

01 (2026)

*Освіта починається з
дитини і триває довше,
ніж урок*



Освітнянський пошук
СЛАВУТЧИНИ

**КОМУНАЛЬНА УСТАНОВА
«ЦЕНТР ПРОФЕСІЙНОГО РОЗВИТКУ
ПЕДАГОГІЧНИХ ПРАЦІВНИКІВ»
СЛАВУТСЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ**

ТВОРЧОМУ ВЧИТЕЛЮ – ТВОРЧІ ІДЕЇ



**Славута
2026**

У журналі «Освітянський пошук Славутчини» опубліковано напрацювання педагогів м. Славути, які посіли призові місця в обласному конкурсі «Освіта Хмельниччини на шляхах реформування», а також статті творчих учителів.

Матеріали висвітлюють сучасні підходи до організації навчального процесу, впровадження компетентнісного навчання, інноваційних технологій та ідей Нової української школи. Видання демонструє практичний досвід учителів, спрямований на підвищення якості освіти, розвиток творчого потенціалу учнів та професійне зростання педагогів. Воно стане корисним для вчителів початкових класів та всіх, хто цікавиться розвитком сучасної української освіти.

Редакційна колегія:

ПОЛІЩУК Алла, директор Комунальної установи «Центр професійного розвитку педагогічних працівників»

КМИТЮК Світлана, консультант Комунальної установи «Центр професійного розвитку педагогічних працівників»

СТЕПАНЮК Антоніна, консультант Комунальної установи «Центр професійного розвитку педагогічних працівників»

Матеріали, розміщені в збірнику, подано зі збереженням стилістичної редакції авторських текстів. Відповідальність за зміст, автентичність цитувань і правильність посилань несуть автори.

ЗМІСТ

ЗМІСТ	4
БОНДАРЧУК Людмила «Професійна компетентність учителя в умовах упровадження інклюзивної освіти».....	5
ВАСЬКІВСЬКА Галина «Подолання освітніх втрат у початковій школі: стратегії та інноваційні підходи».....	8
МЕЛЬНИК Тетяна «Тренувалочка».....	10
МУЗА Тетяна, БІЛОУС Ольга «Сучасні підходи до організації читацької діяльності молодших школярів».....	13
КЕЛЮХ Тетяна, РУЙ Тетяна «Квест з екологічного маркування «екодетектив»».....	17
СМОЛІЙ Інна, ТАРАСЮК Максим «Від ідеї до реалізації: шлях створення інтерактивного посібника з кейс-уроками та елементами гейміфікації для учнів початкових класів НУШ».....	20
ШЕВЧУК Інна, СОКОЛОВА Наталія «Сторітелінг як інструмент глибокого навчання в початковій школі: практичний досвід реалізації».....	23
ГУЦАЛЮК Тетяна, МАРХАЙЧУК Марина, «Едьютеймент-технологія у формуванні читацької компетентності в учнів 1-2 класів Нової української школи».....	30
МАРТИНЮК Ганна «Кейс змін у системі сучасного навчання».....	35
ЦИКАЛЮК Оксана, АСАНОВА Юлія «Математика без бар'єрів: завдання та інтерактивні вправи для учнів 3-4 класу нуш з ООП».....	39
КУЗЬМІНЧУК Наталія «Розвиток творчих здібностей учнів молодших класів на уроках мовно-літературної освітньої галузі засобами інформаційно-комп'ютерних технологій».....	41



БОНДАРЧУК Людмила,
учитель Славутської гімназії №5
Славутської міської ради

ПРОФЕСІЙНА КОМПЕТЕНТНІСТЬ УЧИТЕЛЯ В УМОВАХ УПРОВАДЖЕННЯ ІНКЛЮЗИВНОЇ ОСВІТИ

Найважливіша

цінність – життя і здоров'я дитини. Інклюзивна освіта – це рівні умови для всіх без винятку учнів. Адже кожна людина потребує уваги, соціалізації та підтримки. У школі вчителі мають допомогти дітям з ООП розвивати свої потенційні можливості та відчутти себе частинкою спільноти! Звісно, організація інклюзивного навчання потребує ретельної підготовки, ґрунтовних теоретичних знань, оволодіння дієвими практичними прийо-
мами.

Особистісно-орієнтоване навчання спрямоване на вирішення ключових проблем загальної середньої освіти, а також розвиток в учнів інтересу до пізнання, бажання та вміння самостійно вчитися тощо.

Робота з дітьми з ООП передбачає особливий підхід до

організації взаємодії. Так, ми маємо навчитися правильно висловлюватися, не ображаючи осіб, розуміти принципи адаптації навчального матеріалу тощо.

До вашої уваги розробка уроку з практичного посібника «Презентації до розділу «Казки»+ розробки уроків до підручника «Українська мова та читання» Н. Кравцова, А. Савчук (адаптована програма для учнів з ООП) 2 клас НУШ»

Тема уроку: Казки маленькі, а розуму в них багато.

Українська народна казка «Сніг і заєць»

Завдання за Програмою ІПР (дитина обирає завдання за власними силами

Хід уроку

І Організація класу

— А щоб нам було легко і швидко працювати, треба

скласти гасло із розсипаних слів.
Добре того навчати, хто хоче все знати.

— Як ви розумієте ці слова

Повторення вивченого матеріалу

— Пропоную перевірити наші знання, граючи в гру «Мовний кидок»

Проблемна ситуація

Визначити назви казок

- | | |
|---|-----------------------------------|
| - Якою буде тема нашого уроку? | Завдання для дітей з ООП |
| - Що таке казки? | Назви казки, які ти знаєш? |
| - На які види вони поділяються? | Чим вони тобі подобаються? |
| -Які казки ви вже читали? | |
| -Чим вони вам подобаються? | |
| - Дуже добре! Пригадали, тепер можемо виконувати наступне завдання. | |

Звуковий аналіз слів

Вибрати звукову схему до малюнка

III. Оголошення теми і мети уроку

- Згадайте, які слова допомогли нам визначити тему уроку
- Отже, в українській літературі безліч казок. Сьогодні ми прочитаємо казку «Сніг і заєць»

IV Сприймання і усвідомлення	Завдання для дітей з ООП
------------------------------	---------------------------------

нового матеріалу

Попрацюймо разом!

(робота з підручником)

Читання казки комбіновано

Тестові вправи

1.Розмова відбувалася між ...

а. зайцем і вовком

б. зайцем і снігом

2. Чому почав плакати заєць?

а. хотів їсти б. бо настала весна

в. його буде видно весною

3. Кого

попросив заєць про послугу?

а. лисичку

б. господаря лісу

4. господар лісу

а. змінив пори року

б. змінив шубку

РУХАНКА

Групова робота

-Прочитайте діалог

снігу і зайця

-Порахуйте скільки

іменників в першому абзаці

Переказати від імені господаря лісу

Завдання для дітей з ООП

Впізнати лисичку за ознаками:

руда, хажа, підступна

Прочитати розмову між зайцем та лисичкою

Гра «Дібрати до іменників: сонце, господар, сніг, джигана»

- Знайдіть прохання зайця
- Прочитайте відповідь господаря лісу?
- Прочитайте закінчення казки
- Яку б кінцівку ви придумали?

Підсумок уроку:

- Чи справдилися ваші очікування?
- Із чим виникли запитання та труднощі?

Відповісти на
будь-які три
запитання

Що найбільше
сподобалося?
VII. Домашнє
завдання
(на вибір)

Виразне читання
в особах, відповіді
на питання с.63 -64

Обери з картинок
ту професію, яка
б підходила
лисиці

Здійснити
самооціню-
вання



ВАСЬКІВСЬКА Галина,
учитель Славутської гімназії №4
Славутської міської ради



ПОДОЛАННЯ ОСВІТНІХ ВТРАТ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ: СТРАТЕГІЇ ТА ІННОВАЦІЙНІ ПІДХОДИ

Сучасна освітня система зіткнулася з новими викликами, які вплинули на якість навчання у початковій школі. Зокрема, пандемія COVID-19, дистанційне навчання, соціально-економічні фактори та інші чинники спричинили значні освітні втрати серед молодших школярів. Пропуски у знаннях, недостатній рівень сформованих навичок читання, письма та мовлення можуть мати довгострокові наслідки для подальшого навчання дітей. Тому проблема подолання освітніх втрат є однією з найважливіших у сучасній педагогіці та потребує ефективних стратегій і підходів.

Актуальність теми визначається необхідністю

розробки та впровадження методик, що дозволять компенсувати прогалини у знаннях учнів початкової школи.

Важливо знайти дієві способи відновлення навчальної мотивації, формування необхідних компетентностей та підвищення рівня засвоєння освітнього матеріалу. Дослідження цієї проблеми сприятиме покращенню якості навчання та забезпеченню рівних можливостей для всіх дітей. Освітні втрати – це наслідки умов, які заважають учням отримати необхідні для їхнього розвитку компетентності. Вони можуть бути викликані різними факторами: як індивідуальними (наприклад, проблеми із здоров'ям),

так і системними (війна, пандемія, природні катастрофи). У зв'язку з цим мною було розроблено тренажер з української мови для учнів 3 класу «Мовні пригоди Піксіка та друзів» спрямований на відновлення базових мовних компетенцій.

Особлива увага приділена інноваційним підходам, таким як диференційоване та індивідуальне навчання, цифрові технології, гейміфікація, інтегровані уроки.

Посібник стане у нагоді педагогам, методистам, студентам педагогічних спеціальностей та всім, хто зацікавлений у підвищенні якості початкової освіти та підтримці навчальних досягнень дітей.

Привіт, допитливий школяр!

Я хочу, щоб ти став успішним полярником.

Переконана, що цей інтерактивний посібник заповнить твій вільний час на зимових канікулах та відкриє цікавий антарктичний світ, знайомлячи тебе з новими друзями. Запрошую у подорож!



Діти потрапляють у цікавий світ Антарктики та невимушено долають освітні втрати з Піксіком та його друзями.



Пропоную вашій увазі власний освітній продукт. Користуйтеся з радістю, перейшовши за лінком:

<https://drive.google.com/file/d/1PtFn1DwdQ4ODCPF7dEYB9PYh3pAvL-nr/view?usp=sharing>



МЕЛЬНИК Тетяна,
учитель Славутської гімназії «Успіх»
Славутської міської ради

ТРЕНУВАЛОЧКА

Основна мета освіти ХХІ століття – виховання особистості, яка здатна до самоосвіти, саморозвитку, вміє критично мислити, опрацьовувати різноманітну інформацію, використовувати набуті знання і вміння у практичній діяльності. Математична компетентність є однією із ключових компетентностей нової української школи. Саме вона розвиває здатність бачити математику в житті, застосовувати досвід математичної діяльності під час виконання навчально-пізнавальних і практично зорієнтованих завдань. Одним з компонентів математичної компетентності є діяльнісний, коли дитина не отримує знання в готовому

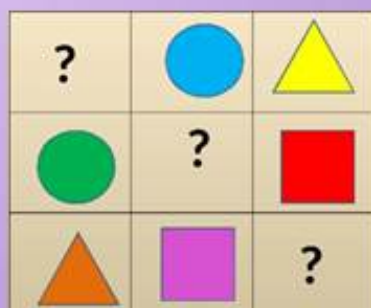
виді, а здобуває їх сама в процесі власної навчально-пізнавальної діяльності. Такий підхід розвиває важливі навички: самостійність, творчість, комунікацію, критичне мислення та сприйняття інформації.

Зміст зошита з математики для першого класу «Тренувалочка» відповідає концепції НУШ та Типовій освітній програмі, розробленій колективом авторів під керівництвом О.Я.Савченко і враховує особливості структури підручника з математики для 1 класу (авт. Л.В.Оляницька).

Різноманітні завдання сприятимуть формуванню ключових і предметних компетентностей в освітньому процесі та допоможуть здобувачам освіти 1 класу розвинути логічне мислення, покращити пам'ять та увагу, а також успішно

відпрацювати та закріпити до автоматизму навички обчислення в межах 10, засвоєні на уроках математики.

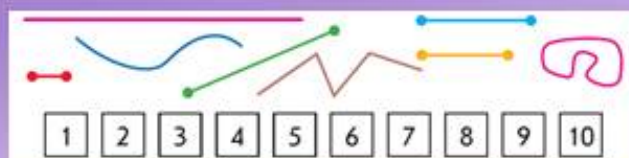
Якої фігури не вистачає?



Впиши у порожні віконечка сусідів чисел

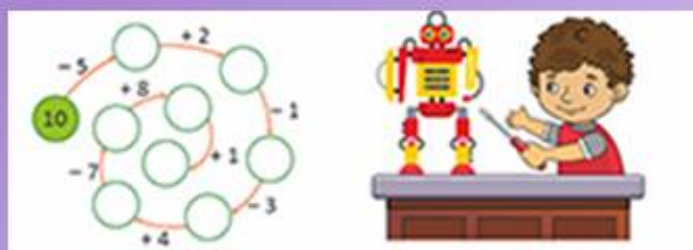


Полічи відрізки. Зафарбуй картку з відповідним числом блакитним олівцем. Обведи найдовший відрізок червоним олівцем, а найкоротший – зеленим.



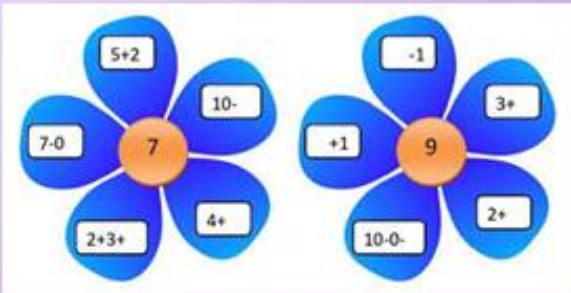
З метою підготовки до вивчення арифметичних дій додавання й віднімання увага зосереджується на формуванні прийомів обчислення в межах 10 (додавання і віднімання чисел частинами, додавання на основі переставного закону додавання, віднімання на основі взаємозв'язку арифметичних дій додавання та віднімання).

Тарас на гуртку зробив роботу. Обчисли ланцюжок виразів та дізнайся, скільки деталей використав хлопчик.

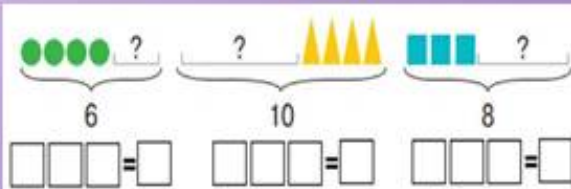


Зошит практичних завдань багатофункціональний і може використовуватися і як «математичний тренажер», і як зошит для перевірки знань. Матеріал, розміщений у ньому, можна застосовувати для індивідуальної, парної і фронтальної роботи.

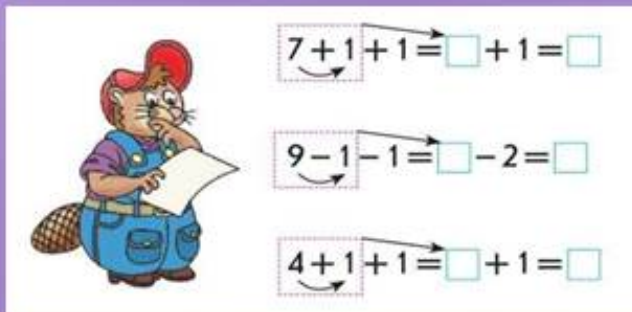
Встав пропущені числа



Знайди невідомі доданки за схемами.



Знайди значення виразів за схемами



«Збери» сніговиків



Зошит є допоміжним матеріалом у створенні комфортного та цікавого освітнього середовища, сприятиме підвищенню творчого мислення здобувачів освіти, розвиненню їхньої пізнавальної діяльності.

Важливо, щоб на кожному уроці учні переживали радість відкриття, щоб у них формувалась віра в свої сили. Уміння зачарувати учнів, захопити їх навчальним матеріалом, подати інформацію в яскравій емоційно-образній формі – тільки за таких умов можна навчити і виховати, пробудити думку і сформувати почуття, а головне – сприяти розвитку і становленню особистості.

З матеріалами можна ознайомитися за покликанням

<https://drive.google.com/file/d/1W3tXwYudLTECEjheYx0yrOJispX5kuSJ/view?usp=sharing>



МУЗА Тетяна, учитель
Славутської гімназії №3
Славутської міської ради



БЛОУС Ольга, учитель
Славутської гімназії №3
Славутської міської ради

СУЧАСНІ ПІДХОДИ ДО ОРГАНІЗАЦІЇ ЧИТАЦЬКОЇ ДІЯЛЬНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ

Дитяча книжка в початкових класах — це не просто навчальний посібник, а чарівний ключ, який відчиняє двері до критичного мислення, емпатії та нескінченної уяви дитини. В епоху цифрової трансформації вчитель початкових класів постає перед викликом: як утримати увагу учня та перетворити читання на захопливий процес?

Відповіддю на цей запит став наш інтерактивний методичний посібник, розроблений для підтримки курсу «Літературне читання» у 4 класі за збірником творів «Сонячні вітрила».

Призначення та зміст посібника
Посібник укладено згідно з вимогами Державного стандарту початкової загальної освіти та Типових освітніх програм. Методичний посібник пропонує систему матеріалів: презентації, конспекти, покликання на інтерактивні вправи та тестування на уроках позакласного читання. За допомогою матеріалів посібника вчитель матиме змогу організувати самотійну, індивідуальну, парну роботу та в малих групах відповідно до учнівських потреб і запитів класу. Також метою створення посібника є підвищення інтересу

пізнання сучасної дитячої літератури здобувачами освіти й для розвитку навичок швидкого, свідомого, правильного, виразного читання.

Посібник є мультимедійним додатком на платформі Genially, що структурує роботу над текстами за трьома основними векторами:

1. Естетичне сприйняття:

Візуалізація художніх образів за допомогою ілюстрацій та відеофрагментів.

2. Аналітична робота:

Інтерактивні тести, вікторини та ігрові вправи.

3. Творча рефлексія: Завдання на розвиток зв'язного мовлення та емоційного інтелекту.

Зміст кейсу охоплює розділи про природу, людські взаємини та рідний край, забезпечуючи комплексний підхід до виховання особистості в межах НУШ.

Використання інтерактивного кейсу до збірника «Сонячні вітрила» дозволяє підвищити рівень читацької мотивації на 35-40%. Цифрові інструменти стають містком між дитиною та текстом, допомагаючи сучасній школі виховувати вдумливого читача.

Практичний інструментарій: 3 ефективні вправи

1. Вправа «Інтерв'ю з героєм»

- **Мета:** Розвиток емпатії та вміння ставити відкриті запитання.

- **Опис:** Один з учнів обирає роль персонажа з прочитаного твору. Клас готує «гострі» запитання до нього.

- **Приклад запитання:** «Чому ти вчинив саме так, хоча знав, що це небезпечно?» або «Що б ти змінив у своєму минулому, якби мав шанс?».

2. Вправа «Карта відчуттів»

- **Мета:** Робота з підтекстом та настроєм твору.

- **Опис:** Учні мають асоціювати твір із певними сенсорними категоріями:

Колір: Якого кольору цей твір? (Наприклад, «світло-зелений, бо в ньому багато надії»).

Звук: Яку мелодію ви чуєте, читаючи ці рядки?

Аромат: Чим пахне ця історія? (Свіжою травою, дощем чи маминим пирогом?).

3. Вправа «Цифровий детектив» (Квест-технологія)

- **Мета:** Перевірка знання тексту в ігровій формі.

- **Опис:** Використовуючи інтерактивний плакат, учні

шукають приховані «докази» у тексті на екрані, щоб розгадати таємницю головного героя або знайти вихід із лабіринту подій.

Орієнтовний план-конспект уроку

Тема: «Похвала книзі»



формувати предметні компетентності:

- дати учням загальні відомості про книгу як історичну пам'ятку людства та як коштовний скарб сьогодення, в якому джерело мудрості;
- ознайомити із різноманіттям сучасних книг;
- пробуджувати в учнів бажання цікавитися минулим і пізнати нове, читаючи книги;

формувати ключові компетентності:

- уміння вчитися: сприймати та розуміти мету, планувати і

виконувати необхідні дії для досягнення результату;

- комунікативної: уміти висловлювати свої думки; спілкуватися під час виконання завдань;

- інформаційної: опрацьовувати необхідну інформацію з різних джерел;

- здоров'язбережувальної: дотримуватись загальних гігієнічних норм під час читання;

- соціальної: співпрацювати в парі, групі;

- загальнокультурної: дотримуватися правил поведінки на уроці.

Обладнання: збірник для читання «Сонячні вітрила» 4 клас, автори О.Лабашук, Т.Решетуха, презентація, інтерактивні й тестові завдання.

Хід уроку

I. Організаційний момент.

Вправа «Посмішка»

Розгадайте загадку: «Вона створює щастя в домі, атмосферу доброзичливості в справах і є паролем для друзів». То що ж це? Звісно, усмішка! Кожній людині

приємно подарунки отримувати, але ще приємніше їх дарувати – даруйте радість, добрий настрій. Торкнувшись до плеча сусіда за партою, подаруй йому посмішку, побажай щось хороше.

II. Вправи для розвитку артикуляційного апарату.

1. Артикуляційна зарядка

Ме-ме-ме: Хто книжку візьме?

Ам-ам-ам: Усім її дам.

Айте-айте-айте: З задоволенням читайте.

Іть-іть-іть: Книгу, діти, всі любіть!

Ить-ить-ить: Вона розуму всіх вчить.

2. Відгадування загадки

Завжди можу стати у пригоді,

Моїх порад вам не злічить.

І кажуть про мене в народі:

«Мовчить, а сто дурнів навчить».

III. Актуалізація опорних знань

1. Інтерактивний метод «Асоціативний кущ»

IV. Повідомлення теми та мети уроку Читання вступу на с.3

V. Опрацювання нового матеріалу

«Як народилася книга» за Ганною Володимирською



2.Щоденні 5 «Читаю разом з другом» 2 група читає текст на с.4-5

3.Обговорення та порівняння змісту

4.Метод «Прес» Чому важливо збирати макулатуру?

М. Тимошик «Без абетки не було б і книги...»

1. Щоденні 5 «Слухаю і розумію». Читання тексту вчителем.

2. Перевірка розуміння. Робота в парах. Вправа «Встанови відповідність»

Улля Штоєрнагель і Ульріх Янссен «Де живуть історії»

1.Комбіноване читання

2.Вправа «Займи позицію». Які переваги/недоліки мають книги порівняно з усною історією чи комп'ютером?

VI. Фізкультхвилинка

Олександр Афонін «Книжковий світ – то особливий світ»

Щоденні 5 «Читаю для себе»

Вибіркове читання

•Із чим автор порівнює книгу?

•Вибери із вірша три найважливіші, на твою думку, причини, чому потрібно читати книжки.

Вправа «Мікрофон»

Які книжки є твоїми улюбленими? Чому?

VII. Осмислення знань

Які книжки є твоїми улюбленими? Чому?

1.Словникова робота

Афоризми – це короткий, дуже влучний, оригінальний вислів, що виражає узагальнену думку у легкій для запам'ятовування формі, яка згодом неодноразово відтворюється іншими людьми.



КЕЛЮХ Тетяна,
учитель Славутської гімназії №1
Славутської міської ради

2.Збагачую своє мовлення
Прочитай вислови (афоризми) про книги. Один з них вивчи напам'ять.

VIII. Заключна частина

Виконання тестових завдань

IX. Рефлексія

Скажи одним реченням

До уроку я знав/знала про...

Я дізнався/дізналась...

Я вивчив/вивчила...



РУЙ Тетяна,
учитель Славутської гімназії №1
Славутської міської ради

КВЕСТ З ЕКОЛОГІЧНОГО МАРКУВАННЯ «ЕКОДЕТЕКТИВ»

Мета: привернути увагу здобувачів освіти до проблеми збереження довкілля, ознайомити з екологічним маркуванням, вміння робити свідомий вибір продукції, виховувати екологічну культуру, вміння

працювати в команді.

Рекомендовано проводити квест після ознайомлення учнів з поняттям: екологічне маркування та його значення.

<https://youtu.be/nvDYnJvE3Sk?si=SqseowNBDkPSZ>

Призначення: учні стають «екодетективами», здобуваючи інформацію та навички, що дозволяють їм свідомо підходити до вибору товарів.

Підготовча робота квесту:

1. Розподіл обов'язків і визначення головуючих на кожній станції (батьки, учні старших класів).
2. Попередня навчально-пізнавальна робота в класі.
3. Оформлення кабінетів у стилі «ЕКО», вивіска назв магазинів.



Дана розробка квесту може бути використана у виховній позакласній роботі з метою екологічного виховання здобувачів освіти. Квест можна провести в закладах освіти, або в магазинах з екологічним товаром. До квесту залучаються здобувачі освіти, батьки та педагоги.

Організація квесту

1. Оголошення теми і мети квесту

2. Об'єднання учнів у групи
3. Ознайомлення з маршрутною картою



Проходження квесту

Локація №1 «Пізнавальна»

Щоб потрапити на цю локацію відгадайте загадку. Якщо хочеш розумним стати, Потрібно багато книг читати. Щоб знайти всі книги ці, Ми йдемо в ...

Завдання, які потрібно виконати на цій локації

1. Скласти пазли екологічної мітки, знака.
2. Співвіднести екологічні мітки та їх характеристики.

Ключ фесту



Пазли



Локація №2 «Дослідники»

Щоб потрапити на локацію
потрібно розгадати загадку
Рослини теж вивчають тут,
Для чого їм насіння, корінь,
Із чого листя, гілка, ґрунт,
Як утворились ріки, гори.

Завдання учасникам

Дослідити наявність
сертифікованої продукції із
маркуванням: «Зелений
журавлик», «Натуральний
продукт», «EU Ecolabel»

- Учням потрібно відібрати
якомога більше сертифікованої
продукції у створених
магазинах.

- Наклеїти відповідне
маркування. Це може бути
справжня продукція, муляжі або
роздруковані фото.

Локація №3 «Творча»

Щоб потрапити на локацію
потрібно відгадати загадку.
Тут пісня, музика звучить
Тече, немов вода у крані.
Урок минає, наче мить,
Тут голос – пан, а нота – пані

Завдання

Виготовлення символу емблеми
українського маркування
«Зеленого журавлика» (за
покроковою інструкцією)

Локація №4 «Логічна»

Комп'ютери тут, ноутбуки.
Із ІТ тут вчать зв'язок тримати,
із файлом працювати без муки
Та інформацію шукати.

Учням потрібно розгадати
ребуси на тему екологічного
маркування.

«Зелений журавлик»



«Натуральний»



Підведення підсумків.

Кожна команда на своїй останній локації отримує частинку ключа-пазла.

Всі команди збираються на старті, у класі де розпочинався квест, складають свої частинки пазлів в цілий.

Рефлексія

«Відкритий мікрофон»

- Які враження у вас від проходження квесту?

- Які завдання та випробування були найцікавішими?

Домашнє завдання: учням пропонується вигадати власну екологічну мітку для продукту і пояснити, чому саме цей продукт заслуговує на екологічне сертифікування.



СМОЛІЙ Інна,
учитель Славутської гімназії №5
Славутської міської ради



ТАРАСЮК Максим,
учитель Славутської гімназії №5
Славутської міської ради

ВІД ІДЕЇ ДО РЕАЛІЗАЦІЇ: ШЛЯХ СТВОРЕННЯ ІНТЕРАКТИВНОГО ПОСІБНИКА З КЕЙС-УРОКАМИ ТА ЕЛЕМЕНТАМИ ГЕЙМИФІКАЦІЇ ДЛЯ УЧНІВ ПОЧАТКОВИХ КЛАСІВ НУШ

Сучасна початкова освіта перебуває у стані постійного пошуку ефективних форм і методів навчання, які відповідали б запитам Нової української школи та реальним потребам дитини XXI століття.



Саме це прагнення — зробити навчання змістовним, цікавим, практичним і водночас доступним — стало головним мотивом створення інтерактивного посібника «Кейс-уроки з елементами гейміфікації «Тварини: вивчай, грай, відкривай!»».

Ідея проекту народилася з щоденної педагогічної практики. Спостерігаючи за учнями початкових класів, ми дедалі частіше переконувалися: традиційні форми подання матеріалу вже не завжди забезпечують належний рівень зацікавленості, активності та глибини розуміння. Діти потребують навчання через дію, гру, дослідження, емоції та взаємодію.

Водночас концепція НУШ орієнтує вчителя не лише на передачу знань, а на формування ключових компетентностей, розвиток критичного мислення, уміння працювати з інформацією та застосовувати знання в реальних життєвих ситуаціях. Саме тому ми звернулися до

кейс-технологій, поєднавши їх із гейміфікацією та цифровими інструментами.

Робота над посібником тривала поетапно й вимагала тісної співпраці між учителем початкових класів та вчителем інформатики. На першому етапі було визначено загальну концепцію: створити тематичні кейси, об'єднані спільною ідеєю вивчення тварин, які б інтегрували зміст кількох навчальних предметів — української мови, математики, інформатики та курсу «Я досліджую світ».

Кожен кейс будувався за чіткою логікою:

- ☐ пізнавальний інформаційний блок;
 - ☐ завдання з різних освітніх галузей;
 - ☐ проблемна або життєва ситуація;
 - ☐ практична діяльність;
 - ☐ інтерактивні елементи (пазли, онлайн-ігри, чат-боти, QR-коди).
- Особливу увагу ми приділяли доступності мови, віковим особливостям учнів 2–4 класів та можливості використання матеріалів як у класі, так і під

час дистанційного або змішаного навчання.

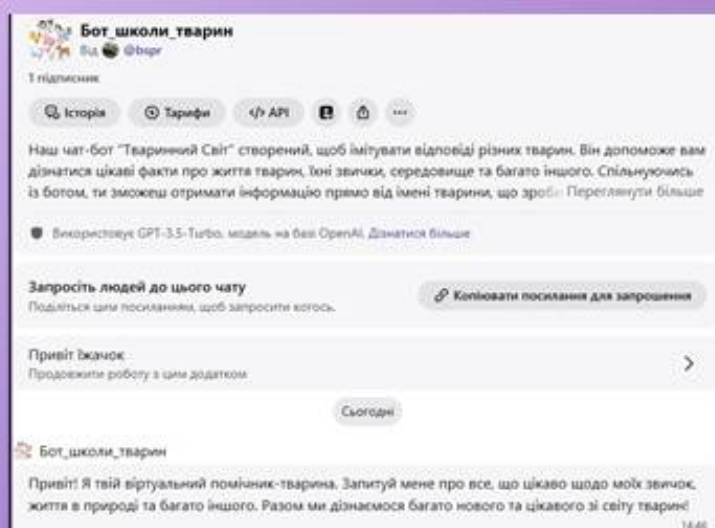
Створення такого масштабного інтерактивного продукту не обійшлося без викликів. Однією з перших труднощів стало поєднання навчального змісту з ігровими елементами так, щоб гра не витісняла навчальну мету, а навпаки — підсилювала її.

Не менш складним було:

- добирати науково коректну, але зрозумілу для дітей інформацію;
- адаптовувати завдання до різного рівня підготовки учнів;
- тестувати онлайн-ресурси на зручність, безпечність і стабільність роботи;
- забезпечити логічну єдність усіх кейсів у межах одного посібника.

Окремої уваги потребувало створення та інтеграція чат-ботів, адже вони мали не просто розважати, а доповнювати навчальний матеріал, спонукати до діалогу та самостійного пізнання.

У процесі апробації посібника ми побачили, що кейс-уроки з елементами гейміфікації:



□значно підвищують мотивацію учнів до навчання;

□сприяють розвитку комунікативних і дослідницьких умінь;

□допомагають дітям краще запам'ятовувати матеріал;

□формують цілісне бачення навколишнього світу.

Учні із задоволенням виконують завдання, активно обговорюють ситуації, працюють у групах, вчаться аргументувати власну думку та робити висновки.

Створений посібник ми розглядаємо не як завершений продукт, а як відкриту платформу для подальшого розвитку. Робота над цим проєктом стала для нас не лише професійним викликом, а й джерелом натхнення.



ШЕВЧУК Інна, учитель
Славутської гімназії «Успіх»
Славутської міської ради



СОКОЛОВА Наталія, учитель
Славутської гімназії «Успіх»
Славутської міської ради

СТОРИТЕЛІНГ ЯК ІНСТРУМЕНТ ГЛИБОКОГО НАВЧАННЯ В ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ: ПРАКТИЧНИЙ ДОСВІД РЕАЛІЗАЦІЇ

Сучасна початкова освіта орієнтована не лише на передачу знань, а й на формування в учнів умінь мислити, аналізувати, творити та співпрацювати. В умовах Нової української школи особливої актуальності набувають педагогічні технології, що забезпечують емоційне залучення дитини та глибоке розуміння навчального матеріалу. Однією з таких технологій є сторітелінг — навчання через історію.

Методичний посібник «Історії, що оживають. Техніка творчого сторітелінгу» створений як практичний інструмент

для вчителя початкових класів і містить систему готових навчальних історій та творчих вправ, адаптованих до вікових особливостей молодших школярів.

Методичний посібник «Історії, що оживають. Техніка творчого сторітелінгу» є не просто добіркою окремих текстів або казок, а цілісною педагогічною системою, спрямованою на глибоке, усвідомлене навчання молодших школярів. Його зміст логічно структурований відповідно до освітніх галузей початкової школи та враховує вікові,

психологічні й емоційні особливості дітей.

Особливістю посібника є:

- міжпредметна інтеграція (українська мова, математика, інформатика, «Я досліджую світ»);
- поєднання навчального, виховного та розвивального компонентів;
- орієнтація на активну позицію учня як творця змісту;
- відповідність компетентнісному підходу НУШ.

Кожен розділ посібника має чітку дидактичну мету та може використовуватися як окремо, так і в системі. Історії подано в такій формі, щоб учитель мав змогу адаптувати їх до рівня класу, формату уроку (очний, дистанційний, змішаний) та індивідуальних освітніх потреб учнів.

Сторітелінг у посібнику розглядається як педагогічна технологія, що спирається на наративне мислення дитини. Навчальний матеріал, вбудований у сюжет, сприймається учнями не фрагментарно, а цілісно, через образ, дію та емоцію. Це сприяє формуванню стійких знань, розвитку мовлення, уяви та критичного мислення.

У посібнику чітко простежуються два рівні використання сторітелінгу:

•учнівський сторітелінг — як інструмент закріплення, рефлексії та творчого самовираження.

Такий підхід забезпечує поступовий перехід від слухача до активного учасника освітнього процесу.

Практична реалізація технології (на прикладах посібника)

1. Українська мова: словникові слова та мовні явища

Однією з найскладніших тем для учнів 1–4 класів є запам'ятовування словникових слів. У посібнику запропоновано метод включення словникових слів у зв'язні художні тексти.

Приклад. Історія «Допитлива Ганнуся» (1 клас) поєднує понад 40 словникових слів у логічній, життєвій розповіді. Дитина не механічно заучує слова, а «проживає» їх разом із героїнею. Практика показує, що кількість помилок у письмі значно зменшується, оскільки слово пов'язується з образом і подією.

Для вивчення мовних тем (апостроф, будова слова, частини мови) використано казкові сюжети («Казка про Апостроф», «Будова слова», 24 «Будова мови»)

формальному засвоєнню правил.
2. Математика: абстрактне через образне

Навчальні історії («Казка про прямий кут», історії про числа та геометричні фігури) допомагають подолати страх перед абстрактними поняттями.

Персоніфіковані математичні об'єкти стають «зрозумілими героями», з якими дитина легко вступає в діалог.

У результаті учні краще орієнтуються в навчальному матеріалі, швидше пояснюють власні міркування та охочіше виконують практичні завдання.

3. Інформатика: складне — просто

Особливу цінність має використання сторітелінгу на уроках інформатики. Поняття «носій інформації», «цифрові дані», «приватна інформація» подано через образи героїв (Цифрас, циферята, мешканці Інтернетії).

Приклад. Історія про Цифраса дозволяє дітям у доступній формі зрозуміти принцип збереження та обробки інформації, а сюжет про країну Привато формує основи цифрової безпеки.

4. «Я досліджую світ»:
експеримент як пригода

Через історію про Макса і Лізу учні сприймають експеримент не як суху інструкцію, а як захопливе дослідження. Такий підхід формує дослідницьку компетентність, уміння робити висновки та не боятися помилок.

Другий розділ посібника присвячений активному сторітелінгу: складання історій за планом, малюнками, ключовими словами, створення розповідей від імені предметів. Ці вправи:

- розвивають мовлення та уяву;
- формують логічну послідовність висловлювання;
- сприяють емоційному самовираженню дитини.

Для кращого розуміння можливостей активного сторітелінгу пропонуємо приклади вправ і ігор, апробованих у роботі з учнями початкових класів.

Гра «Чарівні конверти»

Мета гри:

- розвиток творчого мислення;
- формування мовленнєвих навичок;
- удосконалення навичок письма;
- розвиток уяви;
- формування комунікативних

навичок;

-уміння працювати з
імпровізацією;
-підвищення інтересу до читання
та письма.

Що потрібно:

- папірці з текстом (по одному в кожному конверті)
- олівці, папір для запису історії або малювання
- конверти (можна зробити їх кольоровими або прикрасити малюнками).

Хід гри

1.Підготовка

- Вчитель готує конверти, в яких написані цікаві історії
- Діти по черзі вибирають конверт і зачитують текст уголос (або вчитель зачитує для всіх).

2.Розвиток історії

- Учень має 2-3 хвилини, щоб придумати продовження історії
- Він може також доповнити її малюнком схемою 2-3 хв

3.Презентація

- Дитина ділиться своєю історією з класом
 - Однокласники можуть ставити питання або пропонувати альтернативні варіанти розвитку сюжету
- Приклади ситуацій для конвертів:

Ти прокинувся і зрозумів, що став котом. Що далі?

Ти встав вранці, подивився у дзеркало і... там інша людина!

Ти відкриваєш стару книгу – і ти стаєш учасником історії!

Тобі до рук потрапив чарівний пензлик. Все, що ти малюєш, оживає!

Ти знаходишся в парку дивний записник із секретними нотатками. Що там написано?

Гра «Чарівна капсула часу»

Мета гри:

- розвиток творчого мислення;
- формування мовленнєвих навичок;
- розвиток уяви;
- формування комунікативних навичок;
- формування навичок командної роботи;
- уміння працювати з імпровізацією;
- підвищення інтересу до читання та письма.

Хід гри

1. Підготовка

У коробці складаються речі, які «залишив» вигаданий герой із минулого чи майбутнього.

2.Розвиток історії

- Учні мають 5-7 хвилин, щоб придумати історію та пов'язати ці предмети
- Група також у своїй розповіді частково театралізує, що показати роль цих предметів у історії.

3. Презентація

- Група ділиться своєю історією з класом
- Однокласники можуть ставити питання або пропонувати альтернативні варіанти розвитку сюжету

Гра «Мішечок чарівних слів»

Мета гри :

- розвиток творчого мислення;
- формування мовленнєвих навичок;
- розвиток уяви;
- формування комунікативних навичок;
- формування навичок командної роботи;
- уміння працювати з імпровізацією;
- підвищення інтересу до читання та письма.

1.Підготовка

Перед початком гри необхідно підготувати картки зі словами. Загальна кількість карток може варіюватися від 30

до 50, залежно від віку та рівня підготовки дітей. Після цього картки складаються в мішечок. Кожен гравець або команда витягує певну кількість карток (зазвичай 5-7)

2.Розвиток історії

Після того, як гравець (команда) витягнули свої картки, він уважно читає всі слова. Його завдання – придумати коротку розповідь, використовуючи всі отримані слова. Історія повинна бути логічною, зв'язною та цікавою.

3. Презентація

- Гравець (команда) ділиться своєю історією з класом
 - Однокласники можуть ставити питання або пропонувати альтернативні варіанти розвитку сюжету
- Варіанти ускладнення гри

1.Гра на час

2.Жанрова гра – перед початком вчитель оголошує жанр складеного тексту (казка, фантастика, детектив, комедія тощо).

3.Додавання малюнків - у ході розповіді учитель або гравці можуть додавати малюнки, їх потрібно швидко

швидко включити у розповідь.

4. Гра з несподіваними словами -у ході розповіді учитель або гравці можуть додавати слова, їх потрібно швидко включити у розповідь.

Гра «Таємнича валіза»

1.Підготовка

Перед початком гри ведучий підбирає предмети та вкладає їх у «таємничу валізу». Діти не знають, що знаходиться в середині, що додає грі елемент загадковості (наприклад: стара книга, монета, лялька, компас).

2.Розвиток історії:

ознайомлення з предметами, детальні питання

Після відкриття «таємничої валізи» ведучий дістає предмети по черзі та показує їх дітям. Завдання – важливо роздивитися кожен предмет і спробувати зрозуміти, яку роль він має відігравати у складеній історії.

Ось деякі питання, які допоможуть дітям розвинути уяву.

Що це за предмет?

-З якого матеріалу він зроблений? (дерево, метал,

тканина тощо)

-Чи має цей предмет ознаки старовини?

-Як він міг опинитись у валізі?

-Хто міг покласти?

-Кому він міг належати?

-Яка людина могла користуватися цим предметом? (Наприклад, мандрівник, учений, художник, пірат, чарівник, король)

-Який характер міг мати його власник? (Сміливий, загадковий, добрий, небезпечний) Чи є на предметі сліди використання? Якщо так, то що вони можуть розповісти про власника?

-Для чого його використовували?

-Яке було головне призначення цього предмета?

-Чи міг цей предмет мати чарівні або приховані властивості?

-Яку таємницю може приховувати цей предмет?

-Як цей предмет можна використати в історії?

-Чи могло б його зникнення або поява змінити хід подій?

3. Презентація

Після ознайомлення з предметами кожен гравець або команда має скласти історію,

у якій усі предмети з валізи виконують важливу роль. Варіанти завдань можуть бути такими: класична розповідь, щоденник мандрівника, детективна історія тощо.

Гравець (команда) ділиться своєю історією з класом. Однокласники можуть ставити питання або пропонувати альтернативні варіанти розвитку сюжету.

Висновки

Використання сторітелінгу в освіті є перспективним напрямком для покращення навчального процесу. Цей метод додатково створює зв'язок між учнями та навчальним матеріалом, створює мотивацію до навчання та розвиває творчість учнів. Однак сторітелінг – це не лише ефективний спосіб передачі інформації, а й потужний інструмент для навчання та виховання.

Сторітелінг – це покращення розвитку інтелектуальних і емоційних здібностей учнів, допомагає їм краще розуміти складні поняття, робить

робить навчання цікавим і наближеним до реального життя. Завдяки цьому методу діти вчаться аналізувати, робити висновки, висловлювати власні думки. Він також допомагає формувати моральні цінності, розвивати емпатію, сприяти зміцненню громадянського духу та соціальної відповідальності. Через історію учні можуть розуміти почуття інших, усвідомлювати важливість доброчесності.

Учитель, який вміє використовувати цей метод у своїй роботі, має унікальну можливість не лише ефективно передавати знання, а й створювати на уроках позитивну атмосферу, що сприяє комфортному навчанню та довірливим взаємодіям. Такі уроки залишають глибокий слід у житті, мотивують учнів до саморозвитку та сприяють формуванню особистості

Отже, сторітелінг у сучасній освіті є дієвим засобом, який робить навчання цікавим, емоційним і ефективним. Його впровадження в освітній процес відкриває нові можливості для педагогів та сприяє загальному розвитку учнів.



ГУЦАЛЮК Тетяна,
вчителька початкових класів
Славутської гімназії № 5
Славутської міської ради



МАРХАЙЧУК Марина,
завідувачка бібліотеки
Славутської гімназії № 5
Славутської міської ради

ЕДЬЮТЕЙМЕНТ-ТЕХНОЛОГІЯ У ФОРМУВАННІ ЧИТАЦЬКОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ В УЧНІВ 1-2 КЛАСІВ НОВОЇ УКРАЇНСЬКОЇ ШКОЛИ

Розвиток читацької компетентності молодшого школяра, формування читача в умовах панування інформаційних технологій є актуальною педагогічною проблемою, оскільки ми спостерігаємо згасання інтересу учнів до книги.

Діти початкових класів завжди краще навчаються, коли їм весело. Тому саме через ігри навчання відбувається ефективніше. Ігрове навчання — це форма навчального процесу в умовних ситуаціях,

спрямована на відтворення і засвоєння суспільного досвіду у всіх його проявах: знаннях, навичках, уміннях, емоційно-оціночній діяльності. «Навчання із застосуванням ігрових елементів в даний час часто називають едьютейнментом (англ. Edutainment), яким позначають різноманітні форми освіти без примусу, освітні розваги (зокрема й освіту за допомогою розваги)». Ігрові ситуації, завдання дозволяють створити навчальне середовище без стресу.

«Едьютейнмент- це нова освітня технологія, яка ґрунтується на отриманні дитиною і педагогом задоволення від освітнього процесу (первинного інтересу до предмета, явища, інформації), заснована на концепції гри в навчанні». Едьютейнмент – це одночасне навчання і задоволення цікавості, яке веде до глибокого захоплення проблемою. Технологія поєднує в собі розважальні прийоми, методи інтерактивного й активного навчання, мотивацію до пізнання та взаємодії. В едьютейнмент-технології заняття проходять не тільки в межах навчального закладу, а будь де можна отримати пізнавальну інформацію в невимушеній атмосфері. Використання едьютейнмент-технології передбачає необхідність адаптувати не тільки освітнє середовище, а й навчальні матеріали, форми, методи роботи.

У статті ми хочемо познайомити з використання едьютейнмент-технології на основі створеного нами практичного посібника «Едьютейнмент-технологія у

формуванні читацької компетентності в учнів 1-2 класів Нової української школи». Він укладений до творів сучасної української дитячої літератури. Посібник включає форми, засоби, методи технології ігрової діяльності (едьютейнмент-технології) яка досить вдало, на наш погляд, переплітається з іншими інтерактивними технологіями: особистісно-орієнтованою, інформаційно-комунікативною, розвитку критичного мислення тощо.

Ми підготували матеріал, які є цікавими, захоплюючими й доступними для усвідомлення, засвоєння, вироблення навичок читання. Водночас, дитина має відчувати, що перед нею стоїть певний виклик. Завдання, які пропонуються в практичному посібнику, є диференційованими, аби школярі з різними можливостями могли продемонструвати чи проявити свої знання й розуміння по-різному. Такий

підхід допомагає зосередити увагу учнів на засвоєння одних і тих самих базових ідей або вмінь, але на різних рівнях складності чи абстрактності. Вчитель має можливість обрати вправи, які підходять для роботи саме з тими дітьми, з якими на даний час працює.

Зустріч з кожним твором у посібнику складається із VII розділів. У першому розділі «На допомогу вчителю» підібрали матеріал для практичного використання педагогом - знайомство з сучасним українським письменником. Особливий акцент зроблено на можливостях платформи Genially у розділі «Інтерактивний пеленг». Чому саме на платформі Genially? Тому що ні для кого не секрет, що ефективні виховні заходи та уроки НУШ мають супроводжуватися наочністю. І це логічно! Адже маленьким школярам, до вподоби яскраві зображення, відео, інфографіка, анімації. На думку багатьох учених, саме ці яскраві елементи наш мозок запам'ятовує найкраще. Тому ми поєднали приємне з корисним, але зробили це по-новому, створивши інтерактивний контент по авторах сучасних українських письменників, який розширює поданий матеріал. Це презентації,

інтерактивні зображення, плакати тощо, які допомагають вчителю застосовувати на уроках, виховних заходах будь-який мультимедійний контент. Для отримання миттєвого доступу до інтерактивного пеленгу створили QR-коди. На наш погляд, саме такі формати візуалізації стали трендовими!

У розділі «Слухаємо разом» містяться аудіокниги, прослуховування яких під час читання – відмінний підхід – особливо для учнів, які зазнають труднощів у читанні. Ми звернули увагу, що діти, які слухали аудіокниги, показали значний прогрес в точності читання й розумінні прочитаного.

Третій розділ практичного посібника - використання елементів технологій розвитку творчої особистості (далі ТРВЗ, автор – розробник Г. Альтшуллер) та едьютейнмент «Презентуємо літературного героя» (зразки) до творів сучасних українських письменників. Поєднання двох технологій зорієнтовано на розвиток системного мислення дитини, її творчих здібностей, навчання умінню аналізувати прочитаний твір, скласти просту характеристику головних персонажів твору.

Четвертий розділ - «Діємо: практичні завдання», включає в себе інтерактивні, мовно-артикуляційні вправи, репродуктивні та продуктивні завдання у формі ігрових вправ.

Учні початкової школи можуть відображати саме в грі те, що їм добре знайомо. Ось чому важливі ігрові вправи. Інтерактивні вправи створені на онлайнових сервісах LearningApps.org, Word Art, Jigsawplanet.com. Використали Генератор ребусів (rebus1.com) унікальну розробку україномовного контенту. Родзинка даного ресурсу в простому інтерфейсі, можливості миттєво змінювати формат гри відповідно до запитань, урізноманітнити одну й ту саму гру завдяки різним оформленням тощо. У цей же час, старалися не перевантажувати дітей. Інтерактивні вправи стимулюють розвиток інтересу до читання.

Ми звернули увагу на те, що все більше першокласників приходять з порушенням мовлення.

Тому ввели у посібник скоромовки та чистомовки. Адже систематична робота над ними допомагає корегувати правильну артикуляцію, дикцію, розвинути швидкість читання. Разом з тим, використання різноманітних скоромовок й чистомовок на заняттях з дітьми приносить позитивні емоції і дітям, і дорослим.

Словникова робота в початковій школі - це планомірне розширення активного словника дітей за рахунок незнайомих або важких для них слів. В завданнях до словникової роботи пропонуємо використання малюнків, ілюстрацій, відеороликів. Всі вони не тільки сприяють збагаченню словникового запасу, а й розширюють світогляд.

Репродуктивні та продуктивні практичні завдання містять цікаві форми роботи едьютейнмент-технології. За рахунок чітких, коротких і зрозумілих алгоритмів діяльності, достатньої кількості наочності, поетапного переходу від конкретного до абстрактного

та індивідуального темпу роботи, завдання дають можливість досягнути гарних результатів у формуванні навичок читання, розвитку пам'яті, наочно - образного мислення дітей.

П'ятий розділ - «Читай та мову вивчай» допоможе учням легко і цікаво вивчати українську мову, виконуючи веселі, креативні завдання.

У шостому розділі «Над чим поміркувати» ми хотіли почути саме здобувачів освіти, тому що вважаємо, що під час інтерактивного навчання учні вчать висловлювати власні думки, приймати обґрунтовані рішення; у дітей формуються навички толерантного спілкування, вміння аргументувати свої погляди, об'єктивно оцінювати власну роботу та роботу інших.

«Окуляри вражень», саме так назвали заключний розділ нашого практичного посібника. Працюючи над завданням цього розділу, школярі розвивають мислення, творчі здібності.

У матеріалах практичного посібника ми старались дотриматись балансу між навчанням і розвагою. Всі завдання створені для зацікавлення, формування пізнавального інтересу.

Сподіваємося, що матеріал, поданий у посібнику, допоможе вчителям, асистентам вчителів, бібліотекарям, вихователям груп подовженого дня, батькам стати компетентними учасниками освітнього процесу та зацікавить усіх, хто шукає оптимальні сучасні шляхи до майбутнього й прагне працювати творчо. Адже єдиний можливий шлях до формування компетентної особистості учня, здатної увійти до сучасного світу, адаптуватися у середовищі є постійний творчий пошук, самовдосконалення не тільки вчителя, а й усіх, хто дотичний до освіти. Актуальним залишається уміння педагога не лише підтримувати інноваційні починання в освітньому просторі, а й самим бути активним творцем нового!





МАРТИНЮК Ганна,
учитель Славутської гімназії №5
Славутської міської ради

КЕЙС ЗМІН У СИСТЕМІ СУЧАСНОГО НАВЧАННЯ

Впровадження Нової української школи стало важливим етапом модернізації початкової освіти в Україні. Новий Державний стандарт передбачає зміну підходів до навчання, а отже — переосмислення ролі вчителя в освітньому процесі. Саме тому відбулося масштабне перенавчання педагогів початкової школи, спрямоване на формування професійної майстерності, опанування методик компетентнісного навчання та сучасних освітніх технологій. Відповідно до реформи, педагог має право самостійно обирати установи для підвищення кваліфікації, дотримуючись вимоги щодо 150 годин упродовж п'яти років із щорічним навчанням.

Працюючи за головним принципом НУШ, учитель має бути умотивованим та мати академічну свободу: обирати навчальні програми, підручники, форми та методи навчання. Закон України «Про освіту» гарантує цю свободу, водночас окреслюючи результати навчання, яких мають досягти учні на певному етапі. Шляхи досягнення цих результатів учитель визначає самостійно. Саме ця педагогічна свобода відкриває можливості для творчого пошуку, впровадження інновацій та побудови такого освітнього процесу, який максимально відповідає потребам конкретного класу. Адже реалізація державних вимог

відбувається насамперед через щоденну практику навчання, через якісно організований урок. Сучасний урок — це організація спільної діяльності вчителя та учнів для досягнення навчальних цілей. Саме на уроці поєднуються зміст освіти, педагогічна майстерність учителя та активна діяльність учнів, що разом забезпечують досягнення визначених результатів навчання. Саме тому в освітньому процесі важливо поєднувати традиційні підходи з інноваційними формами діяльності, які активізують пізнавальний інтерес учнів та сприяють їхній творчій самореалізації. Активні методи навчання розширюють творчу складову уроку, що сприяють активній роботі на уроці кожного учня, повністю залучаючи його до процесу вивчення нового матеріалу, дозволяють учневі сформулювати свою точку зору та отримати досвід застосування отриманих знань. Ефективними новітніми методами на уроках в

початкових класах є:

1. Ігрові методи (гейміфікація), які передбачають наявність конкуренції, яка слугує мотивом до здійснення ефективної діяльності та непомітно для самого учня спонукає його до досягнення поставленої мети, підвищує пізнавальний інтерес. Ефективним є як традиційне використання ділових ігор, квестів, вікторин для засвоєння матеріалу, так і елементів настільних та цифрових ігор, що мотивують дітей до навчання, «квест-уроки», настільні ігри з навчальними завданнями, інтерактивні ігри на платформах Kahoot, Quizizz.

2. Метод проєктів. Здобувачі освіти працюють над власними невеликими проєктами (малюнки, презентації, макети, творчі роботи). У процесі роботи вони вчаться досліджувати, аналізувати, презентувати свої результати. Це може бути створення «Книги мрій», виготовлення міні-енциклопедій, дослідження навколишнього середовища.

3. Метод storytelling (Storytelling), що передбачає використання цікавих історій, казок, коміксів для навчання. Завдяки якому відбувається формування емоційного зв'язку з

матеріалом, розвиток пізнавальної активності здобувачів освіти. Це можуть бути розповіді з інтерактивними малюнками, створення власних казок за заданим сюжетом, театралізовані вистави.

4. STEM-методи завдяки поєднанню науки, технологій, інженерії та математики в єдиній системі дозволяють дітям досліджувати світ навколо себе через практичне виконання завдань, експерименти.

5. Методи ейдетики (запам'ятовування через образи та асоціації). Використання яскравих картинок, асоціативних зв'язків для кращого запам'ятовування інформації, навчання через рими, асоціації, візуальні історії спонукають учнів до дослідницької творчої активності, створюють умови для усвідомлення ними матеріалу, узагальнення одержаних знань. Адже

завдяки їй учень стає активним учасником процесу навчання.

6. Кроссенс – це візуальний асоціативний ланцюжок, який складається 9 зображень, кожен з яких пов'язаний з попереднім і наступним зображенням, що в результаті з різних сторін розкриває певне поняття, явище або факт.



-Назвати всі об'єкти зображені в квадратах.

-Що спільного між цими об'єктами?

-До кожного об'єкта постав запитання.

Сучасні методи навчання у початковій школі спрямовані на розвиток компетенцій та індивідуальних здібностей

а не лише на запам'ятовування фактів. Щоб оцінювання відповідало такому підходу, впроваджено формувальне оцінювання. Замість традиційних табелів учні отримують Свідоцтво досягнень, яке показує не лише результат, а й динаміку розвитку. Такий підхід допомагає родині підтримувати дитину там, де знання ще формуються.

Для того щоб учні могли максимально реалізувати свої здібності, освітній простір організовано відповідно до рекомендацій НУШ: облаштовано навчальний та ігровий осередки, класну бібліотечку, виставкові стенди, робоче місце вчителя. Простір вибудовано навколо особистості дитини, щоб вона почувалася комфортно, безпечно та мотивовано до навчання.

І саме в такому комфортному середовищі починається день із ранкового кола — невеликої спільної зустрічі, де діти обмінюються враженнями, налаштовуються на навчання і відчують підтримку однокласників та вчителя. Ранкове коло допомагає створити дружню атмосферу, сприяє соціальному розвитку та формує позитивну мотивацію на весь день.

Реформа початкової освіти — це зміна філософії навчання, де вчитель виступає наставником і фасилітатором, а учень стає активним учасником освітнього процесу. Саме така взаємодія сприяє формуванню особистості, здатної до самореалізації та відповідального життя в сучасному суспільстві.





ЦИКАЛЮК Оксана, учитель
Славутської гімназії №5
Славутської міської ради



АСАНОВА Юлія, учитель
Славутської гімназії №5
Славутської міської ради

МАТЕМАТИКА БЕЗ БАР'ЄРІВ: ЗАВДАННЯ ТА ІНТЕРАКТИВНІ ВПРАВИ ДЛЯ УЧНІВ 3-4 КЛАСУ НУШ З ООП

Сучасна початкова освіта в рамках концепції Нової української школи (НУШ) відходить від суворої перевірки знань на користь оцінювання прогресу дитини. Особливої уваги потребує розробка діагностувальних робіт для 3-4 класів, де математичні компетенції починають тісно переплітатися з основами алгоритмізації (інформатикою), а підходи до дітей з особливими освітніми потребами (ООП) вимагають максимальної адаптації. Впровадження інклюзії в сучасну початкову освіту вимагає від педагога не лише емпатії, а й глибокого

розуміння того, як адаптувати методи контролю під потреби кожної дитини.

Діагностувальні роботи з математики в інклюзивному класі — це особливий інструмент, де традиційна оцінка знань поступається місцем моніторингу індивідуального прогресу. Дана робота виконує роль «навігатора». Для дитини з особливими освітніми потребами (ООП) стандартні критерії оцінювання можуть бути недосяжними. Тому головна мета діагностики тут — не порівняння учня з однокласниками

а порівняння сьогоденних досягнень дитини з її вчорашніми результатами.

Дана робота допомагає учням з ООП виконати завдання з математики, опрацювавши завдання з інформатики у вигляді цікавих логічних завдань-ігор. А головне успіх діагностувальної роботи залежить від правильного виконання завдань з інформатики. Оскільки, дані завдання спрямовують увагу учня, надають емоційну підтримку та технічну допомогу при виконанні діагностувальних робіт з математики. Інтеграція завдань з інформатики допомагає дітям краще зрозуміти структуру математичних дій, а адаптація для дітей з ООП забезпечує рівні можливості для кожного учня відчувати успіх у навчанні.

Математика часто викликає стрес у дітей з ООП через її абстрактність. Для успішної діагностики важливо:

- **Мінімізувати подразники:** тиша в класі, відсутність зайвих предметів на парті.

- **Сенсорне розвантаження:**

можливість зробити коротку паузу, якщо дитина перевтомилася.

- **Позитивне завершення:** навіть якщо більшість завдань не виконано, діагностика має завершитися на позитивній ноті, щоб зберегти мотивацію до навчання.

Діагностувальні роботи з математики в умовах інклюзії — це не про контроль над дитиною, а про контроль вчителя над процесом навчання. Це інструмент, який робить освіту гнучкою та гуманною. Правильно організована діагностика допомагає дитині з ООП відчувати себе частиною класу, здатною до успіху, нехай і у власному темпі та за власним графіком. Математика в інклюзивному класі стає не просто наукою про числа, а школою логіки, адаптації та впевненості у своїх силах.





КУЗЬМІНЧУК Наталія,
учитель Славутської гімназії №4
Славутської міської ради

РОЗВИТОК ТВОРЧИХ ЗДІБНОСТЕЙ УЧНІВ МОЛОДШИХ КЛАСІВ НА УРОКАХ МОВНО-ЛІТЕРАТУРНОЇ ОСВІТНЬОЇ ГАЛУЗІ ЗАСОБАМИ ІНФОРМАЦІЙНО-КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

Робота присвячена актуальній проблемі розвитку творчих здібностей молодших школярів у процесі навчання мовно-літературної галузі з використанням інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ). У сучасних умовах цифровізації освіти ІКТ стають ефективним засобом підвищення мотивації до навчання, активізації пізнавальної діяльності учнів та формування ключових і предметних компетентностей.

Метою роботи є теоретичне обґрунтування та

формування ключових і предметних компетентностей.

Метою роботи є теоретичне обґрунтування та практичне дослідження можливостей використання ІКТ для розвитку творчих здібностей учнів початкової школи на уроках української мови та літературного читання.

У роботі розкрито поняття творчих здібностей молодших школярів, їх психолого-педагогічні особливості, а також визначено роль мовно-літературної галузі у формуванні творчої особистості дитини.

Особлива увага приділяється таким проявам творчості, як розвиток уяви, фантазії, образного мислення, мовленнєвої креативності, вміння самостійно висловлювати думки в усній та письмовій формах.

Проаналізовано можливості використання ІКТ на уроках: мультимедійних презентацій, інтерактивних вправ, електронних підручників, освітніх платформ, онлайн-ігор, відео- та аудіоматеріалів, хмарних сервісів для створення текстів, ілюстрацій, коміксів, ментальних карт. Показано, що застосування ІКТ сприяє створенню ситуації успіху, розвитку інтересу до слова, активному залученню учнів до творчої діяльності.

Практична частина роботи містить приклади завдань і вправ з використанням ІКТ, спрямованих на розвиток творчих здібностей учнів: складання власних казок і оповідань за ілюстраціями чи відеофрагментами, створення цифрових історій,

інтерактивних книжок, креативних переказів, мовних ігор, проєктної діяльності. Описано методи й прийоми роботи, які допомагають формувати творчу активність молодших школярів.

У висновках підкреслено, що систематичне та педагогічно доцільне використання ІКТ на уроках мовно-літературної галузі є ефективним засобом розвитку творчих здібностей молодших школярів, сприяє формуванню позитивної мотивації до навчання та розвитку ключових компетентностей, визначених Державним стандартом початкової освіти.

Використання конкретних ІКТ-сервісів для розвитку творчих здібностей молодших школярів
Ефективному розвитку творчих здібностей молодших школярів на уроках мовно-літературної галузі сприяє використання сучасних ІКТ-сервісів, які поєднують навчальну та ігрову діяльність, активізують уяву, мовлення й мислення учнів.

Canva є зручним інструментом для створення візуального супроводу до творчих завдань. За допомогою цього сервісу учні можуть:

- створювати ілюстрації до прочитаних творів;
- оформлювати власні казки, оповідання, вірші;
- складати комікси за сюжетами літературних творів;
- презентувати результати проєктної діяльності.

Робота в Canva розвиває образне мислення, фантазію, уміння поєднувати текст і зображення, а також формує навички цифрової творчості.

LearningApps використовується для створення інтерактивних вправ мовного та літературного спрямування. За допомогою сервісу вчитель може розробляти завдання на:

- добір заголовків до текстів;
- встановлення послідовності подій у творі;
- добір рим, синонімів, антонімів;
- складання речень і коротких текстів.

Інтерактивні вправи сприяють розвитку мовленнєвої креативності, логічного мислення та самостійності учнів.

Wordwall дає змогу створювати

ігрові вправи, які мотивують учнів до творчої мовної діяльності. На уроках мовно-літературної галузі сервіс доцільно використовувати для:

- мовних ігор («Зberi прислів'я», «Чарівні слова»);
- творчих завдань із продовженням тексту;
- добору слів для складання власних висловлювань;
- закріплення лексичного матеріалу в ігровій формі.

Ігрові елементи Wordwall створюють позитивний емоційний фон і стимулюють активну участь учнів у творчому процесі.

Застосування цих ресурсів сприяє розвитку комунікативних умінь, фантазії та інтересу до навчання.

Таким чином, використання ІКТ-сервісів на уроках мовно-літературної галузі створює умови для всебічного розвитку творчих здібностей молодших школярів, підвищує мотивацію до навчання та забезпечує реалізацію компетентнісного підходу в початковій освіті.

З'єднай фразеологізм із їх значенням



Вітром здуло	Не по кишені	Десятою дорогою	Зелена вулиця
Ламати голову	Місця собі не знайти	Ні живий ні мертвий	Кіт наплакав
хвилюватися	швидко втекти		
дорого	вільний шлях	дуже далеко	
переляканий	напружено думати	дуже мало	

З'єднай частини прислів'їв. Запиши їх.

Одна ластівка –
Робота не вовк,
Чужа хата –
Книга вчить,

гірше ката.
в ліс не втече.
як на світі жить.
не робить весни.



Запиши тільки ті слова, які пишуться буквою Р



ракета

ведмідь

риба

снот

вафлі

черепаха



Вкажи дієвідміну дієслів. Якщо це 1 дієвідміна – розфарбуй кружечок зі словом зеленим кольором, а , якщо 2 – червоним.

бачу

гріє

бігає

іду

вчить

заходить

возить

дружить

дружу

співає

бережу

живе

малює

сиджу

перечитує



ЧИТАНКА З МОНСТРИКАМИ

СВІТЛА ВЕРБНИЦЯ

Давайте прочитаємо з перешкодою текст



Вербакрасна розцвітає,
Провеликдень сповіщає
Іспасителю підноги
Стелегілочки розлогі.
Світла Вербниця настала,
Радість нам подарувала.
Край доріги білярічки
Вкрились коти комвербички.
Галузочки посвятили,
Діток розуму навчили,
Щоб здоровими зростали,
Україну шанували!

Початкова освіта — це коріння дерева знань: чим воно міцніше, тим впевненіше людина зростає протягом усього життя