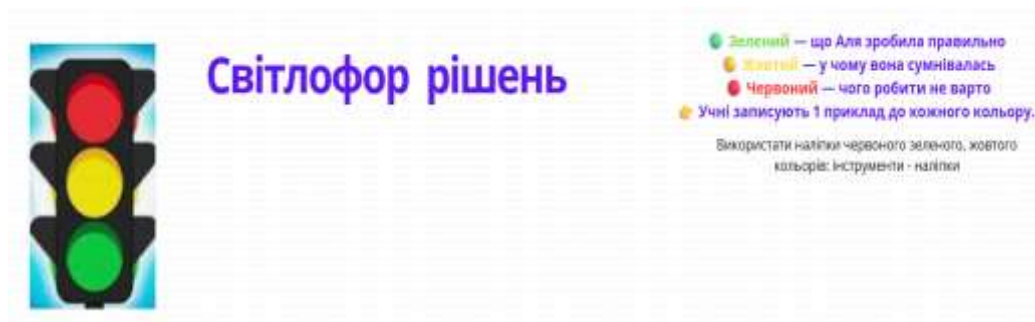


Рис.8. Дошка для рефлексії, створена за допомогою платформи Canva

Висновок. Отже, використання сучасних цифрових технологій створює широкі можливості для всебічної активізації мислення учнів, сприяє глибшому осмисленню художніх текстів і дає змогу справжньому мистецтву слова проникнути до дитячих сердець. Завдяки цифровим інструментам навчання стає більш наочним, інтерактивним і емоційно насиченим, що особливо важливо під час вивчення української літератури.

Водночас проведення таких уроків потребує значної підготовки й копіткої праці вчителя. Необхідно ретельно продумати структуру заняття, забезпечити логічну послідовність етапів, чітко розподілити види діяльності, передбачити ефективну групову та індивідуальну роботу учнів із використанням комп'ютера чи інших цифрових пристроїв. Важливо, щоб технології не перевантажували урок, а органічно доповнювали зміст навчального матеріалу.

Усе це переконує в необхідності розроблення ефективних методів і засобів комп'ютерно орієнтованого навчання української літератури. Такий підхід сприятиме підвищенню зацікавленості учнів в освітньому процесі, розвитку стійкого інтересу до предмета, формуванню цифрової та інформаційної компетентностей, а також вихованню культури відповідального й доцільного використання новітніх технологій у навчанні.

Список використаних джерел

1. Концепція Нової української школи. URL: <https://bit.ly/3M0KMYL> (дата звернення: 27.02.2026)
2. Козир М. Розвиток мотивації школярів до навчання засобами ІКТ. *Освітнологічний дискурс*. 2020. № 4. С. 231–246. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/osdys_2020_4_17.
3. Модельна навчальна програма «Українська література. 5-6 класи» для закладів загальної середньої освіти (автори: Архипова В. П., Січкач С. І., Шило С. Б.). URL: <https://mon.gov.ua/static/objects/mon/sites/1/zagalna%20serednya/Navchalni.prohramy/2021/14.07/Model.navch.prohr.5-9.klas.NUSH-poetap.z.2022/Movno-literat.osv.hal/Ukr.lit.5-6-kl.Arkhypova.Sichkar.Shylo.14.07.pdf> (дата звернення: 28.02.2026).
4. Авраменко О. Українська література : підруч. для 5 кл. закл. загальн. середн. освіти. Київ : Грамота, 2022. 288 с.

STEM-освіта в умовах обмежених ресурсів: шлях до інтегрованого навчання через дослідництво, творчість і цифрові технології

*Володимир Малік, директор школи,
Ольга Трипольська, Ірина Сольона –
заступники директора з навчально-виховної роботи,
Оксана Обуховська, учитель початкових класів Люботинської
загальноосвітньої школи І-ІІІ ступенів № 4 Люботинської міської ради
lub_school_4@ukr.net*

У статті представлено досвід розбудови STEM-орієнтованого освітнього середовища в умовах звичайного закладу загальної середньої освіти. Головний акцент зроблено на тому, що відсутність дорогого лабораторного обладнання не є перешкодою для впровадження інновацій. Ключем до успіху визначено міжпредметну інтеграцію, використання BYOD-технологій, віртуальних лабораторій та розвиток креативного мислення здобувачів освіти. У додатках наведено детальні приклади інтегрованих уроків і проєктів для різних вікових груп.

Ключові слова: STEM-освіта, НУШ, інтегроване навчання, цифрові інструменти, віртуальні лабораторії, проєктна діяльність, обмежені ресурси.

Трансформація сучасної освіти в Україні в межах концепції «Нова українська школа» вимагає від педагогів при організації освітнього процесу відходу від пасивного засвоєння учнями інформації на користь формування цілісної картини світу. STEM-освіта є потужним інструментом для досягнення цієї мети. Проте часто заклади освіти стикаються з проблемою недостатнього матеріально-технічного забезпечення (рис.1).