

освітньому процесі через удосконалення навичок адаптації освітніх матеріалів і створення доступного освітнього середовища для дітей з особливими освітніми потребами;

- упроваджувати практики соціально-емоційного розвитку, психологічної підтримки та формування життєстійкості дітей;
- зміцнювати партнерську взаємодію з батьками, залучати родини до спільних освітніх практик, проєктної діяльності, сімейного читання і творчих ініціатив;
- удосконалювати цифрову компетентність, розширювати використання сучасних цифрових інструментів для організації якісного дистанційного та змішаного навчання;
- активно використовувати можливості професійного розвитку, самоосвіти й підвищення кваліфікації для вдосконалення професійної майстерності.

Отже, сучасне дошкільня потребує педагога, який готовий до змін, здатний навчатися впродовж життя, ефективно використовувати сучасні освітні технології та створювати умови для всебічного розвитку кожної дитини.

Саме готовність до професійного оновлення, відкритість до інновацій і партнерська взаємодія з усіма учасниками освітнього процесу стануть запорукою успішного впровадження нового Державного стандарту дошкільної освіти.

Список використаних джерел

1. Державний стандарт дошкільної освіти України: постанова Кабінету Міністрів України від 26 листопада 2025 р. № 1557 [Чинний від 2027-09-01] URL : https://oplatforma.com.ua/files/news/2025/derzh_standart.pdf (дата звернення: 30.05.2026).
2. Мочикіна М. В., Головань Д. О. Англійська мова в закладах дошкільної освіти: методичний poradnik для вихователів закладів дошкільної освіти. К. Видавництво «Лінгвіст», 2024. 32 с. URL : <https://online.flippingbook.com/view/200404368/> (дата звернення: 30.05.2026).
3. Про дошкільну освіту : Закон України (зі змінами) від 05.11.2025 № 4681-IX URL : <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/3788-20/ed20260101#Text> (дата звернення: 30.05.2026).
4. Про застосування англійської мови в Україні : Закон України № 3760-IX від 04.06.2024 р. [Чинний від 2024-06-27]. URL : <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/3760-20#Text> (дата перегляду: 30.05.2026).
5. Про внесення змін до Порядку організації інклюзивного навчання у закладах дошкільної освіти : постанова КМУ від 26.08.2025 р. № 1036 URL : <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1036-2025-%D0%BF#n2> (дата звернення: 30.05.2026).
6. Щодо організації дошкільної освіти дітей з особливими освітніми потребами : лист МОН № 1/17201-25 від 18.08.2025 URL : <https://ips.ligazakon.net/document/MUS42172> (дата звернення: 30.05.2026).

Наталія КАПІНУС,

*завідувач відділу початкової освіти, соціалізації,
ментальної та гендерної підтримки Донецького ОблІППО*

Ольга УСАЧОВА,

*методист відділу початкової освіти, соціалізації,
ментальної та гендерної підтримки Донецького ОблІППО*

ІННОВАЦІЙНИЙ ІНСТРУМЕНТАРІЙ УЧИТЕЛЯ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ НУШ: ЯК НАВЧАТИ ЛЕГКО, ЦІКАВО ТА РЕЗУЛЬТАТИВНО

Сучасний етап трансформації національної освіти зумовлює необхідність переосмислення підходів до організації освітнього процесу в початковій школі. Новий Державний стандарт початкової освіти [3] та нова Типова освітня програма [4] визначають стратегічні орієнтири розвитку сучасної початкової освіти. Проте ключовим викликом для педагогічної спільноти залишається перехід від теоретичних положень нормативних документів до практичної реалізації їх у щоденній діяльності. Сьогодні вчитель початкових класів працює з поколінням «альфа» – дітьми, для яких цифровий простір є природним середовищем існування. Тож використання інноваційного інструментарію перестає бути додатковим елементом уроку і стає необхідною умовою формування ключових компетентностей. Важливо, що інноваційні технології в НУШ – це не «самоціль», а засіб реалізації головних принципів реформи, вони

стають функціональним засобом досягнення обов'язкових результатів навчання, забезпечуючи гнучкість та ефективність реалізації Типової освітньої програми.

Попри змістовне нормативно-правове підґрунтя, існує потреба в адаптації інноваційного інструментарію, який би дозволив не лише формально виконувати вимоги Державного стандарту, а й забезпечувати високу результативність навчання в умовах Нової української школи. Питання «оживлення» навчальних програм через сучасні методики стає пріоритетним для підвищення якості початкової освіти.

У розрізі означеної проблеми зупинимося на деяких визначеннях поняття «інновації в освіті». На переконання М. Г. Ватковської та В. М. Швидуна «інновації в освіті – це процес створення, поширення та впровадження нових підходів, ідей, методів, методик і технологій, спрямованих на оновлення, модернізацію та трансформацію освітніх процесів відповідно до вимог часу» [6, с. 140]. А. В. Шиба, О. В. Нагайчук, С. О. Ступеньков під інноваціями в освіті розуміють упровадження нових (у цей період часу і для цієї території) методів, форм та підходів до передачі знань, формування вмінь та навичок у здобувачів освіти [10, с. 41].

Зазначимо, що сучасна система інновацій в освіті представлена технологічними, педагогічними, організаційними, економічними, психологічними, продуктивними та соціальними інноваціями. Розглянемо докладніше технологічні інновації, які спрямовані на створення та використання сучасних технологій для виконання нових освітніх завдань, удосконалення системи надання різних видів освітніх послуг тощо. Прикладом таких інновацій можна вважати використання цифрових технологій, яке сьогодні набуло загальнодержавного значення. На використання сучасних цифрових технологій та впровадження їх в освітній процес націлює Закон України «Про Національну програму інформатизації». У ньому зазначено, що «цифрова технологія – сукупність систематизованих правових, науково-технічних, організаційних рішень, спрямованих на застосування комп'ютерної та іншої електронно-обчислювальної техніки, програмного забезпечення та інших засобів для зменшення участі користувача інформаційно-комунікаційних систем і засобів інформатизації під час збирання, приймання, обробки, передавання інформації чи трудомісткості виконуваних операцій» [1]. Журнал Forbes у 2022 році на своєму сайті опублікував інформацію щодо найбільш затребуваних умінь та навичок на найближчі 10 років, де на першому місці – цифрова грамотність, яка охоплює вміння та навички для навчання, роботи й орієнтуванні в повсякденному житті в цифровому світі.

У Концепції «Нова українська школа» акцентовано увагу на тому, що «наскрізне застосування інформаційно-комунікаційних технологій в освітньому процесі та управлінні закладами освіти і системою освіти має стати інструментом забезпечення успіху нової української школи» [2].

Включення цифрових технологій в освітній процес має низку переваг, зокрема: використання в навчанні здобутків новітніх інформаційних технологій; забезпечення збільшення об'єму та оптимізації пошуку потрібної інформації для різних занять з будь-якої дисципліни; підвищення пізнавальної активності здобувачів освіти; здійснення контролю завдяки тестуванню і системі запитань для самоконтролю; забезпечення спілкування здобувачів освіти між собою та з педагогами в режимі онлайн поза межами навчальної аудиторії; можливість на якісному рівні здійснити зміну способів і форм освіти та безпосередньо процесу навчання; побудова освітньої системи, у якій здобувач освіти був би активним і рівноправним учасником тощо [9].

В умовах Нової української школи поняття «інструментарій» трансформується: тепер це синергія засобів, які допомагають дитині не просто запам'ятовувати, а досліджувати, творити та взаємодіяти. Використання цифрових інструментів передбачає врахування індивідуальних особливостей, темпу та інтересів кожного учня, а саме: цифрові платформи дозволяють дитині виконувати завдання у власному темпі (якщо учень помиляється, програма пропонує підказку або легший рівень, що дозволяє дитині уникнути стресу та публічного засудження); інноваційний інструментарій дозволяє вчителю миттєво поєднувати візуальний контент (відео, 3D-моделі), аудіосупровід та кінестетичні елементи (інтерактивні вправи на дошці), що робить навчання комфортним для кожного; використання онлайн-опитувань допомагає дітям висловити свою думку анонімно.

НУШ відходить від накопичення знань до формування ключових компетентностей. Інновації стають «тренажерами» для їхнього розвитку. Крім того, змінюється й роль учителя: від «джерела знань» до «фасилітатора». Інноваційний інструментарій звільняє педагога від рутинної перевірки тестів чи одноманітного пояснення матеріалу. Використання технологій вивільняє час для живого спілкування та обговорень. Трансформація освітнього простору в межах НУШ вимагає від педагога не просто

використання техніки, а створення цілісного інноваційного середовища. Як зазначили Т. Бережна та Н. Бессараб, інтеграція цифрових інструментів стає ключовим фактором успішної адаптації учнів до сучасних вимог суспільства [5]. Інноваційний інструментарій у НУШ – це не заміна вчителя комп'ютером. Це створення такого середовища, де дитина відчуває себе суб'єктом навчання, а технології стають невидимим, але потужним містком між цікавістю учня та знаннями про світ (табл. 1).

Таблиця 1

Порівняльна характеристика освітнього інструментарію

Критерій порівняння	Традиційний інструментарій	Інноваційний інструментарій
Роль учителя	Ретранслятор знань (головне джерело інформації)	Фасилітатор, ментор, дизайнер освітнього простору
Активність учня	Пасивне сприймання, конспектування, відтворення	Активне дослідження, створення власного контенту, вибір шляху виконання завдань
Спосіб подачі матеріалу	Монолог, статичні ілюстрації, підручник	Інтерактивність, мультимедіа, 3D-візуалізація, доповнена реальність (AR)
Зворотний зв'язок	Відтермінований (після перевірки зошитів учителем)	Миттєвий (автоматична перевірка в іграх, тестах, тренажерах)
Оцінювання	Контроль результату (оцінка як вирок)	Формувальне оцінювання (відстеження прогресу, саморефлексія через цифрові портфоліо)
Робота в групі	Переважно індивідуальна робота, конкуренція	Колаборація в хмарних сервісах, спільні проекти, взаємонавчання
Мотивація	Зовнішня (страх отримати погану оцінку)	Внутрішня (інтерес до процесу, гейміфікація, успіх від досягнутого результату)

Як бачимо з порівняння, інноваційний інструментарій зміщує акцент із сухого викладу фактів на розвиток особистості.

Пропонуємо кілька цифрових онлайн-ресурсів, ефективність використання яких доведено на практиці (табл. 2).

Таблиця 2

Цифрові сервіси для організації освітнього процесу

Види та форми діяльності	Сервіси
Постановка навчальної проблеми, узагальнення вивченого матеріалу, підбиття підсумків	Google Диск, Google Сайт
Перевірка та закріплення знань, формування критичного мислення	Learningapps, Educaplay, Flippity
Організація групової роботи, рефлексії	MindMeister, Cacao, Bubblus, Mindomo
Організація самостійної роботи	Glogster, ThingLink, Google Диск
Створення інтерактивних завдань: пазлів, кросвордів, вправ тощо	LearningApps, Wordwall
Створення вікторин, опитувальників, онлайн-тестувань	Wordwall , Форми Google , Classtime , Kahoot! , Mentimeter , Quizizz
Створення відеоконтенту	Wakelet , Loom , YouTube , EdPuzzle
Створення візуального контенту	Canva , MindMeister , Linolt , WiseMapping , Crello
Організація спільної роботи	Padlet , WiseMapping , Wakelet , Blogger , Linolt

Основним пріоритетом Нової української школи є розвиток креативної особистості, тому навчання в школі не має бути обмежене лише здобуттям знань і вмінь, необхідних дитині в повсякденному житті. Початкова школа, з огляду на зазначене, закладає фундамент для подальшого розвитку духовного, морального, творчого, інтелектуального потенціалу учнів, а гейміфікація освітнього процесу стала сьогодні невід'ємною частиною освіти.

У сучасну епоху розвитку інформаційних технологій та модернізації освітнього процесу гейміфікацію все частіше розглядають не лише як засіб варіативності навчального процесу, а як

самостійний педагогічний інструмент, здатний забезпечити комплексний розвиток здобувачів освіти відповідно до нових освітніх стандартів. Її використання в початковій школі потребує науково обґрунтованого підходу, який враховує як дидактичну сформованість окремих ігрових елементів, так і відповідність засадам, задекларованим у Концепції Нової української школи.

Розглянемо докладніше сутність поняття «гейміфікація», яке у вітчизняній науково-педагогічній літературі інтерпретують крізь призму інтеграції ігрових елементів у традиційні освітні контексти. Зокрема, С. Переяславська та О. Смагіна визначили гейміфікацію як процес включення ігрових елементів та ігрового мислення в діяльність, що не є грою за своєю природою. У контексті освіти гейміфікація, на думку дослідниць, постає як спосіб поширення гри на різні сфери навчального та виховного процесу, що дозволяє розглядати її як метод, форму та засіб організації цілісного освітнього процесу [8, с. 251].

У сучасному педагогічному дискурсі термін «гейміфікація» трактують як упровадження ігрових елементів та ігрового мислення в процеси, що за своєю природою не є ігровими, зокрема й у навчальну діяльність. Такий підхід передбачає використання практик, характерних для комп'ютерних ігор, з метою підвищення мотивації, залучення та активізації здобувачів освіти. Зокрема, як зазначили К. О. Нехаєнко та О. М. Кривонос, гейміфікація використовує притаманну іграм привабливість для мотивації та залучення учнів до навчання. Ігрові елементи сприяють створенню захоплюючого та інтерактивного навчального середовища [7, с. 69].

Гейміфікація – це не заміна навчання грою, а насичення навчання тими емоціями, які роблять гру захоплюючою. Зазначимо переваги ігрового підходу для молодших школярів: зняття страху помилки; миттєвий зворотний зв'язок; дофамінова підтримка.

Звернемося до вже зазначених раніше сервісів, але в розрізі гейміфікації освітнього процесу (табл. 3).

Таблиця 3

Цифровізація гейміфікації освітнього процесу

<i>Сервіс</i>	<i>Етап уроку</i>	<i>Головна «фішка»</i>	<i>Рівень підготовки</i>	<i>Лайфхаки</i>
Wordwall	Фронтальна робота / Швидка гра	Магічна кнопка «Змінити шаблон»	Мінімальний (створив 1 список – отримав 10 ігор)	У роботі з першокласниками, які ще не вміють швидко читати, використовуйте зображення замість тексту. «Колесо фортуни» ідеально підходить для ранкових зустрічей
Kahoot! / Quizizz	Перевірка знань / Рефлексія	Дух змагання та яскраві меми	Середній (потребує наявності девайсів у дітей)	Дозволяють дітям працювати у власному темпі. Це знімає стрес у тих учнів, які читають повільніше.
LearningApps	Домашні завдання / Самостійна робота	Величезна база готових вправ від педагогів	Низький (можна брати готові посилання)	Оскільки цей ресурс відкритий, обов'язково перевіряйте помилки в чужих вправах перед тим, як давати їх дітям. Найкраще створити власну теку в акаунті та копіювати туди перевірені завдання

Відповіддю на виклики сучасної цифрової епохи, де діти («альфа-покоління») звикли до швидкої зміни контенту та ігрових механік, також є використання інтерактивних симуляцій та мікронавчання в освітньому процесі початкової школи.

У Донецькому обласному інституті післядипломної педагогічної освіти відділом початкової освіти, соціалізації, ментальної та гендерної підтримки організовано роботу обласної творчої групи, метою якої є розробка інструментарію щодо організації та проведення інтерактивних симуляційних практик та мікронавчання в початковій школі.

Мікронавчання – це стратегія, що передбачає подачу матеріалу короткими, логічно завершеними блоками (від 2 до 7 хвилин). Перевагами мікронавчання є: концентрація уваги; гнучкість; відчуття успіху.

Симуляції дозволяють дітям експериментувати з явищами, які важко відтворити в класі. Перевагами симуляцій є: безпека; візуалізація абстрактного; метод спроб і помилок. Навчальні відео, інтерактивні картки, мікрокейс допомагають розбивати складні теми на «шматочки», які легко засвоїти

за 5 хвилин. Інтерактивні симуляційні практики дозволяють здобувачам освіти «торкатися» науки через віртуальні експерименти (табл. 4).

Таблиця 4

Спеціалізовані рішення для початкової школи

Назва	Тип	Основна фішка
Buki / Мій Клас	Мікронавчання	Готові картки та тести, що відповідають програмі НУШ.
LearningApps		Створення мікрівправ. Учитель може створити вправу за 2 хвилини на основі шаблону. Учень проходить її за 3 хвилини.
Quizizz		Краще для індивідуального темпу. Дитина бачить запитання на своєму екрані, може перерахувати його стільки, скільки треба
Kahoot!		Найкраще для драйву в класі. Це 5-хвилинна «розрядка» наприкінці уроку, щоб перевірити, що діти запам'ятали.
YouTube-канал «Цікава наука» та «Книга-мандрівка. Україна»		Ідеальні джерела відеоконтенту для мікронавчання. Короткі (3–5 хв), динамічні ролики, що пояснюють складні речі простою мовою.
Minecraft Education	Симуляція	Учні можуть вивчати математику, будуючи ферми, або досліджувати екосистеми лісу прямо в грі.
PhET		Симуляції для вивчення дробів, змішування кольорів, основ статичної електрики або побудови геометричних фігур. Є повноцінна українська версія та мобільний застосунок.
Mozaik		Понад 1300 інтерактивних 3D-сцен. Можна «зайти» всередину квітки, розглянути будову ока або побачити, як працює паровий двигун. Ідеально підходить для інтерактивних дошок у класі.
Matific		Математика для початкової школи. Це ігрові симуляції, що адаптуються під рівень дитини. Якщо учень помиляється, система м'яко підказує шлях до рішення, а не просто ставить «мінус».

В умовах повномасштабної агресії та інформаційних війн національно-патріотичне виховання стає не просто елементом освітнього процесу, а стратегічним пріоритетом безпеки держави. Сьогодні формування національної ідентичності має розпочинатися з перших років навчання, адже саме в молодшому шкільному віці закладається фундамент світогляду, громадянської позиції та любові до Батьківщини. Використання в освітньому процесі цікавих практичних онлайн-завдань, спрямованих на національно-патріотичне виховання, дозволяє зробити його більш цікавим і мобільним, виховати людину, яка любить свою Батьківщину, розуміє та поділяє сутність національної ідеї, є носієм національної культури.

Проведення національно-патріотичних заходів із застосуванням новітніх цифрових технологій створює умови для єднання, згуртованості, надає відчуття єдиної країни. Представимо деякі виховні завдання в цифровому вимірі в таблиці 5.

Таблиця 5

Виховні завдання в цифровому вимірі

Виховне завдання	Покликання на ресурс
Групове сортування «Державні та народні символи України»	https://surl.li/tlsggk
З'єднання портрета видатної постаті з прізвищем «Видатні постаті України»	https://surl.li/mlweza
Складання пазлів мапи «Моя Батьківщина – моя Україна»	https://surl.li/vnxwsx
Інтерактивна цифрова презентація «3 Україною в серці»	https://surl.li/wwehpm
Тестове завдання «Я – українець! Я – патріот!»	https://surli.cc/vsjxtw
Відеопрезентація «Цікаві факти про Україну»	https://surl.li/fpozef
Створення колажів «Хай у серці кожної дитини живе любов до України»	https://surl.li/yysgfk

Отже, інноваційний інструментарій у практиці вчителя початкових класів – це не данина моді й не спроба замінити живе спілкування екранами. Це нова мова навчання, якою ми розмовляємо з

поколінням майбутнього. Упровадження інноваційного інструментарію в контексті НУШ дозволяє досягти трьох критично важливих цілей: повернення пізнавального інтересу (коли урок перетворюється на інтерактивне дослідження, зникає потреба «змушувати» вчитися – з'являється природне бажання дізнатися більше), професійна свобода вчителя (автоматизація рутинних процесів (перевірки тестів, створення візуалізацій тощо) вивільняє найцінніший ресурс педагога – час на творчість та індивідуальну підтримку кожного учня; формування життєстійкості (використовуючи сучасні інструменти, учитель готує дітей до життя в динамічному цифровому світі, де вміння швидко опановувати нове є ключовою запорукою успіху).

Водночас важливо пам'ятати, що навіть найдосконаліший штучний інтелект чи найяскравіша презентація в Canva – це лише інструменти. Головним «двигуном» змін у класі залишається вчитель-фасилітатор. Саме його майстерність, емпатія та здатність бачити в кожній дитині особистість перетворюють набір цифрових сервісів на цілісну освітню траєкторію.

Інновації – це не страшно. Це подорож, у якій ви вчитеся разом зі своїми учнями. Почніть з одного нового інструмента вже завтра, і ви побачите, як зміняться очі ваших вихованців. Адже щаслива та зацікавлена дитина – це і є найвищий показник ефективності Нової української школи.

Список використаних джерел

1. Про Національну програму інформатизації : Закон України 1 грудня 2022 року № 2807-IX. URL : <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2807-20#Text> (дата звернення: 23.05.2026).
2. Концепція «Нова українська школа». Інститут модернізації змісту освіти : [сайт]. URL : <https://surl.li/xecxsx> (дата звернення : 23.05.2026).
3. Про затвердження Державного стандарту початкової освіти : постанова КМ України від 26 грудня 2025 р. № 1810. URL : <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1810-2025-%D0%BF#Text> (дата звернення : 23.05.2026 р.).
4. Про затвердження Типової освітньої програми для 1–4 класів закладів загальної освіти : наказ МОН України від 18 березня 2026 р. № 467. URL : <https://mon.gov.ua/npa/pro-zatverdzhennia-typovoi-osvitnoi-prohramy-dlia-1-4-klasiv-zakladiv-zahalnoi-osvity?v=69ba7f85d473e> (дата звернення: 23.05.2026).
5. Бережна Т., Бессараб Н. Інноваційні технології в освітньому середовищі Нової української школи. *Проблеми сучасних трансформацій*. Серія: Педагогіка і психологія. 2024. № 5. URL : <https://reicst.com.ua/pmt/article/view/2024-5-02-01> (дата звернення: 23.05.2026).
6. Ватковська М. Г., Швидун В. М. Використання інноваційних педагогічних технологій при підготовці педагогів до роботи в умовах нової української школи. *Інноваційна педагогіка*. 2023. № 65. Т. 1. С. 139–142. URL : <https://surl.li/dbrwfs> (дата звернення: 23.05.2026).
7. Нехаєнко К. О., Кривонос О. М. Гейміфікація в освіті: інноваційний підхід до залучення та мотивації учнів. Комп'ютерні ігри та мультимедіа як інноваційний підхід до комунікації – 2023 (матеріали III Всеукр. наук.-техн. конференції молодих вчених, аспірантів і студентів, м. Одеса, 28–29 жовтня 2023 р.). Одеса. 2023. С. 68–70. URL : <https://eprints.zu.edu.ua/38059/> (дата звернення: 23.05.2026).
8. Переяславська С., Смагіна О. Гейміфікація як сучасний напрям вітчизняної освіти. Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету : електронне наукове фахове видання. 2019. С. 250–260. URL : <https://openedu.kubg.edu.ua/journal/index.php/openedu/article/view/230/pdf> (дата звернення: 23.05.2026 р.).
9. Цифрова компетентність сучасного вчителя нової української школи : зб. матеріалів всеукр. наук.-практ. семінару, м. Київ, 21 березня 2023 р. / за заг.ред. О.В. Овчарук. Київ. 2023. 208 с. URL : <https://surl.li/nrrigs> (дата звернення : 23.05.2026).
10. Шиба А. В., Нагайчук О. В., Ступеньков С. О. Сучасні виклики та потенціал впровадження інновацій в освітній процес під час воєнного стану. *Академічні візії*. 2023. № 18. URL : <https://surl.li/bcxzrc> (дата звернення: 23.05.2026).