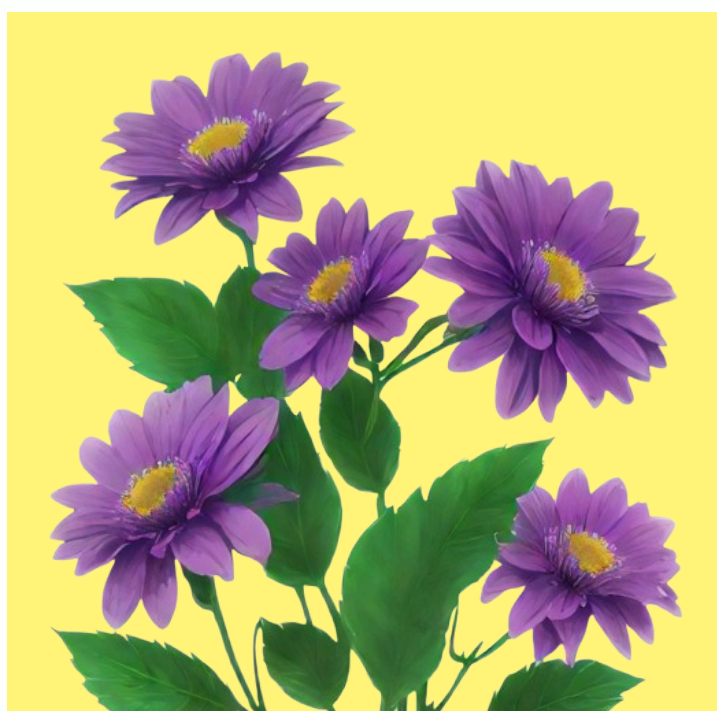




СУЧАСНІ РЕСУРСИ В РОБОТІ ПЕДАГОГА

Посібник для проактивних освітян



НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ «ЧЕРНІГІВСЬКИЙ
КОЛЕГІУМ» ІМЕНІ Т. Г. ШЕВЧЕНКА

Кафедра дошкільної та початкової освіти

А.А. Шпеко

Сучасні ресурси в роботі педагога

Навчальний посібник

Чернігів
2025

Рецензенти:

Запорожченко Т.П., кандидатка педагогічних наук, доцентка кафедри дошкільної та початкової освіти, заступниця декана з навчальної роботи факультету дошкільної, початкової освіти і мистецтв Національного університету «Чернігівський колегіум» імені Т. Г. Шевченка;

Іваницька Н.А., кандидатка педагогічних наук, директорка Чернігівської гімназії №35

Сучасні ресурси в роботі педагога : навчальний посібник / упорядник Шпеко А.А. Чернігів, 2025. 88 с.

Навчальний посібник створено відповідно до сучасних вимог і тенденцій освіти. Він спрямований на формування готовності майбутнього вчителя початкових класів до впровадження соціально-емоційного навчання засобами цифрових технологій. У посібнику акцентується на інноваційній діяльності педагога, його вмінні використовувати цифрові технології, зокрема для розробки матеріалів, оформлення середовища в освітньому закладі, підвищення мотивації і розвитку соціально-емоційних навичок здобувачів освіти. Видання відзначається практичною спрямованістю, оскільки змістове наповнення дозволяє повністю забезпечити практичну реалізацію набутих теоретичних знань студентів, сприяє покращенню якості освітнього процесу. Посібник містить QR-коди, щоб легко знаходити освітні платформи та матеріали.

Навчальний посібник призначений студентам спеціальності А3 Початкова освіта, викладачам закладів вищої освіти, учителям початкової школи та методистам.

*Рекомендовано до друку (електронного видання)
вченою радою факультету дошкільної, початкової освіти і мистецтв
Національного університету
«Чернігівський колегіум» імені Т. Г. Шевченка
(протокол №9 від 30.04.2025 року)*

Зміст



ПЕРЕДМОВА.....	4
----------------	---

РОЗДІЛ 1 ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ СЕН У РОБОТІ ПЕДАГОГА

1.1. Витоки, сутність та роль СЕН в освітньому процесі	6
1.2. Характеристика 5 навичок СЕН	12
1.3. Новаторська діяльність, мотивація та педагогічні стратегії педагога-інноватора	17

РОЗДІЛ 2 ЦИФРОВІ РЕСУРСИ ЯК ІНСТРУМЕНТ ПІДТРИМКИ СЕН

2.1. Інтеграція цифрових технологій в освіту: поняття та можливості, переваги та ризики, місце штучного інтелекту	21
2.2. Правила взаємодії в інтернеті: безпека та цифровий етикет	27
2.3. Дизайн освітнього середовища у фізичному та цифровому просторах	30

РОЗДІЛ 3 ПРАКТИЧНЕ ВИКОРИСТАННЯ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

3.1. Онлайн-платформи, застосунки та інструменти для цікавих уроків	34
3.2. Відеоматеріали, короткометражні мультфільми та книги	54
3.3. Інтернет-ресурси з використанням штучного інтелекту	60
3.4. Вправи для пошуку ресурсу та відновлення, сторінки і сайти для проведення релаксаційних хвилин	65
3.5. Рекомендації щодо оформлення освітнього середовища	71
3.6. Активності для визначення настрою, рефлексії та взаємодії	74
3.7. Сайти з онлайн-дошками	81

ВИСНОВКИ	85
----------------	----

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	86
----------------------------------	----



Передмова



У контексті соціально-економічних змін та динамічного розвитку цифрових технологій модернізація системи освіти вимагає від учителя не тільки фахових знань, а й уміння використовувати й інтегрувати новітні інструменти в освітній процес. До того ж високий рівень сформованих соціально-емоційних навичок в учнів початкових класів сприяє плавній адаптації у цифровізоване суспільство.

Актуальність упровадження соціально-емоційного навчання (далі — СЕН) в наш час підкреслюється у новому професійному стандарті від 29.08.2024 року. Зокрема, серед ключових наскрізних компетентностей визначено емоційно-етичну та інформаційно-цифрову [14].

Пропонований навчальний посібник має на меті надати практичну допомогу педагогам у їхній щоденній роботі. Він містить огляд сучасних цифрових технологій, онлайн-платформ та інших матеріалів, які рекомендується використовувати як засіб розвитку соціально-емоційних навичок молодших школярів. Особлива увага приділяється практичним питанням інтеграції технологій в традиційний освітній процес та створенню індивідуалізованих освітніх траєкторій.

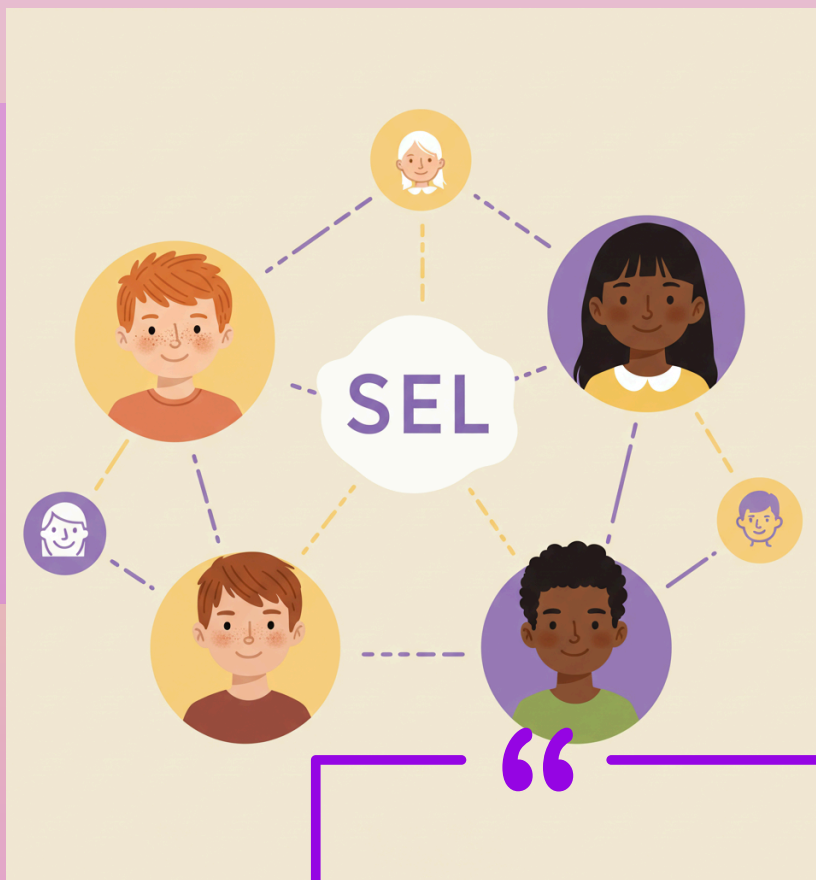
Посібник є частиною електронного навчального комплексу створеного в середовищі Moodle. Його матеріали можуть бути використані в процесі підвищення кваліфікації, самоосвіти, розробки навчальних завдань, підготовки уроків і організації дозвіллевої діяльності.

Висловлюємо сподівання, що цей посібник стане корисним інструментом для учителів першої ланки освіти, сприятиме підвищенню якості освітнього процесу, створенню гармонійного зв'язку між віртуальним та реальним життям та формуванню успішної, соціально адаптованої особистості.



РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ СЕН У РОБОТІ ПЕДАГОГА



“
Дружба — це,
насамперед, примирення
і велике духовне
спілкування всупереч
нікчемним дрібницям.

АНТУАН ДЕ СЕНТ-ЕКЗЮПЕРІ





1.1. Витоки, сутність та роль СЕН в освітньому процесі



Соціально-емоційне навчання



«процес, за допомогою якого усі діти та дорослі набувають і застосовують знання, навички та ставлення, щоб розвивати здорову ідентичність, керувати емоціями та досягати особистих і колективних цілей, відчувати й проявляти емпатію до інших, встановлювати та підтримувати довірливі стосунки, приймати рішення з відповідальністю і турботою» [2].

«навчання, яке дозволяє всім учням визначати й керувати емоціями, практикувати усвідомлену взаємодію та демонструвати просоціальну поведінку для процвітання людини до мирного й сталого життя на планеті» [6].



«освітній підхід, спрямований на розвиток соціального та емоційного інтелекту учнів за допомогою інтегрованого загальношкільного підходу» [3].

«процес набуття соціальних та емоційних цінностей, ставлень, компетенцій, знань і навичок, які є важливими для навчання, ефективності, добробуту й успіху в житті» [7, с.10].



СЕН → квінтесенція для



Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning (дані – CASEL)

Співпраця з академічного, соціального та емоційного навчання

це і те, ким
вони є, і те,
як працюють

Дослідники, педагоги, захисники прав дітей, практики в США, які об'єдналися і створили спільноту, перетворивши багатообіцяючу теорію соціального та емоційного навчання на важливу частину високоякісної та справедливої освіти для всіх.

Безперервний рух уперед



Бачення – місія здійснення

Спільноти, у яких усі молоді люди — незалежно від раси, етнічної приналежності, рівня сімейного доходу, здібностей до навчання, рідної мови, імміграційного статусу, гендерної ідентичності, сексуальної орієнтації та інших чинників — мають навички, стосунки та середовище для процвітання.

**КОЖНА ДИТИНА
ЗАСЛУГОВУЄ НА**

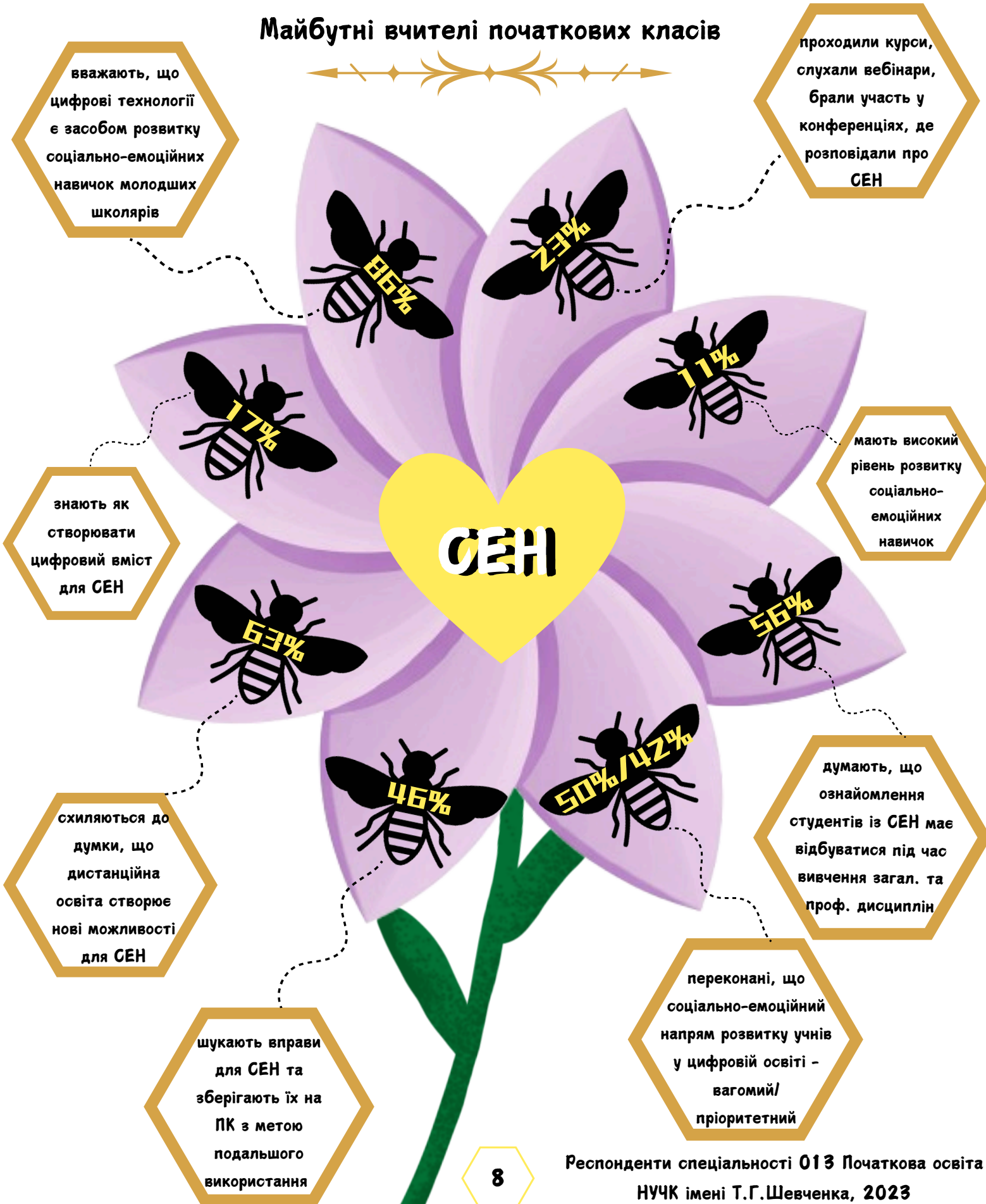


- широкі освітні можливості, які сприяють розвитку соціальних, емоційних і академічних навичок;
- сприятливе освітнє середовище, що відповідає культурним особливостям і спрямоване на побудову стосунків і спільноти [2].

Статистика обізнаності майбутніх фахівців початкової освіти з теоретичними та практичними засадами СЕН школярів у цифровому середовищі



Майбутні вчителі початкових класів





Тобто важливим аспектам внутрішнього світу особистості, які впливають на самопочуття, поведінку та взаємодію з іншими людьми. Їх потрібно враховувати й аналізувати для кращого розуміння інших і свого «Я».

Емоції — швидкі відповіді на певні стимули (події, оточення, дії, новини), які нерідко проявляються через прискорений пульс, пітливість, зміну міміки та інші фізіологічні реакції. Вміння розшифрувати та осмислювати емоції є ключовим, оскільки вони сигналізують про те, що важливо для людини і як вона інтерпретує дійсність.

Емоції – це міст між знанням і дією. Коли вчимося їх розуміти, то відкриваємо шлях до глибшого пізнання світу, істинної співпраці та гармонії.




Почуття — стійкі та глибокі переживання, породжені емоціями та досвідом. Їх аналіз веде до ґрунтовнішого пізнання власних бажань, потреб і життєвих орієнтирів.

Думки — когнітивні процеси, що визначають дві речі: як ми бачимо світ і що відчуваємо. Рефлексія над ними (зокрема тими, які спричиняють неприємні емоції) та свідома трансформація у конструктивніші покращує самопочуття.

Ставлення — комплексна оцінка, заснована на думках, емоціях, досвіді, стосовно когось або чогось. Від того, наскільки усвідомлено ми підходимо до власних ставлень у різних життєвих ситуаціях, залежить наш вибір та дії.

Враження — суб'єктивні відгуки на події й досвід у формі переживань і спогадів. Розмірковуючи над ними, людина визначає пріоритети та бажаний спосіб життя.

Показуючи дітям приклади власної емоційної регуляції, педагоги навчають їх цінності пізнання свого внутрішнього світу. Важливо пояснити, що увага до внутрішнього світу допомагає краще розуміти себе, свої потреби й цінності, будувати здорові стосунки та загалом підвищувати якість життя.



- Заснований у 2020 році.
- Святкується щороку у березні.
- Націлений на об'єднання здобувачів освіти, освітян, організацій, громад для підвищення обізнаності щодо важливості СЕН та обміну досвідом його найкращих практик.

Коли?

Не на окремих уроках, а щодня. Читання, позаурочна діяльність, математика — підходить усе.

Ранок

Я хочу відправитися в подорож до країни..., у якій люди...



Якби я вонтерив/ла, то насамперед допоміг/ла би..., бо....

Опиши себе без гарного настрою.



Уроки



ШИФРУВАЛЬНИК

Пригадайте, коли у вас була така емоція, розкажіть цю ситуацію.



1 Добуток чисел 5 і 4

2 Частка чисел 18 і 6

3 Збільшити 5 у 2 р.

4 Зменшити 8 у 2 р.

5 Сума чисел 17 і 25

6 Різниця чисел 68 і 9

7 Суму чисел 32 і 4 зменшити у 4 р.

2	3	4	9	10	15	20	27	41	42	59
Б	А	І	Ь	Д	М	Р	Е	К	С	Т

Перерви



Кінець навчального дня



Після уроків



Як?

- Побажання дітей.
- Цифрові інструменти.
- Творчість та фантазія.
- Власний приклад.

Проводимо вправу на визначення настрою, слухаємо від учнів/батьків аудіо-мотивашки, заохочуємо ділитися своїм емоційним станом, ставимо відкриті питання, які спонукають до роздумів, визначаємо афірмацію дня.

Звертаємо увагу на емоційний стан учнів, якщо діти засмучені, роздратовані, то знаходимо час, щоб поговорити та підбадьорити їх. Готуємо завдання з соціально-емоційним підтекстом (наприклад, задачі про волонтерство, допомогу людям поважного віку; до читацького щоденника додаємо сторінки, як-от: намалюй ілюстрацію до улюбленої сцени, попроси когось написати відгук щодо неї; розмалюй ті, смайлики, які відповідали твоєму стану під читання; запиши декілька емоцій, які виникали у процесі читання і т.д.).

Сприяємо створенню атмосфери, де діти вільно виражають емоції. Створюємо безпечне та затишне місце, де вони можуть відпочити й відновити емоційний баланс, вмикаємо розслаблюючі або енергійні відео.

Учні демонструють заповнені батареї настрою, розмальовані баночки емоцій і почуттів. Допомагаємо дітям аналізувати думки, ставлення та враження.

За потреби спілкуємося в чаті класу; пропонуємо заповнювати календар соціальної активності; створюємо читацькі клуби чи кіноклуби; відвідуємо культурні заходи.

Згідно з Аналітичним оглядом «Можливості для реалізації соціально-емоційного навчання в рамках реформи «Нова українська школа» на підставі чинного законодавства зазначено наступне:

Державний стандарт початкової освіти

- елементи СЕН розкриваються через обов'язкові результати навчання освітніх галузей (найменше — технологічна) та відображені у ключових компетентностях;
- нерівномірно приділяється увага навичкам: більше — відповідальному прийняттю рішень і побудові стосунків, менше — іншим трьом;
- основні цінності та підходи збігаються з прописаними у Європейській Рамці LifeComp [8, с.91].

Типові освітні програми

- передбачено повноцінний розвиток знань та навичок, закладених у СЕН відповідно до 3 сфер, прописаних у LifeComp;
- більшість елементів особистісної, соціальної сфер — прямо інтегровані, «навчатися вчитися» — наскрізно;
- результати соціальної і здоров'язбережувальної галузі найбільше відображають елементи СЕН [8, с.92].

Водночас визнано потребу у реалізації завдань СЕН через підготовку вчителя й надання йому відповідних методик і навчально-дидактичних матеріалів, починаючи із закладів вищої освіти і не закінчуючи курсами підвищення кваліфікації для працюючих фахівців початкової освіти [8, с.46].

Міжвідомча мережа освіти в надзвичайних ситуаціях (INEE) наголошує на важливості скоординованого системного навчання персоналу щодо реалізації СЕН у школах — ключового компоненту підходу до психосоціальної підтримки та розвитку необхідних навичок, що дає змогу поєднати теорію та практику, забезпечити постійне спостереження і супервізію [7, с.34]. Відтак учитель має бути готовим до забезпечення середовища, що дає надію на майбутнє, надання підтримки учням, сприяння доброту навіть у найскладніші часи, як наразі в Україні, зокрема через огляд міжнародних рекомендацій.

На думку А. Шляйхера [9, с.229] **рівні освітні можливості** є тоді, коли

кожен опановує
навички грамотності
й арифметики
↓
потрібні у
пошуках роботи



усі володіють когнітивними,
соціальними та емоційними навичками
й дотримуються цінностей
↓
допомагають долучитися до
творення успішного майбутнього



1.2. Характеристика 5 навичок СЕН



З дитинства варто привчати дітей до симбіозу гуманного, турботливого, уважного та емпатійного ставлення до інших, мирних способів розв'язання конфліктних ситуацій. Для цього вагомим є розвиток соціально-емоційних навичок, сенситивним періодом якого є молодший шкільний вік. Проте починати їх формування варто з дошкільного віку і продовжувати розвивати протягом усього дорослого життя. Зрештою, це стане у пригоді для вдалої інтеракції та злагодженого співіснування.



Соціально-емоційні навички — це індивідуальні характеристики (самоконтроль, стресостійкість, співпраця, комунікабельність і допитливість), які обумовлюють принаймні один вимір індивідуального добробуту та соціально-економічного прогресу, що важливі для досягнень у житті, зокрема академічних результатів, сприяють згуртованості та успішності роботи [4; 5, с.34].

Взаємодія на основі довіри, активне слухання, використання методів саморегуляції та стратегій емоційного управління допомагають краще адаптуватися до викликів освітнього процесу, знижують стрес та підвищують впевненість у власних силах.

Згідно з колом компетенцій СЕН від CASEL [2] розкриємо детальніше значення кожної із 5 навичок на наступних сторінках.



Самоусвідомлення



здатність розуміти власні емоції, думки та цінності, їх вплив на поведінку в різних контекстах



Самоуправління



Відповідальне прийняття рішень



- усвідомлений вибір, який передбачає прогнозування наслідків дій для особистого і колективного добробуту;
- зацікавленість новими перспективами й інформацією;
- пошук рішень, які здатні приносити користь собі та суспільству;
- здатність враховувати етичні стандарти та питання безпеки.

Як я приймаю рішення?



Гарлі
Квін

Приймаю рішення, діючи імпульсивно та без належного обдумування, що може викликати проблеми.



Діана

Приймаю рішення, які є досить ризикованими, залишаюся вірною своїм ідеалам, незалежно від того, наскільки складно або небезпечно це може бути.



Малефісента

Приймаю рішення, які не завжди здаються розумними на перший погляд, але завжди сліую своїм принципам та вірю у справедливість.



Шерлок
Голмс

Приймаю рішення на основі професійної етики та знань закону, аналізуючи факти та докази, розуміючи поведінку та емоції людей.



Драко
Малфой

Приймаю рішення, які допомагають досягти моїх цілей, але вони часто призводять до негативних наслідків для інших людей.



Гендальф

Приймаю рішення, які допомагають уникнути небезпеки та перешкод, і завжди готовий допомогти у разі потреби.

Навичка побудови стосунків



01

створення
міцних та
дружніх
зв'язків;



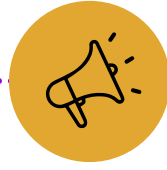
02

здатність
ладнати з
іншими
завдяки
ефективному
спілкуванню
та активному
слуханню;



03

спільне
вирішення
проблем,
конфліктів і
непорозумінь;



04

здатність
протистояти
негативному
соціальному
тиску;



05

прояв
лідерства
у групах;



06

звернення за
підтримкою
або надання
пропозиції
допомоги,
коли це
необхідно.

Соціальна свідомість



Розуміння того, як те, що відбувається довкола, може впливати на нас, і як ми створюємо та відчуваємо приналежність;



те, як ми розуміємо інших, як вчимося сприймати різні точки зору та співпереживати людям, навіть тим, хто відрізняється від нас.

Важливо створити у закладі освіти довірливе середовище, у якому діти вчитимуться розуміти одне одного, що не обмежується лише класними стінами, розширюватимуть свої межі сприйняття, поважатимуть погляди інших, будуть відкритими до спілкування та співпраці з людьми різних національностей та етносів, відчуватимуть культурну приналежність, національну ідентичність, осмислюватимуть та розумітимуть значення різноманітності, з якою вони стикатимуться у сучасному світі, засвоюватимуть нові знання та виражатимуть міжкультурну толерантність.

Також треба створювати ситуації, за допомогою яких молодші школярі можуть почути різні точки зору, що відбувається шляхом формулювання пізнавальних і дискусійних питань. Так учні вчитимуться сприймати та розуміти протилежні погляди, виявляючи доброзичливе ставлення.

Мій рівень дружелюбності

1



Леся Українка

У мене є найкраща подруга, яку я люблю. Між нами духовна спорідненість.

2



Остап Вишня

Відкритий до спілкування, сяю, як сонце, тому до мене й тягнуться люди як до сонця.

3



Григорій Сковорода

Мені подобається самотництво, тобто я знаходжуся в гармонії з собою.

4



Микола Куліш

Ми з найкращим приятелем абсолютно різні, але він мій натхненник. Розділяємо радощі і біль разом.

5



Алла Горська

Душа компанії, не маю комплексів, проживаю усі моменти, можу викликати ревності.

6



Микола Хвильовий

Маю компанію друзів, яких жартома можна назвати «могутньою кучкою».



Подано НЕ цитати авторів, а описано враження на основі листів та інших публікацій історичних постатей, їхнього оточення.



1.3. Новаторська діяльність, мотивація та педагогічні стратегії педагога-інноватора



Інноваційна діяльність учителя початкових класів є успішним кроком до створення сучасного освітнього середовища, яке відповідає потребам учнів та вимогам XXI століття. На думку С.Стрілець у процесі підготовки студентів обов'язково мають використовуватися інноваційні технології, останні досягнення науки і техніки, опісля цього майбутні вчителі початкових класів інноваційно мислитимуть і діятимуть, знатимуть новітні методи, засоби й форми навчання, зрештою будуть здатні дати початок інноваційному освітньому процесу [17, с.140, 174].

Пошук нових підходів і дотримання балансу між впровадженням сучасних технологій і нестандартних методик із традиційними.

Можливість постійного професійного розвитку.

Здатність адаптуватися до змін, впроваджувати освітні тенденції та відповідати потребам часу.

Зміни часто викликають неоднозначні реакції: лякають чи надихають.

Проте якщо їх уникати, можна залишитися скам'янілим.



НАТХНЕННЯ



Без натхнення важко створити будь-який творчий матеріал, тому нерідко його черпають:

- під час перегляду розробок іноземних, вітчизняних вихователів і учителів;
- на сторінках дитячих каналів у соціальних мережах;
- у застосунках;
- під час проходження курсів;
- у процесі перегляду вебінарів.

Розробляти інноваційний вміст можна в різних форматах та представляти молодшим школярам у вигляді аудіо, відео, інтерактивних вправ, QR-кодів, мультимедійних презентацій, комплекту стикерів тощо.

Вихідний продукт, створений засобами цифрових технологій, повинен




відповідати особливостям школярів

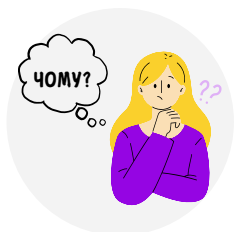

бути візуально привабливим і легким у сприйнятті


реалізовуватися, враховуючи можливості закладу освіти та персонального забезпечення



сприяти повноцінному розвитку соціально-емоційних навичок

Мотивація



Мотивацією є сукупність чинників, що пробуджують ентузіазм та спонукають діяти — здобувати знання, набувати навичок і розвиватися — задля досягнення бажаної цілі.

◆◆◆ MOVERE -> МОТИВАЦІЯ



виконання діяльності заради її процесу

внутрішня

зовнішня

спонукування до дії без усвідомленого бажання

Мотивація, ніби іскра, що запалює шлях до мрії, є не лише бажанням прийти до мети, а й водночас здатністю бачити можливості у викликах та зростати попри труднощі, хоча саме наполегливість веде цим шляхом до кінця.



На якість освіти впливає вмотивованість не тільки учнів, а й педагогів. Відповідно до дослідження І.Хижняк та І.Вікторенко у майбутніх учителів початкових класів найрозвиненішим показником мотивації є інноваційний, що демонструє їхнє ставлення до освітніх нововведень [19, с.49]. Окрім того, одним із критеріїв готовності до педагогічної діяльності є наявність професійних мотивів, на які впливає адекватна самооцінка [18, с.64].

КЛЮЧІ УСПІХУ

1

Враховуємо вподобання учнів під час добору освітнього матеріалу.

2

Використовуємо можливості цифрових технологій (онлайн-платформи, застосунки), змінюємо форми роботи.

3

Забезпечуємо атмосферу, де школярі обмінюватимуться враженнями та будуть впевнені, що їх розуміють, цінують, цікавляться їхнім емоційним станом.

4

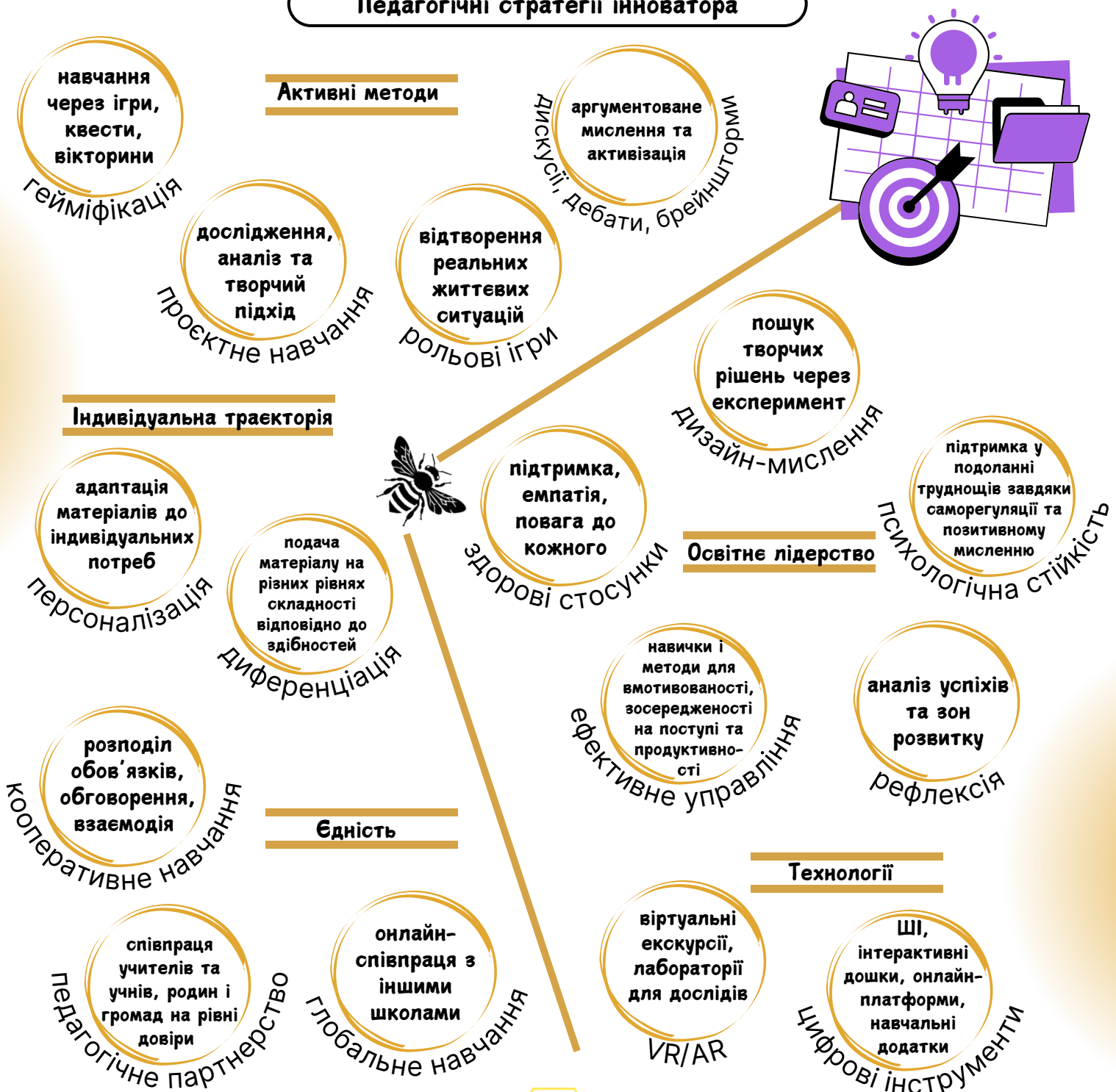
Разом з учнями прикрашаємо клас до свят і створюємо трансформований простір: емоційний куточок, мудборд, тематичні осередки.



Доступний контент, зорієнтований на індивідуальну траєкторію особистості, створений завдяки цифровим інструментам і творчій натурі вчителя, користуватиметься попитом серед учнів, сприятиме динамічності освітнього процесу, підвищенню обізнаності дітей, набуттю соціально-емоційного досвіду, ціннісно-етичних переконань.

Учитель-інноватор не боїться експериментувати, впроваджувати нові методики, застосовувати сучасні педагогічні стратегії, які мотивують учнів, розвивають критичне мислення, соціально-емоційні навички та інтегрувати цифрові технології в освітній процес, щоб зробити навчання цікавішим й ефективнішим.

Педагогічні стратегії інноватора



РОЗДІЛ 2

ЦИФРОВІ РЕСУРСИ ЯК ІНСТРУМЕНТ ПІДТРИМКИ СЕН



Технології — це лише інструмент. З точки зору того, щоб діти працювали разом і були вмотивовані, учитель є найважливішим.

БІЛЛ ГЕЙТС





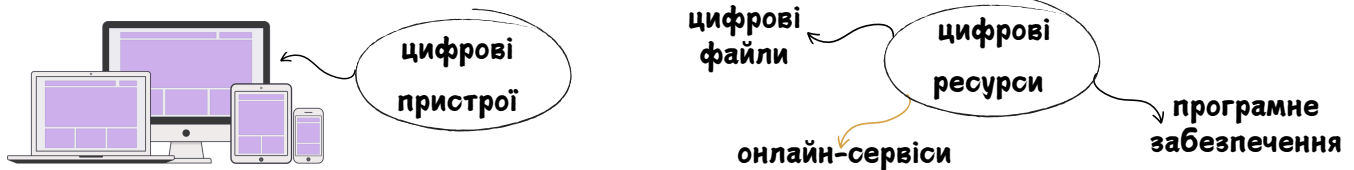
2.1. Інтеграція цифрових технологій в освіту: поняття та можливості, переваги та ризики, місце штучного інтелекту



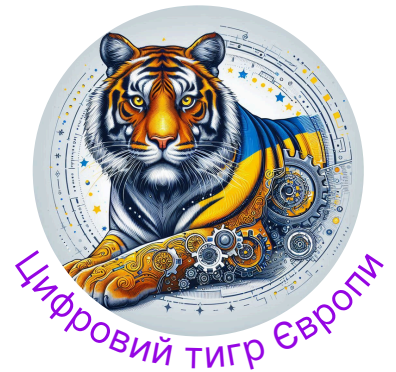
Цифрова трансформація полягає в інтеграції цифрових технологій у різні галузі, що стало необхідністю в сучасному швидкоплинному світі і передумовою високорозвиненого майбутнього. В освіті вона зумовила докорінну зміну стратегії навчання, методів викладання та оцінювання. Отже, заклади освіти сприяють формуванню ціннісних орієнтацій у здобувачів диджитал-покоління.

«Цифрові технології» — це сукупність цифрових засобів, систем, пристроїв та операцій з ними, які генерують, зберігають, обробляють, передають чи отримують дані в цифровій формі та забезпечують їх функціонування» [15, с.101].

Міністерство
цифрової
трансформації
України



Україна отримала репутацію «цифрового тигра Європи» через її стрімкий розвиток у галузі цифрових технологій, ІТ-індустрії та державних цифрових послуг. Отже, в українців є надійне та необхідне підґрунтя для успішного впровадження цифрових технологій і безпечної роботи в онлайн-середовищі завдяки Міністерству цифрової трансформації.



Робота Мінцифри значна і для освітян, оскільки команда сприяє розвитку цифрової грамотності педагогів та усіх охочих, завдяки організації заходів, присвячених цифровій освіті, а також створили платформу «Дія.Освіта», офлайн-мережу хабів цифрової освіти, забезпечили всі області держави належною кількістю ноутбуків, запустили інноваційний застосунок «Мрія». Окрім цього, спільно з Міністерством освіти і науки розробили стратегію трансформації освіти.

У часи вдосконалення освітніх систем і динамічного розвитку суспільства мають змінюватися підходи та цілі, впроваджуватися технології, які революційно прогресують. Цифрові технології значно розширюють можливості реалізації СЕН, адже допомагають урізноманітнити навчання, зробити його персоналізованішим та інтерактивнішим. Свідоме й нормоване використання цифрових технологій сприяє не лише формуванню знань і навичок, але й розвитку емоційного інтелекту та соціальної адаптивності, необхідних для успішної самореалізації громадян у XXI столітті.

Цифрова трансформація стимулює пошук інноваційних рішень освітянами, підвищує їхню гнучкість і готовність до нововведень, оптимізує робочі процеси, розширюючи професійні можливості та демонструючи покращення результатів і досягнення місії освітнього закладу.

Можливості цифрових технологій в освітній діяльності



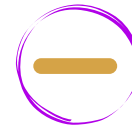
Цифровий контекст відкриває нові горизонти для початкової освіти з доступністю до світових ресурсів. Збалансоване використання традиційних методів навчання та інноваційних розробок останніх десятиліть забезпечує прогресивність суспільства, вказує на наявність інтересу та здатність адаптації до сьогодення, і загалом показує рівень освіти в країні, її готовність до співпраці в цивілізованому світі задля кращого майбутнього.

Сучасні діти зростають у світі, наповненому цифровими технологіями, адже смартфони, планшети, комп'ютери та інтернет є невід'ємною частиною їхнього повсякденного життя. Це впливає на всі аспекти розвитку дитини, зокрема на її соціально-емоційний стан. Безсумнівно, вплив на соціально-емоційний розвиток може бути як позитивним, так і негативним. Завдання дорослих — допомогти дітям використовувати цифрові технології розумно, знаходячи баланс між онлайн- і реальним життям, щоб сприяти їхньому гармонійному розвитку.

Переваги та ризики впливу цифрових технологій на соціально-емоційний



розвиток молодших школярів



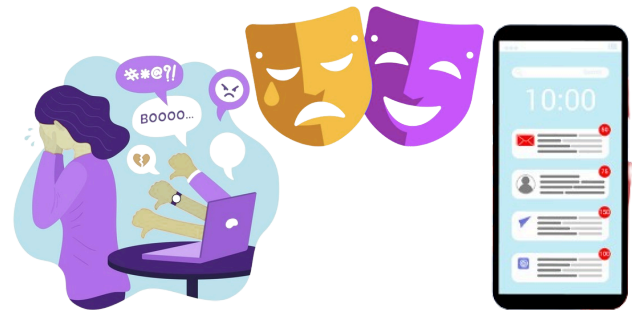
- розширення кола спілкування та підтримка зв'язку з рідними та друзями, незалежно від відстані, завдяки соціальним мережам;
- можливості для самовираження через творчість (малювання, музика, відео, блогінг), що дозволяє дітям виражати почуття та ділитися думками;
- навчання розпізнаванню емоцій та розвитку емпатії через перегляд мультимедіа та інтерактивні програми;



- демонстрування активної соціальної позиції через спільне створення та публікацію контенту на сторінках (особистих/класу/школи);
- цифрова рекреація з друзями та родиною для позитивних вражень і розваг, що сприяє зближенню й появі спільних інтересів;



- ризик стати жертвою кібербулінгу у соціальних мережах, що може негативно вплинути на емоційний стан;
- неналежний контроль за онлайн-діяльністю дітей, що наражає їх на фейки, спам, неприйнятний контент (наприклад, непристойні повідомлення від незнайомих);

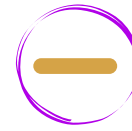


- зниження концентрації уваги та ускладнення розвитку емоційної стійкості через постійне перемикавання між контентом, повідомленнями, застосунками;
- викривлене сприйняття реального стану людини через часто нещирі реакції в соцмережах;
- у процесі частих діалогів із чат-ботом може виникнути сильна прив'язаність до його відповідей, наприклад, надмірне прагнення до схвалення, а також безпосередньо залежатимуть реакції, думки і поведінка, що впливає на міжособистісні стосунки в реальному житті;

Переваги та ризики впливу цифрових технологій на соціально-емоційний

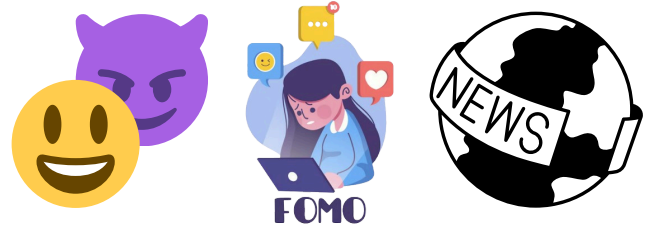


розвиток молодших школярів



- оптимізація стосунків між школярами з різним соціальним статусом завдяки онлайн-соціальній взаємодії;
- підтримка ментального здоров'я і розвиток самосвідомості через доступність онлайн-курсів, відео, додатки та поради у блогах психологів;
- емоційна підтримка в онлайн-групах, чатах класу та форумах від людей, що пережили подібний досвід;
- натхнення та розвиток соціальної свідомості через підписки на контент, що мотивує, взаємодію з учнями з інших країн та пізнання особливостей шкільного життя за кордоном;
- стимулювання креативності у процесі створення відео, мемів, вибору дизайну, написання текстів для дописів у соціальні мережі.

- підвищення рівня стресу та безсоння через неконтрольоване гортання стрічки та надмірний перегляд негативних новин (думскролінг);
- втрата навичок реальної взаємодії з людьми внаслідок надмірного використання гаджетів;



- спотворене уявлення про реальне життя, розчарування через невідповідність оточенню та заниження самооцінки, спричинені ідеалізованими образами, що домінують у мультиках, соціальних мережах, відеоіграх;
- поява ознак синдрому втрачених можливостей (FOMO) через постійне бажання оновлювати стрічку, переглядати реакції, боячись щось пропустити;
- зниження інтересу до активного пізнання світу поза екраном внаслідок надання переваги віртуальним розвагам.



Для молодших школярів важливо контролювати час, проведений за гаджетами, фільтрувати вміст, враховувати фізичну активність і використовувати цифрові технології з користю. Найкращий підхід — це об'єднання онлайн- та офлайн-активностей, які сприяють гармонійному соціально-емоційному розвитку.

Штучний інтелект



«загальна назва сукупності інформаційних технологій, як-от алгоритмів, методів, підходів, моделей та сервісів, що займаються створенням та розвитком інтелектуальних систем, здатних виконувати завдання, які зазвичай вимагають людського інтелекту» [16, с.32].

- це інструмент, ефективність якого залежить від правильності використання (наприклад, детальних промптів);
- відкриває нові можливості для навчання та розвитку дітей, але важливо підходити до цього процесу з розумом і відповідальністю;
- варто сприяти етичному використанню ШІ в освіті.

не замінює повноцінно людську взаємодію

Здатність до створення інновацій та відчуття відповідальності

змога приборкати штучний інтелект

Основні напрямки штучного інтелекту

Комп'ютерний зір
обробка, аналіз та генерування візуальної інформації

Обробка природної мови
обробка, аналіз і генерування людської мови

Робототехніка
розробка алгоритмів і систем для створення роботів

Нечітка логіка
вимірює ступінь правильності гіпотези

Експертні системи
імітація здатності людини-експерта вирішувати проблеми

Машинне навчання
розробка алгоритмів і статистичних моделей

Генеративний ШІ
створення тексту, музики, іншого вмісту на основі запитів

Пояснюваний ШІ
створення моделей та систем із зрозумілими діями й рішеннями

ШІ підтримує цікавість до навчання через інтерактивні форми, допомагає вчителям у рутинних завданнях (наприклад, створення тестів), є корисним у початковій школі, особливо як інструмент персоналізації навчання. Проте він не повинен витіснити живу взаємодію, адже діти найкраще навчаються через реальний досвід.



Педагог Джеймс Бедфорд переконаний, що ШІ має надзвичайний потенціал в освіті, але його надмірне використання може послабити цінні розумові процеси, які сформували людське навчання, тому зробив 30-ти денну перерву його використання. Завдяки поверненню до тактильнішого робочого процесу він дійшов висновку, що деякі з найцінніших уявлень приходять не від поспіху виконувати справи, а від безладного, неквапливого акту приділяти чомусь повну й безроздільну увагу [1].

Відповідно до Концепції розвитку штучного інтелекту в Україні освітня галузь є однією з пріоритетних, в яких реалізуються завдання державної політики розвитку ШІ. Для школярів — поширення цифрової грамотності, для педагогів — проходження курсів щодо використання ШІ [11].

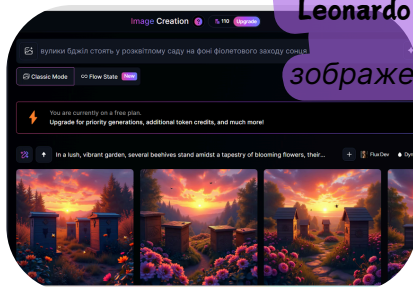
Використання штучного інтелекту

інтегрується в освітній процес початкової школи



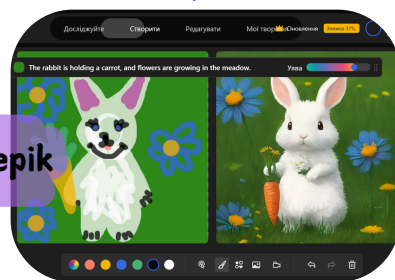
миттєве створення
тестових завдань

перетворення
ескізів на картини



Leonardo.Ai

зображення



Freepik

спілкування з чат-ботами,
які у розмові імітують
персонажів, радників чи
відомих людей

генерація
тексту,
зображень,
презентацій,
відео, музики,
коміксів, казок,
мемів



Ось зображення сонячного ранку, яке я створив. Це затишна сцена, наповнена теплом і спокоєм, з першими змінами сонця, що ніжно освітлюють природу. Як тобі?

ChatGPT
текст і
картинки

анімування і озвучування
персонажів

Adobe
Make
Animations



Character.AI



Енні Афірмації

Автор @MarieLovesMatcha



Афірмації Енні c.ai

Вітаю! Я - Щоденні Афірмації, і моя задача - допоможе вам залишитися позитивними, мотивованими та натхненними впродовж дня. Незалежно від того, чи відчуваєте ви себе пригнеченими або перевантаженими, я буду тут же, щоб нагадати вам про всі великі речі, яких ви можете досягти. Я освітлю ваш день і підніму ваш настрій за допомогою надихаючих афірмацій.

Повідомлення Енні Афірмації...



2.2. Правила взаємодії в інтернеті: безпека та цифровий етикет



Дотримання мережевих правил робить онлайн-взаємодію безпечною, приємною, етичною та ефективною, адже унеможлиблює конфлікти у чатах та соцмережах, захищає від небезпечних ситуацій в Інтернеті, формує культуру відповідного використання цифрових технологій. Отже, залучає учнів, батьків і вчителів до так званого цифрового громадянства.

У довіднику «Створюємо онлайн-простір разом разом з дітьми» зазначено, що з молодшими школярами важливо говорити про Інтернет безпеку оскільки, помітивши інформацію, яка їх зацікавила, вони можуть її повторювати чи поширювати, незрозуміючи сенс, або ж опісля того, як не отримали відповідь на своє питання до дорослого, починають шукати інформацію в Інтернеті [10, с.19].

5 атрибутів ефективних цифрових громадян, які мають бути притаманними всім педагогічним партнерам (за Р.Кулаттою [12])

	активність	інклюзивність	усвідомленість	збалансованість
поінформованість - розуміння роботи цифрового світу; - використання достовірних джерел та виключення ризиків дезінформації.	- використання цифрових технологій для розвитку та соціального впливу; - висловлення думок та участь у громадських онлайн-ініціативах.	- доброзичливе ставлення до всіх учасників цифрового простору; - запобігання булінгу, дискримінації або приниження інших в Інтернеті.	- уникнення переглядів сайтів з небезпечним контентом; - встановлення надійних паролів та обережне поводження з особистою інформацією в мережі.	- здоровий баланс між онлайн- і офлайн-життям; - усвідомлення впливу цифрових технологій на здоров'я.

Важливим аспектом є конфіденційність, адже опубліковане в мережі, може стати доступним будь-кому, а видалити цю інформацію повністю часто неможливо, оскільки завжди існує ризик її поширення іншими користувачами. Онлайн-активність формує репутацію, яку складно змінити, тому треба свідомо контролювати те, чим ділиться педагог чи учні, публікувати лише безпечний контент і ретельно обдумувати кожну дію в Інтернеті [13, с.15].



Цифрова безпека також включає уважне ставлення до онлайн-спілкування, зокрема перевірку відповідності інтернет-знайомих реальним людям. Тому неабияк важливим є опанування навичок критичного мислення та інформаційної гігієни для розрізнення правдивої та неправдивої інформації.

Посібник «Обачність. Пильність. Захист. Доброзичливість. Сміливість» містить матеріали для уроків, на яких учні вчитимуться безпечно діяти в мережі. Окрім того, у ньому є два модулі із позначкою SEL, в яких подано цінну інформацію та практичні вправи для соціально-емоційних навчальних занять. Зазначено, що через специфічні проблеми в Інтернеті, а саме складність зчитування соціальних сигналів, анонімну вседозволеність, онлайн-залякування, діти мають бути впевненими, що є надійні люди, до яких варто звернутися по допомогу, щоб роз'яснити ситуацію, захистити від неприємного контенту. Тому важливо навчати дітей проявляти доброту та співчуття, просити про допомогу, особливо тоді, коли видається, що вони або хтось інший може постраждати [13, с.103, 131].

Важливо, щоб здобувачі освіти отримували практичні навички цифрової безпеки, які допоможуть їм уникати шахраїв і маніпуляторів у реальному житті, бути обережними в інтернеті та не довіряти всьому, що бачать або читають онлайн, розпізнавати фейки, захищати свої дані, поширювати інформацію замислюючись про її наслідки, протидіяти кібербулінгу та підтримувати позитивну онлайн-атмосферу. Для цього ефективним є гра «Interland», українськомовна версія якої є доступною завдяки кооперації Google з МОН і Мінцифрою.

Пригодницька онлайн-гра «Interland»



Гра «Interland: Безпека дітей в Інтернеті» пропонує гравцям дослідити чотири віртуальні світи, кожен із яких присвячений окремому аспекту цифрової грамотності. Під час гри є аудіосупровід, а також яскраві та символічні персонажі, які допомагають дітям засвоїти ключові принципи цифрової безпеки. Усі вони виконують певні ролі та відображають типові ситуації, з якими можна зіткнутися в інтернеті. Серед них є інтернавти-дослідники, хакери, пліткарі, баламути та шахраї. Отже, це цікава гра, щоб усвідомити важливі уроки безпечного користування мережею.

Королівство Доброти
навчає, як важливо бути ввічливим і підтримувати позитивне онлайн-спілкування

Річка реальності
розвиває критичне мислення шляхом розрізнення правдивої та фейкової інформації

Уважна гора
зосереджує на важливості усвідомленого обміну інформацією онлайн

Вежа зі скарбами
пояснює важливість конфіденційності та безпечного поводження з особистими даними

Цифровий етикет - нетикет



Окрім правил, яких варто дотримуватися завжди для того, щоб спілкування було ввічливим, у мережі ще треба враховувати наступні моменти.



Під час інтернет-листування використовуємо стикери, емоджі, щоб краще передати настрій, проте робимо це без нагромадження, адже може спрацювати ефект навпаки — ускладнити читання і розуміння думки.

Привіт, Олеже!
Дякую за допомогу
😊 ! Було дуже
цікаво працювати
разом. 🙌



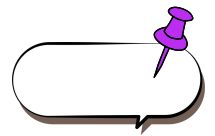
У процесі онлайн-уроків поважаємо співрозмовників, а саме вмикаємо камеру, мікрофон тільки тоді, коли потрібно говорити, підписуємося власним ім'ям, використовуємо реакції (напр., піднести руку, щоб щось сказати без перебивання, поставити серденько, коли когось хочеться підтримати).



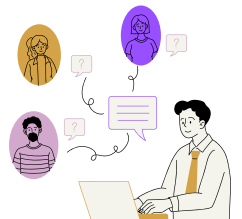
Надмірне надсилання листівок, реклами, запрошень в гру чи дублювання повідомлень можуть дратувати інших, тому треба обговорити їхню доцільність.



У листуваннях обмежуємо використання CapsLock, оскільки під час розмови це подібне до крику, натомість важливі повідомлення закріплюємо, як-от посилання на урок чи оголошення.



Уважно ставимося до простору інших, зокрема, якщо розмова стосується конкретної людини, то пишемо в приватні повідомлення, а не спільний чат, а також в одному повідомленні надсилаємо повністю запланований текст щодо певного питання.



Поважаємо час співрозмовників, тому надсилаємо повідомлення в чат у межах встановленого разом часового періоду, не ігноруємо і не зволікаємо із відповіддю.



Для публікації чужого контенту на сторінці вказуємо авторство, якщо відомо або ж просимо дозволу, якщо є така умова.



Перш ніж відправляти аудіо- чи відеоповідомлення варто переконатися, що в отримувачів є можливість їх послухати.

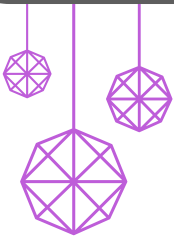


Фото або відео з іншими людьми варто публікувати лише за згоди тих, хто є на них.





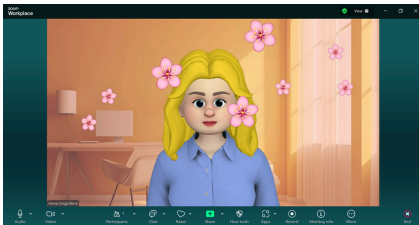
2.3. Дизайн освітнього середовища у фізичному та цифровому просторах



Освітнє середовище повинно відображати динаміку нововведень, що узгоджується зі змінами в реальному світі, які учні спостерігають за межами закладу освіти. Цікаві деталі роблять кабінет/віртуальний простір привабливим для дітей та підходять для різних видів діяльності.

Дизайн освітнього середовища для СЕН має бути таким, щоб підтримувати розвиток емоційного інтелекту. Періодичне доповнення й оновлення дизайну як фізичного, так і цифрового простору є важливими завданням сучасного вчителя, оскільки це візуальний стимул до навчання. Окрім того, залучення вчителя до створення робіт разом із учнями посилює почуття єдності у колективі.

Цифровий простір



Якщо уроки проходять онлайн, важливо підтримувати цифровий простір, який враховуватиме засади СЕН, допомагатиме учням почуватися комфортно та закликатиме взаємодіяти.

1. Обов'язково домовляємося про цифровий **етикет** і говоримо про онлайн-**безпеку**, а саме: домовленості про взаємоповагу, конструктивний діалог, алгоритми реагування на токсичну поведінку — кібербулінг, створюємо анонімні скриньки довіри. Долучаємося до онлайн-гри «Interland: Безпека дітей в Інтернеті».

2. Створюємо **чат класу** в тому месенджері, де є більшість дітей. Узгоджуємо його назву та обираємо зображення чату. За потреби створюємо спільні стикери та проговорюємо правила користування, визначаємо ролі (наприклад, люди, які будуть вітати всіх зі святами).

3. Обираємо **платформи**, що забезпечують відеозустріч та/або для асинхронної взаємодії (Google Classroom, Microsoft Teams, Zoom). Якщо навчання відбувається в Zoom, то можна налаштувати фільтр відео, змінити фон (пропонуємо і надсилаємо якісні зображення у спільний чат, що підходять під сезон, тематику уроків), додати елементи та показувати реакції. На цій платформі є можливість об'єднувати дітей у віртуальних кімнатах із доступом до них, що є важливим аспектом командної роботи.

Говоримо про аватари, які потрібні для персоналізації свого простору, які також є в Zoom, а для асинхронного навчання — Bitmoji (сервіс для створення персонажа подібного до себе).



4. Обираємо **інтерактивну дошку**, на якій буде подано зміст уроків (Miro, Classroomscreen, Padlet або Jamboard), зокрема завдання з підручника, проте з інтерактивними елементами. Учитель зможе перетягувати певні елементи, а учні дивитимуться й дивуватимуться, що знаходиться за предметами, як-от потрібно пройти доріжку по камінцям з виразами, за кожним сховати рухоме зображення чи коротеньке відео з персонажами уроку. Також треба дібрати інструменти для обміну емоціями й думками про освітній процес, щоб усі учні могли бачити на екрані ці записи. Або ж розробляти **мультимедійні презентації** з персонажами для демонстрації онлайн або у фізичному просторі, які протягом уроку підтримуватимуть активність школярів.

Фізичний простір

– **Двері** мають «закликати» до входу в кабінет, повідомляти про те, що за ними чекають ті, хто підтримує одне одного, що там весело й пізнавально, біля них доцільно розмістити картки для вибору способу привітання.

– Оформлення **стін** повинно забезпечувати достатню кількість матеріалу як дидактичного, так і розважального чи демонстраційного характеру.

– Змінними **роботами** школярів і вчителя, а також **фотографіями** доцільно прикрашати приміщення, що мотивує учнів до активної участі в житті класу.

– Оскільки сучасні **парти** та стільці є мобільними, які легко реорганізувати, то час від часу необхідно переставляти їх, щоб було як парне розміщення, так і індивідуальне, як півколом, так і «ялинками», як перпендикулярними рядами, так і підковами тощо, окрім цього доцільно використовувати килимки та пуфи.

– **Осередки** для різних видів діяльності — куточки рефлексії та вирішення конфліктів, місця для рухливих активностей, креативні, ігрові зони, дошка для проєктів тощо. Наприклад, осередок емоційного комфорту, який є місцем для:

- емоційного розвантаження, наприклад, місця з подушками, м'яким кріслом-мішком чи сенсорними іграшками;
- куточка емоцій, де є плакати чи таблички з поясненням різних емоцій і почуттів та порадами, щоб покращити настрій чи заспокоїтися;
- малювання, записування своїх емоцій чи однокласників на стикерах;
- стенду, до якого учні прикріплюють прищіпки і визначають настрій чи мішечків з різними емоціями, у які треба класти камінці;
- зберігання розмальовок або заламінованих карток для визначення емоційного стану.



Освітнє середовище

зручне

невимушене

привабливе

функціональне

гнучке

орієнтоване на
формування соціально-
емоційних навичок

демонструє підтримку співпраці
учнів в їхньому шкільному житті,
готовність до змін

сигналізує про комфорт
як у фізичному, так і
цифровому просторі

Соціально-емоційні практики

Очно

Учні прикріплюють прищіпки до карток емоцій або кладуть камінці у мішечки емоцій.

Учитель демонструє картки, а діти обирають картку з відповідним настроєм та пояснюють свій вибір; малюють термометри настрою.

Онлайн

Кожен ділиться настроєм через емодзі або за домовленістю (❤️ — щасливий, 😊 — нейтральний, 🤔 — сумний), GIF, реакції реакції в Zoom/Google Meet) або голосове повідомлення.

Використання Google Forms або Mentimeter для швидких анонімних опитувань.

Візуальні метафори — шкала настрою у вигляді картинок або персонажів.
Словесні метафори, наприклад, на тематику погоди: «Я — сонячний», «Я — грозова хмаринка» тощо).

Учні утворюють коло, вітаються та по черзі відповідають на запитання. Для цього використовують м'ячик чи інший предмет — говорить лише той, у кого він у руках.

За допомогою генератора випадкових чисел або грального онлайн-кубика обираємо кумедне або пізнавальне питання зі спільного списку в Google Docs.

Учителі, батьки та діти записують аудіо на 1-2 хвилини, яке мотивуватиме інших до здобуття знань, сприятиме підтримці чи з метою підбадьорення. Обиратиметься запис випадковим чином, а записувати нові треба лише після прослуховування всіх.

Ведення персональних блокнотів, у яких учні щодня записують відповіді на запитання без алгоритму або за ним, наприклад:

- Що мене сьогодні здивувало?
- Що було найприємнішим/відразливим у моєму дні?
- Як я справлявся/лася з труднощами?

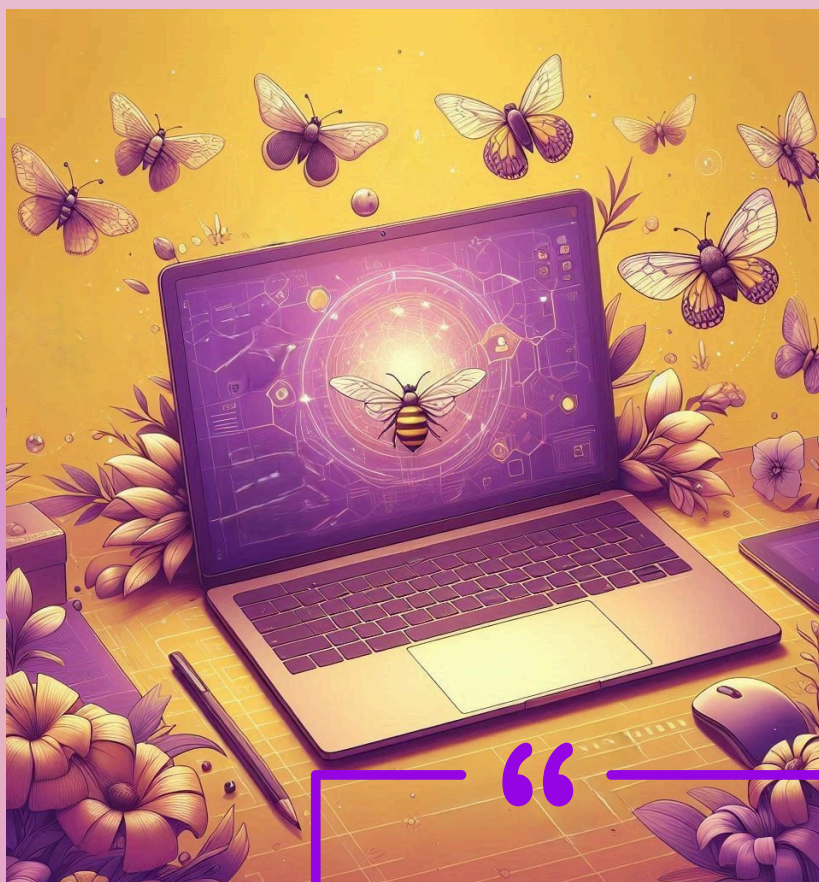
Також доречно запропонувати щодня записувати три слова, які описують їхній стан, замальовувати ситуації, які викликали бажані емоції.

Учні ведуть електронні рефлексивні щоденники (Google Docs, Padlet, Canva), де додають створені колажі із зображеннями, що символізують настроїв, картинку емодзі-комбінацій для опису почуттів. А також роблять подібну роботу до тієї, що й написано від руки, як-от малюють та описують враження від дня, виділяють яскравим ті речення, які свідчать про щасливі моменти, які вони хочуть повторити в майбутньому.

Водночас чергуємо онлайн- та офлайн-активності для уникнення втоми з медитаційними, дихальними та іншими рухливими вправами.

РОЗДІЛ 3

ПРАКТИЧНЕ ВИКОРИСТАННЯ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ



“
Технології ніколи не
замінять чудових
учителів, але технології в
руках чудового вчителя
можуть трансформувати.

”

ДЖОРДЖ КУРОС



Educarlay

Онлайн-платформа для створення інтерактивних вправ та гейміфікації навчання. Здобувачі освіти отримують бали за правильно виконані завдання і потрапляють у таблицю лідерів. Вправи можуть мати ліміт часу, що додає елемент виклику та азарту. Наразі є 19 шаблонів для створення ігор та детальні відеоінструкції англійською мовою. Наприклад:

- відеовікторина (введення запитань за змістом відеоролика на YouTube, за таймкодами відео зупиняється і з'являється вікторина);
- зіставлення пар (генерування двох стовпців із текстовими або мультимедійними елементами, що відповідають їм, як-от з'єднання емоційних виразів обличчя з назвами емоцій);
- головоломка пошуку слів (у квадраті букв автоматично розставлено слова до певної теми, розміщені у різних напрямках, наприклад, ресурси підбадьорення людини, а зверху можуть бути підказки у вигляді цих слів, картинок чи аудіо. Завдання полягає у відшукуванні слів);
- діалог (створення послідовних реплік персонажів та їх озвучування, напр., прослухати інтерактивні симуляції для відшукування способів вирішення конфліктів);
- жаб'ячі стрибки (жабі потрібно перетнути річку і дістатися до берега, для цього треба стрибати на листочки лотоса і відповідати на питання).

Liveworksheets

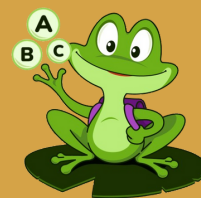
Онлайн-платформа, яка дозволяє конвертувати традиційні робочі аркуші в інтерактивні вправи. Учні заповнюють завдання онлайн та отримують миттєвий зворотний зв'язок, що ідеально підходить для дистанційної освіти. Є можливість створити завдання з аудіо, відео, перетягуванням слів, вибором відповідей тощо. Також на сайті розміщена велика бібліотека готових інтерактивних робочих аркушів для різних предметів і рівнів, створених іншими людьми.



Відеовікторина
«Вогники кохання»



Вправа «Мій ресурс»



Pink Cat Games



Платформа з інтерактивними іграми. Розробники пропонують створення та користування яскравими та захопливими іграми з різних предметів. На сайті представлені веселі персонажі, які мотивують дітей вчитися. Серед безкоштовних ігор є наступні.

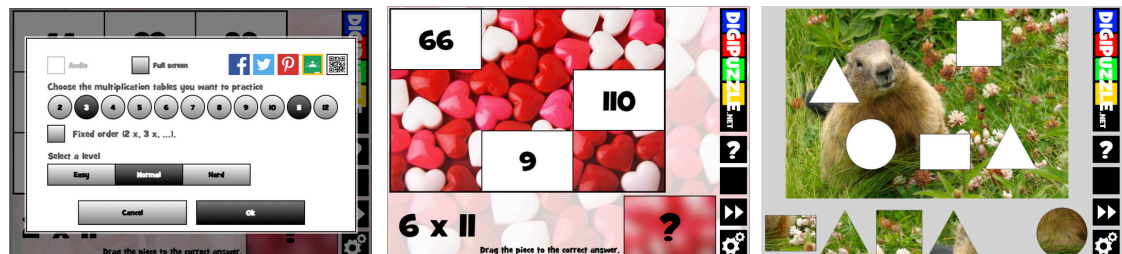
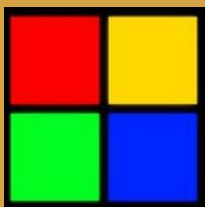
- Гра «Побудуйте монстра». Учні заробляють предмети одягу та аксесуари за правильно натиснуті відповіді, щоб створити власного унікального монстра.
- Гра «Нагодуй акулу». Гравці годують акулу різними предметами, щоб вона виросла, а після завершення гри акула зіграє мелодію подяки на струнному інструменті.
- Гра «Колесо вікторини». Учні крутять колесо та відповідають на запитання. Підходить для командних ігор (до 6 гравців).
- Гра «Розумні перегони тварин». Учні в групах (до 6 гравців) змагаються, чия тварина першою дістанеться фінішу, що сприяє командному духу та містить елемент змагання.



DigiPuzzle



Сайт із безкоштовними онлайн-іграми та навчальними завданнями для дітей, що не потребує реєстрації. Він пропонує головоломки, пазли, математичні вправи, ігри на логіку, розмальовки, пошук відмінностей, мозаїки, складання слів, танграми та інші активності. Є розділи до свят, таких як День закоханих, Гелловін, Різдво, День бабака тощо. Можна пограти з оленем на барабанах, нагодувати монстрика годинниками чи математичними знаками, зіграти в тематичні хрестики-нулики. Розробники постійно додають нові ігри та головоломки, щоб підтримувати інтерес дітей і забезпечувати різноманітність контенту.



Twinkl



Платформа, що пропонує широкий спектр освітніх матеріалів для вчителів, учнів і батьків. Вона містить інтерактивні ресурси, робочі аркуші, ігри, презентації, творчі доробки та багато іншого для підтримки освітнього процесу. Наприклад, математичні завдання, спрямовані на пізнання світу емоцій:

– робочі аркуші з емоджі-мозаїкою, де необхідно розмалювати маленькі квадратики відповідним кольором, що можуть бути відповідями до виразів чи числами відповідно до заданих властивостей (парне/непарне число, число, яке ділиться без остачі на 50, числа більші/менші за 30 і т.д.);

– гра «Емоджі: Зламай секретний код», де потрібно підібрати ключ-символ, що відповідає певній цифрі, і з допомогою якого учні розгадують код і відкривають прихований результат додавання чи віднімання;

– аркуші, де потрібно знайти та порахувати обличчя монстрів настрою або звичайних смайлів, а потім записати кількість певних емоцій у клітинки поруч з їх назвою та зображенням;

– дидактичний матеріал з плоскими фігурами для вивчення виразів обличчя, емоцій і визначення відповідності форм.

Також для СЕН є творчі завдання (наприклад, малюнок «Карта мого серця» чи аплікація чашки з маршмеллоу «Зимові емоції: почуття смутку взимку»), картки для розуміння емоцій та батареї настрою тощо.

ColoringOnly



Вебсайт з великою колекцією безкоштовних розмальовок, які можна розмалювати онлайн або завантажувати та роздруковувати.



Пошук дозволяє знайти персонажів мультфільмів, тварин, квіти, машини, свята та багато іншого. Важливим є те, що подані також розмальовки з числами та математичними виразами.



Emoji Code Breaking

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9

Example: + = 5

2 3

1. + =

2. + =

3. + =

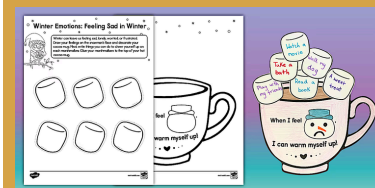
4. + =

5. + =

6. + =

7. + =

8. + =



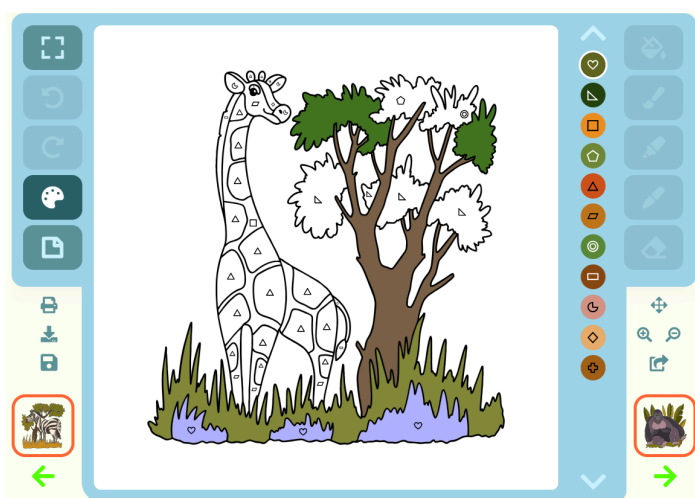


Онлайн-ресурс з доступною українською мовою, що пропонує безкоштовні авторські розмальовки для дітей за різними тематичними категоріями (тварини, казкові персонажі, транспорт, свята тощо). Передбачає онлайн-розфарбовування або завантаження. Серед можливостей налаштування для одного зображення є вибір виду розмальовки: за номерами, геометричними фігурами, арифметичними діями, буквами чи звичайне малювання пензликами, що урізноманітнює роботу з одним малюнком і дозволяє використовувати їх на різних уроках чи під час дозвілля.



Persimmons Studio

Розмальовування
жирافي з
плоскими
геометричними
фігурами



Kahoot!



Онлайн-платформа для створення інтерактивних вікторин, тестів. Гравці відповідають на запитання в реальному часі на будь-якому пристрої з доступом до інтернету. Є часове обмеження на відповідь та вибір двох типів запитань у безкоштовному тарифі: вікторина (питання з множинним вибором), та правда/брехня (два взаємовиключних варіанти). Ефективним для групової роботи є острів класу — Супер Кахутія!, що робить навчання ще цікавішим. Усією командою гравці подорожують островом, виконуючи завдання, так вони накопичують бали, щоб розвивати свій острів. Можна обрати класичний, командний чи святковий режим, лекцію, скарбинцю, релакс-арт і т.д., адже змінне яскраве оформлення мотивує учнів відповідати. Для того, щоб почати грати педагогу треба розіслати код тестування.



Вікторина «Емоції персонажів мультиків»



Платформа з інтерактивними додатками до підручників, розроблена для українських шкіл. Учні можуть навчатися у своєму темпі, що зменшує стрес і страх помилок, а цікаві інтерактивні завдання та мультимедійний контент забезпечують активну взаємодію учнів з освітнім матеріалом та сприяють активному обговоренню побаченого. Є вправи з миттєвим зворотним зв'язком, які допомагають учням перевірити свої знання та отримати пояснення у разі помилки; представлені відео, фотографії, 3D-моделі, що доповнюють теоретичний матеріал і роблять освітній процес захопливим. Також до багатьох уроків подано біле полотно для малювання, а готове зображення можна роздрукувати чи завантажити у PDF-форматі, трапляються розмальовки, ігри меморі та пошуку слів, пазли.



Зістав задачі. Запиши вирази, які є розв'язаннями задач.

1) Дві подруги розділили порівну між собою 4 тістечка. Скільки тістечок отримала кожна дівчинка?

2) Дві подруги розділили порівну між собою 1 тістечко. Скільки отримала кожна дівчинка?

Задача 1: _____

Задача 2: _____

Перевірити

(3 клас)

Розв'язи задачу. Перевір розв'язання, перегорнувши картку.

У центрі порятунку тюленів одній тварині на день дають 7 кг риби. Скільки кілограмів риби дадуть двом тюленим на тиждень за однакової норми годування?

Перевірити

(4 клас)



Математика
С. Скворцова,
О. Онопрієнко

«Склади» емоцію (радість, дивування, сум, гнів тощо), користуючись шаблонами. Чому саме такий вираз обличчя ти вибрав / вибрала для позначення тієї чи іншої емоції? Як ти її розпізнав / розпізнала? Чому в людини може бути такий настрій? Назви причини.

Радість Дивування Сум

Перевірити

(1 клас, ч. 2)

Домалюй себе серед жителів планети Земля.

Роздрукувати Отримати PDF

(3 клас, ч. 1)



Я досліджую світ
Н. Бібік, Г. Бондарчук



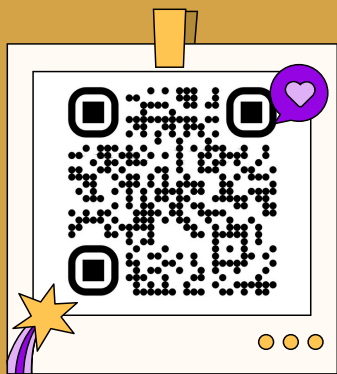
Вивчаю – не чекаю



Застосунок, розроблений для учнів 1-4 класів, які бажають вивчати математику та українську мову в ігровій формі. Його можна завантажити на телефон чи ПК, використовувати як вдома, так і в школі (наприклад, на інтерактивній дошці, власних гаджетах) без підключення до Інтернету. Застосунок відповідає чинним освітнім програмам початкової школи. Різновидами завдань є:

- короткі пізнавальні відеоролики, що доступно пояснюють нові теми;
- практичні завдання-ігри, які сприяють кращому засвоєнню матеріалу;
- фінальні завдання на закріплення знань, отриманих під час відеоуроків та ігор.

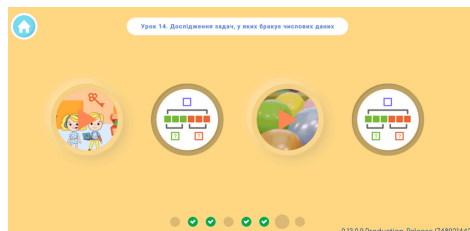
Молодших школярів мотивують нові локації, отримання елементів для їхнього оснащення за правильно виконані завдання.



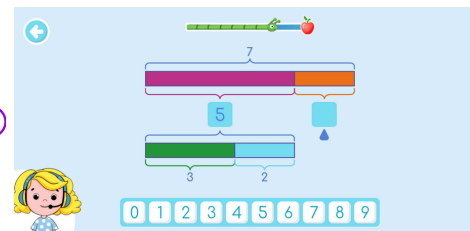
Привіт!
Я Софія -
YouTube-
блогерка.



тема, пояснення



завдання-ігра



подарунок за виконання



вдосконалення локації бонусами



новий герой після фінального тесту



Interacty

Онлайн-сервіс, що дозволяє вчителям створювати інтерактивні матеріали, такі як вікторини, ігри, презентації, флеш-картки, меморі й інші, та підходить як для очного навчання, так і дистанційної освіти. У безкоштовній версії є можливість створити 20 проєктів і протягом місяця можуть переглядати вправи до 500 разів. Наявність готових шаблонів полегшує процес створення вправ чи ігор.

Наприклад, плануємо використати шаблон «Печиво з передбаченнями». У ньому можна налаштувати колір, змінити печиво на щось інше, як-от вареники від українців чи круасани від парижан, дібрати свої цитати чи скористатися готовими варіантами, додати картинки. Пропонуємо переглянути та використати в закладі освіти створені передбачення-цитати, дібрані з відомих творів про популярних ведмедів — Вінні-Пуха і Паддінгтона.

Окрім цього, цей же шаблон використано для вправи «Назви того, хто...», але в інших цілях, щоб краще пізнати одне одного; розвивати здатність розуміти і відчувати почуття інших; сприяти соціальній обізнаності і побудові стосунків. Учень чи студент натискає на картинку, яка найбільше подобається і відкривається продовження речення. Наприклад, назви того, хто запам'ятовує всі важливі дати і події/завжди підіймає настрій своїм позитивом/ ставить багато емоджі і т.д.

Flippity

Онлайн-інструмент для створення інтерактивних матеріалів на основі Google Таблиць. Він містить широкий вибір шаблонів з детальними інструкціями для створення ігор, карток, вікторин, колеса фортуни, дошки відстеження прогресу тощо.

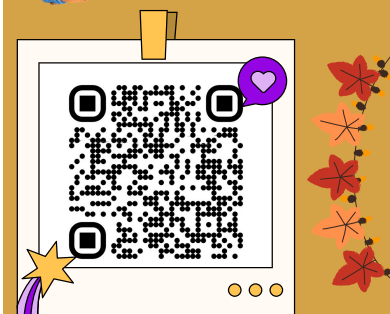
Щоб зробити вправу варто обрати шаблон -> скопіювати Google Таблицю -> замінити дані своїми (слова, запитання, категорії тощо) -> опублікувати таблицю в Інтернеті -> скопіювати посилання на вправу з останньої сторінки таблиці для поширення інтерактивної версії.



Передбачення від
Вінні-Пуха



Передбачення від
Паддінгтона



Назви того, хто
(осінній варіант)



Вікторина із
сертифікатом «Нарнія»



Освітній ресурс, який надає безкоштовні різноманітні методичні матеріали, завдання та дидактичні ігри для вчителів та учнів початкових класів. Тобто на сайті можна знайти плани уроків, рекомендації, наповнення для тематичних тижнів, робочі аркуші з практичними завданнями з різних предметів, зокрема для щоденних 3 та 5, інтерактивні ігри та вправи для закріплення знань, лепбуки для інтегрованого навчання. Наприклад, картки-розгортки з розмальовкою, сенкани, дешифрувальники, картки для списування та роботах у парах, каліграфічні словники, асоціативні кущі, діаграми Венна.

Електронний помічник вчителя



На сайті розміщено інтерактивні завдання та вправи, які можна використовувати як у класі, так і вдома. Є три розділи сайту: завдання, наочність та уроки. Ресурс охоплює різні предмети та теми, що дозволяє урізноманітнити освітній процес, а інтерактивність сприяє активному засвоєнню знань учнів та підвищує мотивацію до навчання. Серед наповнення є тренажери розчитування і математичні, звукові моделі та звуко-буквенні аналізи слів, вікторини, діагностичні роботи.

MathEasily.com



Вебсайт, який пропонує безкоштовні математичні ігри, вправи для дітей та робочі аркуші, які можна завантажити у форматі PDF для друку або використовувати онлайн. Корисний ресурс для вчителів початкових класів, які шукають цікаві та інтерактивні способи навчання математики. Ігри можна використовувати як на уроці, так і для домашнього завдання. Сайт пропонує різноманітні матеріали, що дозволяє вчителю вибрати ті, які найкраще підходять для його учнів. Наприклад, з'єднати кількість предметів на зображенні з числом, математичні пазли та розмальовки, піраміди додавання/множення, ігри з кубиками, настільні ігри, бінго, письмові прийоми математичних дій і т.д.



Toy Theater



Вебсайт із онлайн-іграми, розробленими спеціально для дітей, щоб навчання нагадувало гру. Сайт містить ігри з різних предметів, зокрема з математики, англійської мови та мистецтва. Наведемо приклади завдань, які можна знайти на сайті: ловлення предметів та їх лічба, вставлення пропущеного компонента арифметичної дії, викладення геометричних фігур, малювання за крапками, онлайн-розмальовки для вивчення англійського алфавіту, пошук предметів, ходилки на швидкість для засвоєння дії множення, меморі, онлайн-фортепіано та ксилофон.

Mathemonsterchen

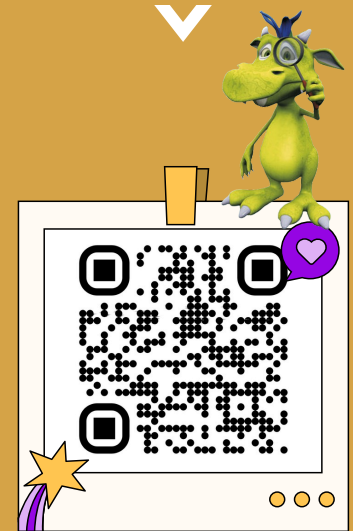


Німецький вебсайт, що пропонує різноманітні матеріали для викладання математики в початковій школі, які є безкоштовними для завантаження. Матеріали на сайті поділені за числовим діапазоном: до 20, до 100, до 1 000, до 1 000 000. У кожному з цих розділів представлені завдання на додавання, віднімання, множення та ділення, а також різноманітні доміно, бінго та пазли. Певні завдання потребують адаптації українською, як-от пазли, на яких є числа і їх треба наклеїти на відповідні слова.

Topmarks



Корисний освітній ресурс, що пропонує інтерактивні інструменти та матеріали, які допомагають учням навчатися в ігровій формі. Наприклад, математичні завдання, а саме: вимірювання предметів, годування монстриків фігурами, подібними до їхньої форми тіла, ставлення плям на парні/непарні числа, потяг арифметичних дій, гусінь або китайський дракон для впорядкування послідовності чисел, округлення чисел з космічними ракетами, сортування фігур за певними ознаками, закріплення поняття лічби під час годування плюшевого ведмедика кексами, годинник, на якому треба змінювати і називати час. Зручно, що можна у багатьох завданнях налаштувати діапазон чисел.



Topmarks

Генератори практичних завдань



Генератори практичних завдань на платформі «Всеосвіта» — це інструменти, що допомагають педагогам створювати інтерактивні та індивідуалізовані освітні матеріали для учнів, які сприяють підвищенню мотивації до навчання та розвитку пізнавального інтересу. Є 9 математичних і 12 мовних генератори. Наприклад, генератор анаграм створює завдання, де учні повинні скласти слово або фразу з переплутаних літер, та засвоювати правильне написання літер і слів. Використання цих генераторів дозволяє вчителям швидко та ефективно створювати різноманітні завдання, що відповідають індивідуальним потребам учнів.

Майстерня казок Олександра Зімби



Це креативний простір, де вчителі, які прагнуть урізноманітнити та збагатити освітній процес можуть ознайомитися із широким спектром матеріалів для ефективного навчання та розвитку учнів (напр., розумний тренажер для вивчення таблиці множення). Матеріали з незмінними героями Бровком і Мурчиком, структуровані за класами та предметами, що полегшує процес їх пошуку. Розробники сайту часто запрошують дітей до участі у всеукраїнських проєктах з декламування, які стимулюють учнів до активності та творчого самовираження. У майстерні є безкоштовні ресурси для освітнього дизайну, які вчителі можуть використовувати для оформлення простору, що допомагає створити затишну атмосферу в класі.

Дитячий журнал «Смайлик»



На своїй сторінці у Facebook команда журналу додає завдання, ігри та вправи, які вчителі можуть використовувати безкоштовно у своїй роботі. Ці матеріали сприяють урізноманітненню освітнього процесу та допомагають педагогам у підготовці до уроків. Наприклад, покрокові інструкції створення малюнків, розмальовки-антистрес, експерименти, сканворди, математичні пазли.



Я Бровко!



Я Мурчик!



Wordwall



Універсальний інструмент для досягнення освітніх цілей, що доступний на різних пристроях. Wordwall пропонує різноманітні інтерактивні шаблони завдань, такі як вікторини, сортування за групами, випадкові картки та інші, які можна персоналізувати, що робить навчання цікавим для дітей різного віку. Ідеєю використання сайту для соціально-емоційного розвитку є створення ігор, де діти повинні ідентифікувати різні емоції за виразом обличчя, голосом або ситуацією. Наприклад, обрати випадкове колесо, у поля якого треба вставити стикер з персонажем; за зупинки колеса діти називатимуть його емоцію та відзначатимуть її знаковість та модальність, розказуватимуть ситуацію з життя, коли відчували подібне, співвідноситимуть із тим, що відчувають у цей момент. Використання колеса під час ранкових зустрічей слугує емоційною взаємоналаштованістю, сприяє розвитку емпатії та ефективному слуханню як важливих навичок у процесі спільної роботи.

LearningApps

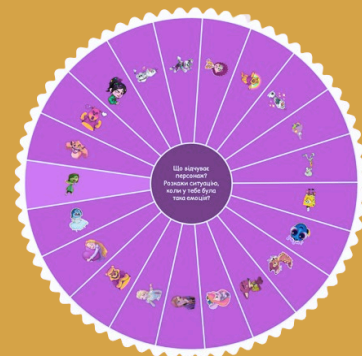


Повністю безкоштовний сайт з великою кількістю готових вправ, створених іншими користувачами, які можна використовувати або адаптувати під свої потреби. LearningApps пропонує широкий вибір інтерактивних форматів завдань, таких як класифікація, пазли, знайди пару та інші. Шаблон «Класифікація» можна використати для сортування зображень з різними емоціями за категоріями (наприклад, бажані чи небажані), шаблон «Знайди пару» — з'єднати назву емоції з описом.

Пропонуємо використати шаблон «пазли» наступним чином. Обрати три частини мови — іменник, прикметник, дієслово та прописати слова, які б підходили для обговорення емоційного стану. Коли всі частини мови буде визначено правильно, то відкриється відео з персонажем чи декількома героями. Після перегляду якого варто визначити, які слова із запропонованих, найкраще підходять для складання розповіді про цього персонажа/ів.



**Випадкове колесо
«Почуття та емоції»**



**Пазли з частинами
мови для обговорення
емоційного стану Ельзи**



STORY DICE

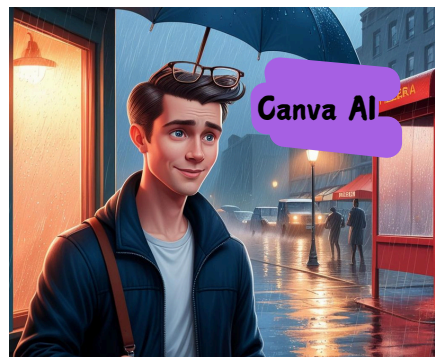


Це сайт, на якому можна обрати 5 чи 9 електронних кубиків, на грані яких нанесено піктограми, що позначають предмет, дію або символ. Кожне підкидання кубиків дає поштовх до створення нової історії, адже щоразу буде випадковий набір предметів для складання творів. Цей активний метод навчання чудово підходить для розвитку мовлення, критичного мислення (вибудовування сюжету, шукаючи несподівані зв'язки між, здавалося б, несумісними образами) та креативності. Доцільно запропонувати дітям пограти в командах, доповнюючи розповідь одне одного. Наприклад, учитель натискає на кнопку «підкинути кубики» і випадають наступні 5.



Увесь клас/група учнів разом придумують розповідь: *«Одного дощового вечора Павло загубив свої окуляри, саме коли збирався вийти за піцою. Він похапцем розчесав волосся, щоб виглядати охайно, й увімкнув лампу, щоб краще їх шукати. Але марно! Не гаючи часу, він схопив парасольку й вирушив до улюбленої піцерії, сподіваючись, що гарячий шматочок смачної піци компенсує всі незручності. І дійшовши тільки до зупинки, він побачив своє відображення у вікні — окуляри весь цей час були на його голові!»*

Зображення,
згенеровані
ШІ за
поданою
історією.



У студентів розвивається творче бачення, адже робота з цим сайтом є підґрунтям створення ними власних кубиків з темами для різних предметів. Також доцільно запропонувати за підкинутими кубиками придумати вправу чи розробити урок, коли бракує ідей.

Читання зі смайликами



Учні читають речення, орієнтуючись на смайлик, що передає певну емоцію. Вони повинні інтонацією, темпом і гучністю голосу передати відповідний настрій. Спочатку вчитель демонструє речення зі смайликом, потім учень читає його відповідно до емоції. Інші учні можуть оцінити, наскільки точно передано настрої. Приклади речень:

- 😄 Вау! Яка дивовижна пригода чекає на нас!
- 🤔 Хмм... Як же розв'язати цю загадку?
- 😞 Я так старався, а нічого не виходить!
- 😐 Хм... Щось тут не так...
- 😱 Ой-ой, здається, я натиснув не ту кнопку...

Можна додати більші речення або діалоги. Запропонувати учням самостійно придумати речення під заданий смайлик. Доцільно поєднувати з жестами і мімікою. Ця вправа допомагає дітям виразніше читати та розуміти емоційний світ інших, робить уроки динамічними та сучасними.

Кольорове читання



Метод, для якого потрібно використовувати різні кольори, щоб виділити частини тексту, що допомагає покращити розуміння змісту та аналізувати інформацію. Також візуально структурувати текст, полегшує орієнтацію в ньому та активізує асоціативне мислення. Це особливо ефективно для дітей, учнів з дислексією і тих, хто має візуальний стиль запам'ятовування.

Основні способи використання кольорового читання:

1. Кольорове виділення за змістом: підкреслення або виділення певних частин тексту залежно від їхньої ролі та значення (наприклад, головна думка — жовтий, дати — червоний, місця — синій).
2. Асоціативне кодування: у процесі читання тексту потрібно зафарбовувати/підкреслювати ті слова, які бажають учні. Вони асоціативно добирають колір до слова (наприклад, трава — зелений, небо — блакитний).
3. Пропущене слово: читаємо речення, розмальовуємо кружечок — пропущене слово (прикметник), у потрібний колір відповідно до спостережень.

😱 Ой, я не впевнений, що хочу це бачити...

😏 Ха, я ж казала, що так і буде!

😓 Будь ласка, допоможи мені, я сам не впораюся...

😊 Обіцяю, що зроблю все якнайкраще!

😞 Нарешті! Я так довго цього чекав!

😊 Давай обіймемося!

Все в лісі співає

Весною ми пішли до лісу. Зійшло сонце, подихнув легенький вітерець, і всі дерева в лісі заспівали. Кожне співало свою пісню. Береза співала ніжну пісню. Слухаючи цю пісню, хотілось підійти до білокорі красуні й обняти її. Дуб співав мужню пісню. Коли ми слухали пісню дуба, нам хотілось бути сильними, відважними. Верба, що схилилась над ставком, співала задумливу пісню. Прислухаючись до пісні верби, ми подумали, що прийде осінь, і листячко з дерева осиплеться. Горобина співала тривожну пісню. Від цієї пісні до нас прилинула думка про лемму ні і бурхливу грозу, від якої гнеться тонка горобина, немов шукаючи захисту. Ось які пісні почули ми в лісі.

Василь Сухомлинський

Назвіть дерева, про які згадував автор. Що робили дерева? Пісню якого дерева ви б хотіли почути?

Якого кольору слово?

Мишка	Машина
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Кішка	Шипшина
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Шина	Шоколад
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

У класі шиншила.

Шрек кольору.

На вулиці машина.

Піду до школи.



Корисний сайт для молодших школярів, який допоможе їм навчатися писати книги в мультимедійному вигляді. Діти будуть створювати власні книги із зображеннями та аудіо, що мотивує їх більше читати та писати, а дорослі можуть допомагати з виправленням помилок. Учительський обліковий запис дозволяє створювати онлайн-класи з кодами доступу та іменами школярів, які достатньо вказати учням для того, щоб почати створювати книгу. Учні можуть лише переглядати книги однокласників на віртуальній полиці без права на редагування. Ресурс підходить для розвитку творчих здібностей дітей та інтеграції в освітній процес цифрових технологій.



Птахи



Їжа та напої



Емоції

Розважальні шоу часто спрямовані на створення цікавих ігрових форматів, які можна адаптувати для освітнього процесу, наприклад «Я люблю Україну», «Хто зверху». Учні молодших класів чудово сприймають інформацію через гру та розваги. Головна мета шоу для дітей молодшого шкільного віку — це зацікавити їх, а також сприяти всебічному розвитку, тому воно має бути яскравим, веселим, цікавим та корисним.

Розважальна гра «Поле»



Важливо, щоб учні могли правильно називати те, що бачать українською мовою. Під час гри можна помітити, які слова були найскладнішими. Тому доцільно буде після гри розказати цікаві факти про особливості тварин, рослин або ж різні предмети для кращого запам'ятовування тих слів. Пропонуємо наступні варіанти організації гри.

– Дві дитини відповідають на запитання з обраної теми, протягом фіксованого часу (називають назву того, що на зображенні). Той, хто виграв, отримує бонус.

– Увесь клас на своїх місцях відповідає на питання. Якщо відповідь, що висвітлилася згодом, співпала, то учень має поставити + на аркуші. Після усіх відповідей рахують кількість плюсіків.

Online Stopwatch



Сайт, який пропонує багато інструментів вибору імен, а також цікавих таймерів. Деякі з них підходять для повсякденного використання, а є й святкові. Групові генератори варто використовувати для об'єднання дітей у групи або навіть для розчитування. Використання інструментів вибору імен часто дозволяє уникати засмучення учнів через те, що вони думають, що їх навмисно не обирають. Таймери доцільно використовувати для тайм-менеджменту, медитації чи майндфулнесу. Різні інструменти можна адаптувати для СЕН, тому наведемо кілька ідей.

1. Випадковий вибір імен

🎲 Вправа «Комплімент для друга»: на колесі написати імена учасників, а коли воно зупиниться, той, на кого випало, слухає комплімент або добрі слова від інших.

💡 Вирішення конфліктів: записати різні способи розв'язання конфліктів (поговорити, зробити паузу тощо) і використати генератор для випадкового вибору стратегії, яку треба продемонструвати.

🔄 Вправа «Ситуація — реакція»: вводимо випадкові ситуації (наприклад, «друг засмучений», «ти виграв у гру»), а учасники обговорюють, як вони б себе повели, аналізують, які реакції є конструктивними та корисними.

🗣️ Запитання для обговорення: пишемо запитання на тему емоційного стану (наприклад, «Що ти робиш, коли злишся?») і випадково обираємо їх для обговорення.

2. Таймери перегонів

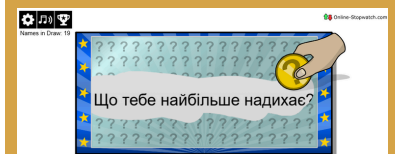
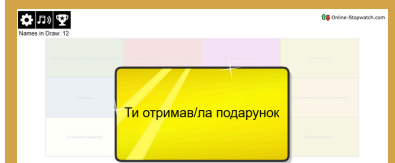
🚗 Командна співпраця: групи дітей працюють разом, намагаючись завершити завдання швидше, ніж їхній персонаж у грі дістанеться до фінішу.

🏁 Вправа «Швидкий виклик»: потрібно придумати спосіб заспокоїтися у стресовій ситуації, поки триває забіг.

3. Лічильники

📊 Відстеження добрих справ: можна створити лічильник для гарних вчинків у класі, заохочуючи дітей більше допомогти одному.

😊 Вправа «Слова вдячності»: записувати, скільки разів учасники дякували іншим протягом дня або тижня.



Віртуальні екскурсії

Інтерактивні онлайн-тури, які дозволяють учням відвідувати музеї, історичні місця, природні заповідники чи навіть інші країни без необхідності фізичної присутності, допомагають отримати доступ до нових знань і культурного досвіду. Завдяки віртуальним екскурсіям учні «опиняються» в іншому середовищі та краще починають розуміти життя інших людей. Наприклад, віртуальна екскурсія до музею Голокосту може допомогти зрозуміти історичний контекст і співпереживати різним народам. Школярі завжди обговорюють побачене, ділитися враженнями та висловлюють свою думку. А от екскурсії до океанаріуму чи зоопарку мають релаксуючий ефект.

01 Google Eart

Інструмент дозволяє досліджувати реальні місця планети у форматі 3D, переглядати панорамні види, навіть є можливість знайти власний будинок. Учні можуть відвідати різні країни, подивитися, які умови проживання в інших куточках світу, виявити екологічні проблеми та побачити регіони, які постраждали від катастроф. Бажано залучити школярів до групової роботи, щоб вони створювали спільні маршрути та презентували віртуальні подорожі.

02 Музеї під відкритим небом

Унікальний онлайн-проект, що демонструє культурну спадщину, допомагає учням глибше пізнати історію України, знайомить із життям предків та підтримує емоційний зв'язок із рідною землею — особливо актуально для дітей, які перебувають за кордоном. Є аудіосупровід і музика, що передбачає кращу залученість. Зокрема можна завітати у Музей народної архітектури та побуту України (Пирогів), Шевченківський гай (Львів), Запорозьку Січ (Запоріжжя) та інші визначні місця, і не просто побувати на околицях скансенів, а зайти в приміщення на їх території, щоб пізнати побут.



Земля



Україна



03 American Museum of Natural History

Віртуальна екскурсія через Google Arts & Culture дозволяє детально оглянути експозиції та інтерактивно досліджувати один із найвідоміших наукових та освітніх центрів світу просто з екрану комп'ютера або смартфона. Наприклад, експозиція про ліси або еволюцію людини мотивує до аналізу та роздумів. Вражаючі зали з динозаврами, птахами, мінералами чи океанічним світом викликають захоплення. Ознайомлення з культурами та традиціями різних народів допомагає розвивати повагу до різноманіття.



Нью-Йорк, США



04 Monterey Bay Aquarium

Популярний океанаріум, що славиться своїми дослідженнями морського життя. Завдяки прямим онлайн-трансляціям можна спостерігати за морськими мешканцями в реальному часі. Зокрема заглянути до великої океанічної виставки з тунцями, акулками, морськими черепахами та сардинами, побачити підводний ліс із хвилястими водоростями та різними рибами, поспостерігати за пустотливими морськими видрами, які граються та пірнають та африканськими пінгвінами, зачаруватися медузами, побачити вид на узбережжя та диких морських тварин, які заходять у затоку. Спостереження за плавним рухом медуз або повільним гойданням водоростей має заспокійливий ефект, тому доцільно демонструвати під час перерви або хвилинок відпочинку для зниження стресу в учнів.



Каліфорнія, США



05 Louvre

Один із найвідоміших музеїв світу, серед експонатів якого є картини, скульптури, артефакти з різних епох і цивілізацій. Учні можуть аналізувати мистецтво та ділитися власними почуттями, досліджувати культурний контекст епохи, в якій створювались шедеври, проводити екскурсії різних колекцій (наприклад, Єгипетських старожитностей чи образотворчого мистецтва). Отже, так формується естетичний смак, культурна обізнаність та творчість.



Париж, Франція

Медіа не просто розважають, передають знання, а й моделюють життєві ситуації, відтак формують світогляд, навчають розпізнавати почуття, будувати стосунки та розуміти інших. Через мультфільми, книги та відеоматеріали можна краще усвідомити себе та навколишній світ. Коли діти бачать на екрані персонажів, які долають труднощі, вчаться вирішувати конфлікти або висловлювати почуття, вони несвідомо сприймають і відтворюють подібні дії. Інтеграція мультимедійного контенту в освітній процес значно покращує сприйняття інформації та сприяє емоційному залученню дітей.

Мультикалейдоскоп

Здебільшого діти краще усвідомлюють візуальний контент (співпраця оточення, показ емоційного спектру, невербальна комунікація). Тому цінною є добірка ключових уривків з мультиплікацій чи фільмів з позначенням їхньої головної ідеї стисло, що передбачає створення єдиного кількахвилинного відео з важливими істинами, які вчать часом краще, ніж розповідь.

Вправа «Емоційність персонажів»

Здобувачам освіти пропонується переглянути відеозапис, на якому демонструється емоційний спектр персонажів фільмів чи мультфільмів, що є важливим для розвитку емоційного інтелекту. Завдання полягає в уважному спостереженні за емоціями героїв та їх відтворенні за допомогою копіювання (міміки, жестів, фраз). Доцільно запропонувати використати ще й інший спосіб: вдома діти/студенти дивляться відеоролик і записують екран, щоб було видно і їх також. Опісля переглядають запис і здійснюють аналіз вираження власних емоцій, невербальної комунікації, адже це допоможе краще контролювати вираження почуттів, допомагає краще розуміти себе та інших. Корисно визначити, які емоції виражати легше, а які — важче.



Мультфільми
вчать нас



Персонажі фільмів



Персонажі мультфільмів



Що ми можемо зробити,
щоб люди довкола нас
не почувалися самотньо?



 Erste Group

Як показати іншим,
що вони важливі в
суспільстві?



 AdTV

Короткометражні мультики для соціально-емоційного навчання є дуже корисними, адже допомагають учням краще розуміти емоції, розвивати емпатію та соціальні навички, за невеликий проміжок часу. Багато дітей краще сприймають інформацію через зображення та сюжет. Короткі історії викликають співпереживання, розуміння складних тем, мотивують займатися улюбленими справами, вчитися та підтримувати, шукати шляхи вирішення проблем. Також цей чудовий інструмент треба поєднувати з обговореннями, дискусіями та практичними вправами.

01 What would Christmas be without love?

Різдвяний мультик, який змушує задуматися про єднання і дружбу як цінність. Головним героєм є їжак з колючками, які заважають йому проводити час з іншими, що символізує людей, які відчують себе «інакшими» або відштовхнутими через свої особливості. За сюжетом інші тварини намагаються триматися на відстані, що показує, як упередження та страх. Попри труднощі, у фіналі всі дарують йому набір поролонових маршмелу, які їжак одягає на колючки. Опісля всі його обіймають, що символізує справжню дружбу, яка не боїться перепон. Окрім цього, анімація показує, що свята — це не лише про подарунки, а про тепло людських стосунків.

02 Super Netto / True Easter Bunny

У центрі сюжету — Великодній кролик, якого булять однокласники, а люди зробили його популярним символом свята завдяки його унікальності. Тобто він змінився завдяки підтримці і став важливим для суспільства. Допомагає дітям зрозуміти, як почувуються ті, кого відкидають; показує, що кожен має унікальні риси, які варто цінувати; навчає долати труднощі; підкреслює, що завжди можна знайти тих, хто прийме тебе таким, яким ти є. Також демонструє те, що варто любити і цінувати батьків.

03 «Bridge» by Ting Chian Tey

Короткометражка показує, як важливо знаходити мову та допомагати одне одному для досягнення спільної мети. У мультику показують ведмедя і лося, які через непорозуміння, гордість і впертість не можуть перейти міст та заважають іншим також це зробити. Відтак ці герої опиняються в річці. Окрім них, героями цієї історії є зайчик і єнот, які демонструють терпіння і рішучість, долаючи труднощі, щоб перейти на інший бік річки, адже працювали разом. Ідея допомогти іншому, навіть якщо методи відрізняються, є важливою в реальному житті, оскільки це згуртовує людей.

04 The Sunflower

Головна героїня — жовта квітка, яка виростає в складних умовах, таких як відсутність води, недоступність сонячного світла. Усі квіти, які росли поруч з нею — здалися і засохли, але, незважаючи на всі ці перешкоди, квітка продовжує тягнутися до місця, де є все необхідне для розвитку. Вона виривається і пробігає свій тернистий шлях майже до кінця, завдяки чому вирости нові квіти на чудовій галявині, що символізує життєву рішучість і силу, яку треба знайти в собі. Важливо не здаватися перед обставинами і йти до своєї мети, навіть тоді, коли все здається неможливим, пам'ятати, що результати не завжди приходять миттєво, але терпіння і рішучість ведуть до успіху.

05 The Present

Мультик розповідає про хлопчика, який отримує незвичайний подарунок на день народження, що стає початком важливого життєвого уроку. Спочатку він не в захваті від свого нового подарунка — цуценяти з інвалідністю, ображається і намагається уникати песика, але з часом починає бачити в ньому справжнього друга, який, незважаючи на свої особливі потреби, залишається активним, радісним і повним життєвих сил. Історія вчить цінувати внутрішні якості та відданість.

Чи важливо вміти пристосовуватись до різних ситуацій, шукати компроміси?



Mickey Mouse

Як можна знайти в собі сили, щоб продовжити рухатись вперед?



Golden City Tây Ninh

Чи впливає на дружбу те, що людина чи тварина з інвалідністю?



Filmakademie Baden-Württemberg

Чому важливо приймати свої почуття і не соромитись того, ким ти є?



 **CGMeetup**

Чому підтримка близьких відіграє таку велику роль у досягненні мети?



 **APF Tech**

Чому важливо спробувати, навіть якщо спочатку страшно?



 **lewisjackmusic**

06 In a Heartbeat by Beth David and Esteban Bravo

Це чуттєва історія, яка розповідає про любов, прийняття та самовизначення. Головний герой — хлопчик, який намагається приховати свої почуття до іншого хлопця, якого він зустрічає у школі. Однак, серце хлопчика видає його емоції: воно буквально вибігає з його грудей і починає гнатися за хлопцем, до якого він відчуває почуття. Він намагається уникнути уваги інших людей і при цьому не дати своєму серцю вирватися на волю. У кінці, після пережитих хвилювань і боротьби, хлопчик знаходить сміливість і розуміє, що його почуття важливі і мають право на існування, а любов — це те, чого не варто соромитися, вона не залежить від статі чи соціальних очікувань, важливо приймати свої емоції і не боятися відкривати їх іншим.

07 Never Give Up, Traditional Cheese Shop

Мультик розповідає про наполегливість власника сироварні, який на прохання доньки, бере участь у конкурсі сирів. Щоразу він привозив 2/3 місця, що його дуже засмучувало, проте дочка завжди підтримувала батька. Коли донька подорослішала, вони разом приготували сир, який представили на конкурсі, тоді отримали медаль за 1 місце. Незважаючи на труднощі, головний герой не здався і продовжив боротися за свою мрію, доводячи, що важливо вірити у власні сили, а підтримка близьких може допомогти вистояти.

08 Piper

Натхненна історія маленького пташеняти, що вчиться долати свої страхи та адаптуватися до нового середовища. Пісочник вперше залишає гніздо, щоб знайти їжу на березі моря. Великі хвилі лякають його, і після першої невдачі пташеня боїться повертатися. Спостерігаючи за крабами, які не бояться хвиль і знаходять їжу під водою, птах поступово починає наслідувати їхню поведінку. Зрештою пісочник стає впевненим у собі, перемагає свій страх та знаходить новий спосіб досягти успіху.

Телеканал ПЛЮСПЛЮС

На сайті та сторінці в Instagram можна знайти різноманітний контент, як-от: анонси мультфільмів, освітні проєкти та пізнавальні активності. Використання вмісту, розробленого ПЛЮСПЛЮС, є корисним в освітньому процесі, щоб розуміти, які анімації зараз дивляться діти, радити щось для перегляду та добирати відповідні завдання для навчання та дозвілєвої діяльності дітей. Телеканалом розроблено:

- анімаційні проєкти, рекомендовані Міністерством освіти і науки України для використання в початкових класах (наприклад, мультсеріал «Говоримо українською» допомагає дітям вивчати літературну українську мову чи проєкт «ЕКО ПЛЮСПЛЮС», спрямований на формування екологічної свідомості, що доступні на освітній платформі ЮНІСЕФ Learning Passport);
- анімаційні ролики з соціально-інформативним вмістом (наприклад, мультфільм «Супергерої йдуть до школи» інформує учнів про правила поведінки під час пандемії);
- анімаційний серіал за мотивами історій 10 найкращих робіт національного конкурсу «Дивомандри. Україна — легенд та міфів країна», щоб діти ознайомлювалися з українською міфологією.

В Instagram систематично додають вправи з логічним навантаженням, на уважність, на визначення емоційного стану, назви мультиків зашифровані емоджі, вибір компанії для відпочинку (можна використати для об'єднання учнів у групи), відсоткові батареї, пошук букв та збір з них слів, картки для співставлення свого характеру і персонажа, пошук відмінностей тощо.



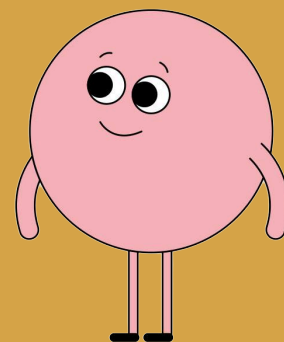
сторінка в Instagram



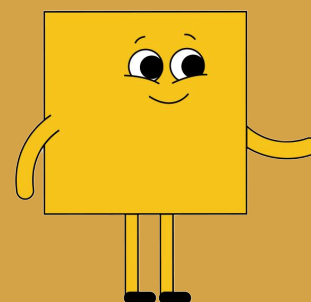
сайт



Трикутя



Кружок



Квадрик

Рекомендації



Розміщувати цитати в класі або починати з них урок.

Обговорювати зміст цитат, як вони можуть вплинути на життя.

Створювати колажі з цитатами, об'єднані однією ідеєю.



motivation_u_a



kinologix



Відео з цитатами персонажів мультфільмів

Цитати-мотиватори

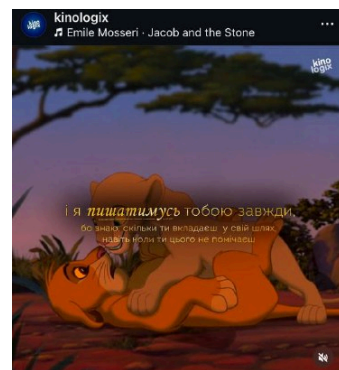
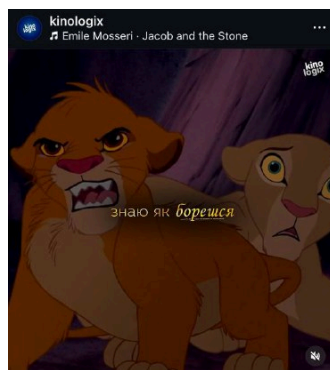


Цитати-мотиватори з кіноіндустрії або авторські є корисними, оскільки передають життєвий сенс, надихають на досягнення цілей, допомагають зрозуміти, що труднощі — це частина шляху до успіху, формувати позитивне мислення, навчають відповідальності, сміливості. Учні можуть аналізувати їхній зміст і застосовувати у житті. Щоб продемонструвати цитати потрібно фіксувати таймкоди відео чи сторінки книг.

01

Сторінки у соцмережах із зображеннями та відео, що мотивують

В інтернеті є багато маленьких роликів, що мотивують, проте замало сторінок українською, присвячених цьому питанню. Пропонуємо переглядати в Instagram профілі motivation_u_a (понад тисяча мотивуючих цитат) та kinologix (спільнота творців, що готує фрагменти з фільмів і мультфільмів та додає до них гарні субтитри).



02

Передбачення

Цікавим є створення генератора цитат із пісень чи літературних творів, висловів мислителів чи педагогів, що розумітимуться учнями як передбачення на день чи поштовх до реалізації власного задуму. Є два варіанти використання генератора: учень натискає на кубик і дізнається порядковий номер цитати з документа; школяр вмикає відеоролик з цитатами й зупиняє його в будь-яку секунду. Важливо, щоб учитель надіслав у чат посилання на генератор, тоді учні зможуть ним скористатися одночасно на власних пристроях. Як варіація, вчитель на спільному екрані рандомно вибирає цитату дня для всього класу.

Книги є потужним інструментом соціально-емоційного розвитку дітей, адже завдяки персонажам вони можуть вчитися ідентифікувати та виражати свої почуття, співчувати, підтримувати друзів, ділитися враженнями, знайомитися із життєвими історіями інших, розв'язувати конфлікти мирним шляхом. Є книжки, у яких головний герой — читач, той хто буде вносити зміни, креативити в них. Нижче подаємо низку книг, які з безкоштовним доступом, принаймні в аудіо- чи PDF форматі.

01 Книжка Лариси Денисенко «Майя та її мами»

У цій книзі розповідається про ученицю Майю та її однокласників, які навчаються в класі пані Юлії, яка вчить поважати кордони та особливості інших. Це четверокласники з різних родин, які можна зустріти в реальному світі, як-от: опікується дитиною хтось один, є зниклий безвісти член сім'ї, батьки за кордоном, переселенці, дитина з етнічної меншини тощо. Зміст книги руйнує суспільні стереотипи, оскільки популяризує різноманіття сімей, щоб діти розуміли, що всі сім'ї унікальні та рівноцінні. Історія сприяє розвитку емпатії та толерантності, допомагає боротися з упередженнями через демонстрацію рівності, поваги та соціальної справедливості.

02 Книжка Катерини Кес «Азбука почуттів та емоцій»

Сюжет допомагає дітям розпізнавати емоції через розповідь про життя лисеня Мартіна та його родини, а ілюстрації — викликають естетичну насолоду. Кожна історія акцентує на одній емоції чи почутті, що робить її зрозумілішою для учнів (напр., «Коли я засмучений», «Коли я радію»). Авторка розкриває особливості взаємодії та ненасильницького спілкування з однолітками, дорослими. Описані ситуації відображають ті, з якими діти стикаються в реальності, тому надані героями поради є цінними, як-от варто проговорювати вголос те, що відчуваєш, сміятися над тим, чого боїшся.



Як би ти пояснив/-ла, що таке справжня сім'я?



Аудіокнига, яку читає Катерина Борисенко



Чому важливо розуміти свої почуття та емоції?



Аудіоказка

Що означає ставитися до всіх з повагою і чому це важливо?



Яке власне завдання варто додати до креативного воркбука?



Як підтримати людей, які опинилися у схожих ситуаціях?



Аудіокнига, яку читає Олена Тополя

03 Книжка Анастасії Степули «Світ без меж»

Книга, має на меті навчити дітей толерантності та рівності, зокрема з людьми з інвалідністю, пояснити, що таке інклюзія, допомогти зрозуміти та прийняти різноманіття у суспільстві. Авторка розповідає про види інвалідності, асистивні технології, а також про те, як люди з інвалідністю можуть жити повноцінним життям. Вона сприяє формуванню у дітей уявлень про те, що різні люди мають унікальності, а важливо шукати взаєморозуміння та взаємопідтримку, сприяти створенню інклюзивного та доброзичливого суспільства.

04 Книжка ЮНІСЕФ «Твоя книга креативності»

Брошура-практикум, яка служить простором для самовираження та розвитку. До прикладу, є два худі, які треба розмалювати, на одному намалювати себе та вписати власні вподобання, на іншому — теж саме, але про друга. Також пропонується вибір кольору почуття, його розміщення на тілі, порівняння з предметами, тактильні відчуття. Окрім цього, у воркбуці є корисні трекери, домальовування креативних елементів, малювання розкадровки історій, музикування.

05 Книжка Тані Стус «Таємні історії маленьких і великих перемог»

Збірка десяти терапевтичних оповідань, в яких реальність інтегрується з казковими елементами (наприклад, історії від годинника чи сирени), що навчає дітей справлятися зі складними переживаннями. Головними героями є троє дітей. Теми оповідань охоплюють низку викликів сьогодення: втрату дому та вимушене переселення, адаптацію до нового середовища, страх, сум, розлуку з рідними, мінну безпеку, сприйняття інвалідності та втрати, очікування на перемогу та віру в майбутнє. Завдяки написаним порадам розвивається резильєнтність, створюються можливості для діалогу між дорослими та дітьми. Ця книга — ключ підтримки учнів, допомагаючи їм знайти внутрішню силу, навчитися долати труднощі та відчувати турботу оточення.



Kazka.fun



Це безкоштовна платформа, яка за допомогою штучного інтелекту генерує казки українською мовою. Користувачі можуть створювати власну історію, проте для цього треба виконати декілька кроків: зареєструватися -> перейти на сторінку створення казки -> обрати тему із 14 запропонованих -> вказати головного героя -> коротко прописати сюжет -> трохи почекати і ШІ згенерує твір з повчальним висновком. Також буде створена ілюстрація до казки, яку є можливість змінювати на інші серед запропонованих. За потреби казку редагують, щоб виправити помилки чи внести зміни в сюжет. Здобувачів освіти варто залучати не тільки до вигадування сюжету чи героїв, а й редагування. У процесі роботи над казкою розвивається уява, креативність, комунікативні навички. У сюжеті можна прописувати тему, яка складно вивчається чи є новою, скласти історію про свій клас і т.д. Цінним є поширення казки серед батьків, друзів.

Suno



Інструмент для генерації музики за текстовим запитом, який можна використовувати для створення унікальних пісень, саундтреків. Для того, щоб користуватися можливостями сайту необхідно зареєструватися. Якщо ціллю є послухати вірш як пісню, то достатньо ввести текст та вибрати жанр музики. Також є можливість попросити нейромережу написати ще й текст, для цього треба ввести до 200 слів, які описуватимуть пісню. Разом з учнями доцільно створювати пісні для вивчення різних тем (наприклад, абетки чи математичної дії), про класну спільноту, також запропонувати школярам придумати свої тексти, а ШІ зробить із них пісні. Студенти можуть користуватися сайтом для проєктів, створення фонові музики або пісень для уроків.



Казка «Чарівний ліс: пригоди розумної сови»



5 генерацій на день



Пісня «Додавання»



50 кредитів на день



15 монет на день

ШІ – не заміна вчителя, а його помічник, що дає більше часу на головне: надихати, підтримувати та розкривати потенціал учнів.

Це генератор зображень на базі DALL-E 3, який створює унікальні картинки за текстовим запитом. Учні можуть створювати зображення, що передають їхній настрій, почуття, або локації, де вони почувалися б щасливими, генерувати картинки на теми співчуття, дружби, підтримки. Діти навчаються формулювати думки, бачити їх у візуальній формі. Наприклад, на уроках української мови доцільно додати у промпт складений текст-опис і перевірити, чи зрозуміє їх ШІ; згенерувати персонажа на букву, яка вивчається; дібрати певну кількість частин мови, щоб закріпити вивчене і т.д.

Студентам сайт допоможе створювати зображення для мультимедійних презентацій і різний освітній контент.

Цінною є вправа «Внутрішній протагоніст», що полягає у створенні персонажів, яких можна співвідносити з внутрішнім станом людини або класної спільноти. Для цього необхідно прописати деталі, зазначивши емоції, форму героя, дії, характер, мрії, будь-які інші особливості. Далі пропонується порівняти згенерованого протагоніста з тим, яким вони його уявляють, навести приклади можливих варіантів для покращення стану персонажа, якщо це необхідно.

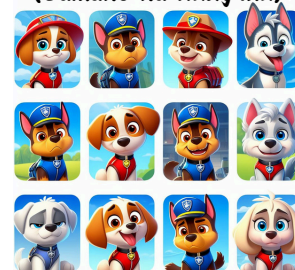
Ілюстрації до віршів



Закладки



Картки для наклеювання на зошит (бажано на липучки)



Добір ілюстрації до твору за описом



Портрет класу



Релакс



Animated Drawings

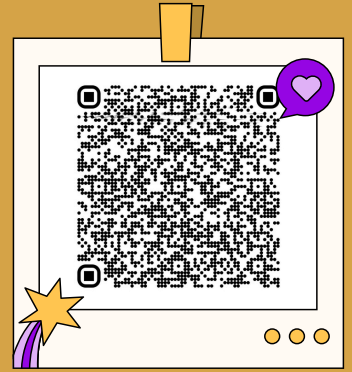
Сервіс, який використовує ШІ для створення динамічних анімацій з простих малюнків. Малювання є природним способом для дітей виражати свої емоції, тому анімація малюнків дозволяє бачити, як персонажі «оживають». Особливо корисно для тих, хто має труднощі з вербальним вираженням почуттів. Малювання стимулює творче мислення та уяву, адже діти експериментують з різними персонажами та сценаріями, розвиваючи свою здатність до фантазування.

ColorifyAI

Онлайн-інструмент, що створює розмальовки за описом чи зображенням за допомогою ШІ відповідно до обраного стилю та розміру. Цікавим є створення розмальовок за фотографіями учнів, від яких діти точно будуть вражені. Якщо роздати їх випадковим чином, то можна попросити розмалювати:

- так, якими вони бачать своїх однокласників;
- враховуючи значення кольорів за дослідженнями психологів, яке вчитель повідомить напередодні;
- відповідно до сьогоднішнього настрою того, хто зображений, але перед цим треба вказати, які кольори будуть відповідати за певні емоції.

Розфарбовування діє як антистрес-терапія, допомагає зосередитися на деталях та розвивати посидючість і водночас розслабитися. Вибір палітри кольорів часто відображає настрій і внутрішній стан дитини. Доцільно використовувати у поєднанні з казкотерапією.



Imaginary Soundscape



Цікавий інструмент, який генерує звуковий фон на основі зображень за допомогою штучного інтелекту. Він аналізує картинку та добирає відповідні звуки, створюючи атмосферний аудіосупровід. У роботі з дітьми можна використовувати для того, щоб порівнювати реальні звуки з тими, які створив ШІ, зіставляти чи підходить мелодія до картинки, вгадувати за звуками зображення, обговорювати те, чому певні картинки викликають такі звукові асоціації. Учні можуть малювати власні ілюстрації, а потім перевіряти, які звуки їм добре програма.



AutoDraw



Онлайн-інструмент від Google, який використовує штучний інтелект для розпізнавання ескізів і перетворення їх на малюнки. Працює в браузері, тому не потребує встановлення програми. Спочатку треба намалювати простий начерк і подивитися, які заміни запропонує ШІ. Потім варто обрати варіант ілюстрації, який найбільше підходить до того, що уявляли. Можна змінювати кольори, додавати форми та завантажувати готові зображення.

Quizizz



Сервіс для створення вікторин, презентацій, інтерактивних відео, флешкарток, що дозволяє вчителям проводити уроки у веселій ігровій формі, а учням — навчатися із задоволенням. ШІ допомагає згенерувати питання на основі заданого тексту, документу чи відео. У безкоштовній версії є можливість створити 20 завдань різних типів, також обирати те, що створили колеги та користуватися ним. Представлений класичний, гейміфікований, паперовий, груповий режими. Під час запуску вікторини всі працюють у власному темпі, також за потреби налаштувати час. Можна проводити їх наживо або призначати додому.

Онлайн-платформа від Google, яка надає доступ до величезної колекції мистецьких і культурних артефактів з усього світу, щоб діти краще розуміли інших і світ через мистецтво. Вона містить віртуальні тури музеями, інтерактивні експонати, освітні ігри та доповнену реальність, має низку переваг:

- подорожувати музеями та історичними місцями (наприклад, Лувром, Британським музеєм, Версалем) прямо з класу чи дому;
- захопливий візуальний контент з картинами, скульптурами ще з давніх часів і колаборацією із сучасними митцями, такими як BTS;
- ігри з можливістю розфарбовувати шедеври, складати пазли з відомих картин;
- можливість розглядати предмети з різних сторін та обговорювати їх, тобто 3-D моделі (наприклад, пам'ятник засновникам Києва чи динозаврів);
- використання ШІ для пошуку мистецького двійника, перетворення фото в стилі відомих художників, аналіз картин та дослідження глибших сенсів у мистецтві і т.д.;
- музичні ігри, де можна робити запис екрану і надсилати в чат класу, наприклад, Viola the Bird (гра на віолончелі разом із пташкою Віолою) чи Blob Opera (квартет кольорових створінь, які співають оперу), що передаватиме емоційний стан.

Чат «На Урок»: спілкування із видатними постатями минулого

Фахівці освітньої платформи «На урок» створили українськомовний чат, в якому можна поспілкуватися з видатними особистостями минулого, що зробили вагомий внесок у культурно-історичні події світу та сприяли його розвитку. Завдяки відповідям у чаті, на основі змодельованої біографії та цитат, можна зрозуміти мотиви вчинків постатей, їх способи вирішення життєвих проблем. Учні навчаються формулювати запитання, аргументувати свої думки та вести діалог, ставити під сумнів відповіді, шукати альтернативні погляди та знаходити факти для підтвердження.





3.4. Вправи для пошуку ресурсу та відновлення, сторінки і сайти для проведення релаксаційних хвилин



В умовах перманентного стресу, зумовленого воєнним станом, та інформаційного перевантаження важливо знаходити дієві способи відновлення емоційного балансу. Тому розглянемо активності, що потребують мінімум ресурсів і часу, та онлайн-платформи, що заохочують до самопізнання та творчості.

Вправа «Ресурс тижня»



Для проведення вправи потрібна платформа з можливістю одночасної взаємодії, наприклад Canva.

Використавши дизайн «Документ» у Canva, здобувачам освіти пропонується поставити за домовленістю певний символ біля трьох ресурсів, які є адаптивними для них.

Наступним кроком є визначення найбільш уподобаних ресурсів та їхнє обговорення. Студентам/учням пропонується оформити власну сторінку в цьому ж документі, використовуючи своє бачення дизайну, де варто зазначити три найпопулярніші ресурси тижня і способи наповнення ними. Наприклад, обрано:

- тварина — конкретизуємо, яка саме;
- добра справа — пишемо галузь діяльності, алгоритм виконання;
- фільм — вказуємо його назву;
- пісня — зазначаємо виконавця та назву.

Таким чином, створений файл буде доступним для всіх у будь-який час.



Дошка з
варіантами
ресурсів



ОДИН ДОМА

Артемі Публоваров - Дежавю (Most Version)

Обійми, звивали, як тоця,
 Мама ранила і кожного дня,
 Пливало, пливало через моря
 Студя, до колискової моєї
 Там дежа, там дежа, там дежавю
 Сон, або я вигаду сон назву
 Там дежа, там дежа, там дежавю
 Любля твою вібрацію

Обійми з подручкою

Оформлення сторінки студенткою

зустріч іжа фільм робота спілкування

музика фільми напій спорт творчість

Ресурс тижня

наш член рефлексія медитація любов тварина

тварина сочмережі читання музика асбрі вчинки

Сторінка в спільному документі

Тварина - котик

Фільм - Масток з привидами 2023

Музика - Baby Gang - Mentality

Музика - Baby Gang - Mentality

Оформлення сторінки в цьому ж документі

Вправа «Доторкнись»

Взаємодія з тваринами є потужним ресурсом відновлення. Пропонується до перегляду однохвилинне відео, у якому чергуються сторінки:

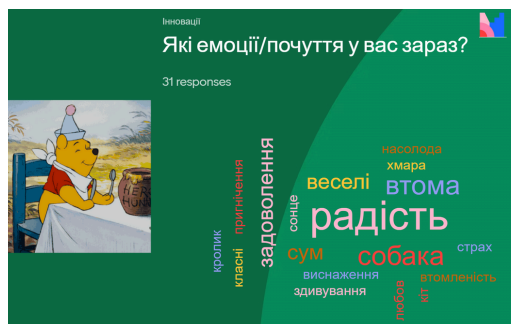
- однотонний фон з 1–2 кружечками на ньому, на які треба прикласти вказівний палець чи пальці;
- фон, на якому зображено чотирилапих з цитатою та подушками лап, до яких треба доторкнись через екрани своїх гаджетів.

Хоча контакт і не є реальним, проте помітно знімається емоційна напруженість, додається впевненість у власних силах, виникає потреба у реалізації потенціалів і здібностей.

Mentimeter

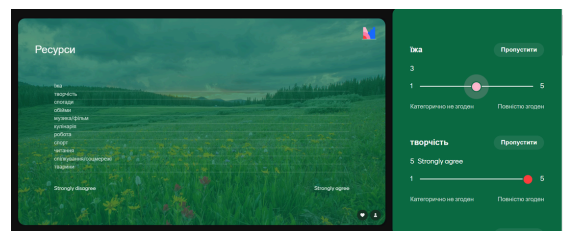
Інтерактивний інструмент, за допомогою якого можна створювати опитування, вікторини, хмари слів, які додають до презентацій. Його використання залучає здобувачів освіти до активної участі шляхом проведення миттєвих опитувань, що дозволяє отримати зворотний зв'язок у реальному часі. Педагогу для цього потрібно поділитися QR-кодом або посиланням.

Доцільно налаштувати дизайн слайдів (обрати фон, картинку/GIF-анімації, кольори), щоб привертали увагу аудиторії та інтерактивних елементів. На вкладці «Інтерактив» треба ввімкнути функцію «дозволити відповіді» та вказати бажану кількість відповідей для одного часника й увімкнути функцію «показувати відповіді в реальному часі». Варто зазначити, що у безкоштовній версії обмежений функціонал.



Тип опитування ⇨ Хмара слів

Тип опитування ⇨ Шкали



Схиляємося до думки, що тварини відволікають від негараздів, сприяють відновленню ресурсності, та пропонуємо для огляду наступний контент, які можна транслювати для релаксації чи під час перерв.

1 Ютубканал «Vongo Cat» →

На каналі публікують милі й забавні відео з анімованим котом, який грає на різних музичних інструментах і співає популярні кавери, та його друзями. В освітньому закладі можна використовувати для того, щоб:

- використати для відпочинку під час перерви, втоми;
- показати кавери на відомі пісні, щоб зацікавити учнів музикою;
- обговорити анімацію як приклад цифрового мистецтва та монтажу.

2 Сторінка в інстаграм @leedoesillustrations →

Instagram-сторінка належить цифровому художнику на ім'я Лі, який створює чарівні та кумедні ілюстрації й монтує анімації. На сторінці представлені короткотривалі відео та малюнки із милими персонажами, такими як ведмеді, зайці, черепаха, коти, равлики, бджілки тощо. Загалом, контент має позитивний та доброзичливий характер, де грають на музичних інструментах, співають, ритмічно рухаються. Перегляд вмісту сторінки допомагає розслабитися, зняти напругу.

3 Ютубканал «Hey Bear Sensory» →

Розробники каналу створюють яскраві, динамічні анімації з веселими персонажами (корисна їжа, небесні тіла, жителі підводного світу, серця) та ритмічною музикою. Розкриємо переваги:

- сенсорна стимуляція (яскраві кольори та плавні рухи допомагають дітям концентруватися);
- почуття ритму (танцювальні композиції можуть використовуватися для рухливих активностей);
- спокійний контент (відео не містять агресивних або перевантажених сцен, що робить їх ефективними для розслаблення).





Добірка відео у віртуальній кімнаті



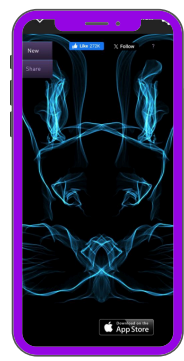
Для релаксації і для виділення часу на краще пізнання себе також існують цифрові інструменти. Робота з якими є корисною, оскільки зосереджує увагу на конкретному об'єкті чи відчутті, допомагає спостерігати за внутрішнім станом без суджень, отримати уявлення про власні мисленнєві та поведінкові моделі, що сприяє розвитку зосередженості, самоусвідомлення та самоорганізації. А з іншого боку, це здатність зупинитися і зрозуміти свої помилки як можливість для вдосконалення.

1 Do nothing for 2 minutes

Сайт дозволяє протягом двох хвилин не виконувати завдання, а передбачає відпочинок та звернення уваги на власних думках, почуттях. Не можна навіть рухати мишею та натискати клавіші, а потрібно просто дихати глибоко і дивитися на хвилі, слухати звуки океану. Якщо не дотримуватися інструкції, доведеться почати все спочатку, адже таймер скидається.

Альтернативою є перегляд 2 хвилинного відео, проте так відсутній контроль. Наприклад, звуки природи — шум моря, дощ, спів птахів; тимчасові заставки — світанок, захід сонця, хмари, що плывуть; акваріум або камін — гіпнотичне видовище, яке заспокоює.

2 Silk - Interactive Generative Art



Онлайн-інструмент для малювання симетричних, ефектних абстрактних візерунків, наприклад мандал. Плавний процес заспокоює, також відбувається вираження емоцій через кольори та форми. Якщо поділитися з іншими посиланням створеного, вони побачать увесь процес малювання.

3 Myoats



Онлайн-платформа для створення симетричних візерунків, що є своєрідною арттерапією. Доцільно використовувати після активної діяльності для заспокоєння, відновлення, самовираження шляхом малювання візерунків, які відображають внутрішній стан.

4 Thisissand



Онлайн-інструмент, що дозволяє створювати цифрові пісочні картини, висипаючи різнокольоровий «пісок» на екрані. Монотонний процес сипання піску сприяє розслабленню та концентрації, що корисно для дітей з тривожністю або гіперактивністю, заспокоює та знижує рівень стресу. Також допомагає розвивати терпіння, адже створення картини потребує часу, вимагає зосередженості та усвідомленості. Учні можуть передавати свої почуття через кольори, відтак картина стає способом розповісти про себе.

5 Classroom Zen

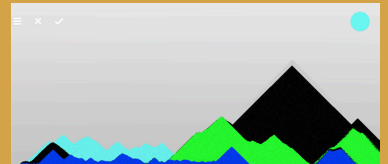


Це інструмент, який додатково створює спокійну та організовану атмосферу в освітньому середовищі для підтримки дисципліни та залучення учнів. Сайт корисний для використання у початковій школі, щоб розвивати саморегуляцію та концентрацію. На ньому представлені 3 різні локації (гори, пустеля, долина), у кожній з яких є мультиплікаційний персонаж, який спокійно стоїть посередині із заплющеними очима, доки все не стане гучним. Потім він розплющує очі, і з'являється напис: «Тихо, будь ласка!». Тобто використовуються візуальні та звукові підказки, які підходять для молодших школярів. На сайті також є кілька дихальних вправ.

6 Bouncy Balls



Онлайн-інструмент можна використовувати для моніторингу шуму та управління його рівнем у класі. Він реагує на звуки в кімнаті, коли увімкнений мікрофон комп'ютера: чим голосніше — тим вище й частіше кульки (кольорові кулі, бульбашки, смайлики, очі, числа) стрибають на екрані. Робота з цим сайтом робить управління класом веселим, допомагає дітям контролювати себе, проте часто діти можуть бачити його лише як гру, намагаючись «зупинити/підкинути кульки». Для цього можна виділити своїм учням кілька хвилин, щоб запуснути реакцію на шум, пошуміти спочатку, а потім зосередити увагу на складних завданнях до настання тиші.





Wunderkiddy



Сайт, який пропонує безкоштовні та платні освітні матеріали різного спрямування для дітей дошкільного та молодшого шкільного віку. А саме: ігри з липучками, розмальовки, завдання для розвитку психічних функцій та інше, що допомагає дітям вивчати цифри, форми, кольори. Розробники сайту створюють яскравий та цікавий дизайн матеріалів, що робить їх привабливими для учнів. Учителю варто рекомендувати батькам використовувати матеріали з сайту для підготовки до школи дітей. Також дещо можна використати для оформлення класної чи учнівської кімнат.

Декорування дверей



Творчий учитель розробляє декоративні елементи, як-от мотиваційні фрази та яскраві зображення, що розміщують на дверях: «У нашому класі діти щасливі, цінні, кмітливі...», «У нас усе можна: дружити, мріяти...», «Бажаємо всім радості, див...», «Заходьте до нас з мрією у серці, усмішкою на обличчі...», «Візьми комплімент і передай далі: з тобою весело, усміхнись, бо тобі це личить...». Проте завжди можна знайти якісні розробки чи надихнутися ідеями іноземних колег на Pinterest. Окрім цього, доцільно прикрашати двері до свят, що занурить учнів молодшого шкільного віку в затишну атмосферу.



Amy Wiles



Ruth Stephens



Tawania Lott



Емоційні картки «Повітряні кулі»



Валентинки на двері до Дня закоханих



Мудборд



Створення дошки настрою зацікавлює та залучає всіх учнів до спільної групової роботи та активної діяльності.

1. Пропонуємо дітям відтворити три емоції, обрані навмання. Помічником у цьому може стати сайт «Wordwall», де треба обрати шаблон інтерактивної вправи «випадкові картки», завантажити певну кількість емодзі та запустити гру. Опісля зробити три світлини з кожною емоцією.

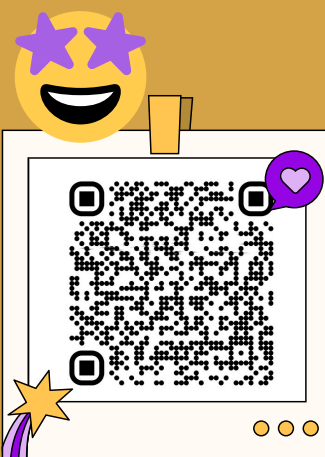
2. Обговорюємо відповідність емоції на знімку до того смайла, який був на екрані.

3. До зроблених фото придумуємо написи, що попередньо обговорюються разом, проте остаточне рішення ухвалює учень. Це продемонструє, чи прислухаються школярі до думок однолітків.

4. Переходимо до оформлення сторінки з трьома фото. Учитель може або зробити це самостійно (врахувавши побажання дітей), або доручити роботу власне учням чи їхнім батькам (запропонувавши скористатися можливостями спільного документа Canva).

5. Прикріплюємо на дошку оформлені сторінки. Додатково додаємо цитати-мотиватори від людей/персонажів, що викликають повагу та захоплення тощо, а також декоруємо наліпками та іншими елементами.

6. Розміщуємо мудборд у класі, щоб учні та гості кабінету бачили спільні та унікальні риси, зважаючи на рівні можливості кожного.



Випадкові емодзі



Цитати-мотиватори

Ми сильні рівно на стільки, на скільки об'єднані, і на стільки ж слабкі – на скільки розділені.



Змінні фото

У класному просторі обов'язково мають бути фото учнів і вчителя, які не лише прикрашають приміщення, але й мотивують учнів до активної участі в житті класу. Наприклад, до Дня закоханих можна запропонувати створення фотоколажів, де учні демонструють серце у креативних позах або за допомогою символічних жестів. Іншим варіантом є художнє оформлення фотографій відповідно до святкової тематики. Для цього використовують фотомонтажі, де обличчя учнів підставляються у зображення певних героїв.

Фон для онлайн-конференцій

Під час конференції в Zoom можна налаштувати фільтр відео, змінити фон, знайшовши потрібний у пошуку. Окрім цього, цінним є сайт Vecteezy, де в гарній якості представлені платні і безплатні зображення. Також деякі педагоги створюють власний фон із логотипом школи або цікавими елементами. Учителю доцільно запропонувати і відправити якісні зображення у спільний чат, що підходять під сезон, тематику уроків (наприклад, лабораторія — проведення дослідів, святкова ялинка — різдвяні уроки, місцевість певної країни — дослідження світу, книжкові полиці — читання).

Картки для визначення дня тижня

Прикріпіть у класі картинки яблук, що прикрашені зображенням одного з семи гномів Білосніжки. Розкажіть історію, що кожен гном уособлює певний день тижня та має свій унікальний характер, що відображено у його імені та виразі обличчя. Наприклад, 1 день — Буркотунчик (сердитий гном, адже понеділок часто асоціюється з початком робочого тижня та поверненням до рутини), а 7 день — Бешкетунчик (той, хто виконує найлегшу роботу, тому неділя — це день активного відпочинку та нових вражень перед початком нового тижня). Асоціація кожного гнома з конкретним днем тижня допомагає дітям запам'ятати послідовність днів та їх назви.



Шаблони до свят



Vecteezy



Образи гномів допомагають дітям ідентифікувати та розуміти різні емоції.



Дні тижня з гномами

Розмальовки



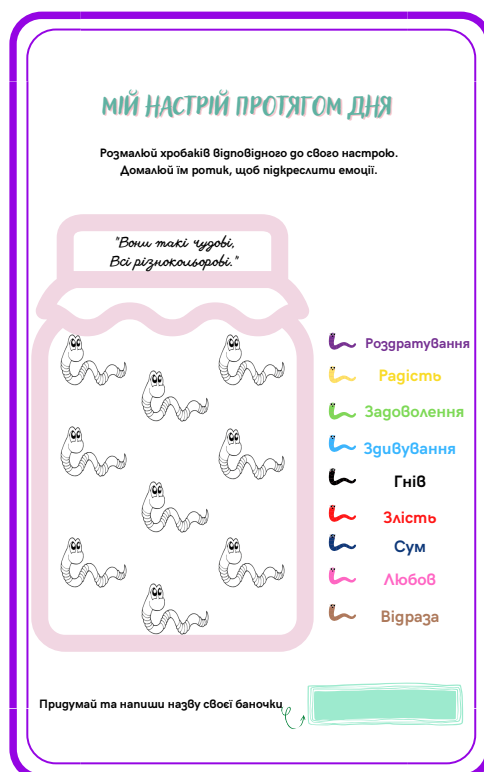
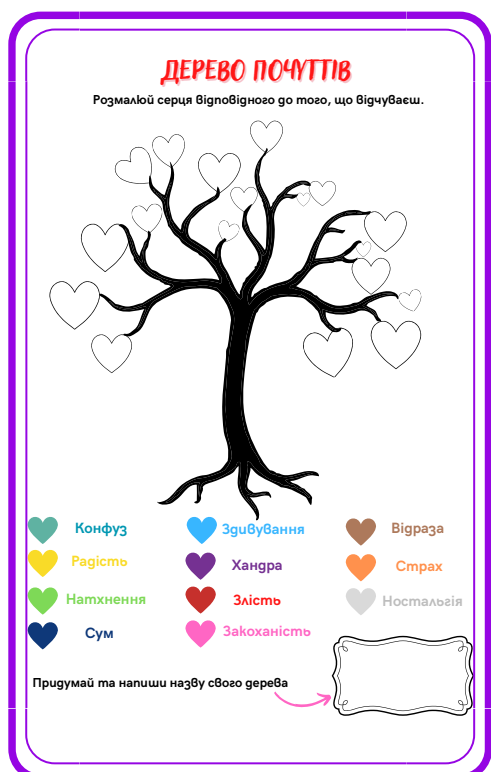
Розфарбовки — це не лише спосіб для розвитку дрібної моторики дітей, але це й ефективний інструмент для виявлення їхнього емоційного стану. Учитель створює спеціальні шаблони, наприклад, баночки з наповненнями в середині або без них, які учні розмальовують відповідно до настрою, поряд зазначаючи колір і назву емоції, яка йому відповідає. Якщо урок відбувається онлайн, то школярам варто скористатися програмою Paint. Опісля розфарбовані малюнки поширюють в чаті класу, щоб зрозуміти, як змінювалися емоції протягом навчального дня. Серед цікавих шаблонів для визначення емоційного стану можуть бути:

- дерево, на гілках якого ростуть емоції у вигляді листочків або квітів;
- хмаринка, з якої сиплються крапельки радості, суму, здивування тощо;
- кристал, що переливається різними відтінками настрою;
- серце, у якому розпалюються різні почуття, як вогники.

Розфарбовки дають учням можливість виразити свої почуття без слів, а вчителю — вчасно помічати емоційні зміни та підтримувати психологічний добробут дітей.



Розмальовки для завантаження



Рекомендації

Використовувати регулярно, наприклад, в кінці кожного уроку, тижня або місяця.

Створювати різні види аркушів, щоб дітям було цікаво.

Дотримуватися позитивного фокусу, підкреслюючи досягнення дітей та їхній прогрес.

Підтримувати атмосферу довіри, щоб діти могли чесно та відкрито ділитися своїми думками та переживаннями.

Надавати дітям зворотний зв'язок, підтримуючи їх та допомагаючи їм рухатися вперед.

Рефлексивні аркуші успіху



Рефлексивні аркуші — цінний інструмент для молодших школярів, який допомагає їм усвідомити свої досягнення, проаналізувати труднощі та визначити шляхи подальшого розвитку, стати успішнішими та впевненішими у собі. Вони спонукають дітей ↓

- до самоаналізу, допомагаючи їм краще розуміти свої сильні сторони та зони росту, а також усвідомлювати свій прогрес;
- відчувати себе впевнено та мотивовано продовжувати навчання, коли вони бачать власні успіхи;
- усвідомити свою відповідальність за власне навчання та розвиток;
- об'єктивно оцінювати свої досягнення та визначати шляхи покращення.

Активність _____ протягом тижня

Емоційні батарейки

Успіхи в навчанні

	Пн	Вт	Ср	Чт	Пт
Мистецтво					
Математика					
Укр. мова					
ЯДС					
Літ. читання					
Додатки і технології					

Бокси добрих справ

Найкращі досягнення за цей тиждень

Порада собі на наступний тиждень

Активність _____ протягом тижня

Емоційні батарейки

Успіхи в навчанні

	Пн	Вт	Ср	Чт	Пт
Мистецтво					
Математика					
Укр. мова					
ЯДС					
Літ. читання					
Додатки і технології					

Бокси добрих справ

Найкращі досягнення за цей тиждень

Порада собі на наступний тиждень

Зверху пишемо ім'я та ставимо дату. Протягом навчального тижня замальовуємо батарейки: якщо дитина 1 день відчувала радість, а інші 4 дні не було цієї емоції, то буде зафарбована 1/5 батарейки. Протягом тижня розфарбовують кружечок біля предмету зеленим кольором, якщо все було чудово, червоним — усе погано, жовтим — добре. Коробку добрих справ замальовують після того, як виконали таку справу. Наприкінці тижня малюють і записують найкращі досягнення та пораду.



Аркуші для завантаження заповнюємо так

Наочність для визначення настрою



Це простий, але ефективний інструмент, який допомагає вчителю швидко отримати зворотний зв'язок про емоційний стан учнів. Наочність може бути у вигляді кольорового плакату із зображеннями і смайликами поруч, набору карток, шкал настрою, заламінованих баночок з персонажами «Думками навиворіт» для багаторазового користування. Оскільки учні не завжди можуть усвідомити свої емоції, використання карток допомагає їм навчитися розпізнавати та виражати їх.

Окрім того, якщо вчитель звертає увагу на емоційний стан учнів, це формує довірливу атмосферу в класі. Знаючи настрій учнів, учитель може скорегувати діяльність та запобігти можливим труднощам у навчанні.

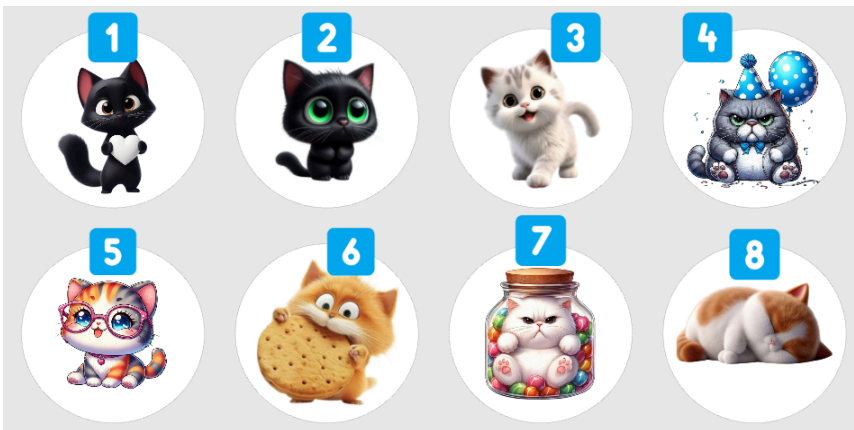


Картки для завантаження



- Хто ти з Бікіні Ботом?
- Ким відчуваєш себе зараз (зимова версія).
- Акумулятор емоцій.
- Я сьогодні їжачок номер...

Яким котиком ти себе відчуваєш?



Який/яка ти сьогодні Бубу чи Дуду?





Емоційним налаштуванням на заняття слугує створення власного смайла, що можливе з використанням різних онлайн-інструментів. Якщо є охочі розкрити значення свого емоджі, то варто виділити на це час, адже проговорювання емоційного стану вголос — це ще один плюс для розвитку емпатії та самоусвідомлення.

← 1 **Emoji Kitchen**

Додаток від Google, який дозволяє поєднувати емоджі, створюючи нові й унікальні комбінації. Наприклад, можна об'єднати бджолу 🐝 і обличчя, що надсилає «повітряний поцілунок» 😘, тоді вийде бджілка, яка надсилає поцілунок. Щоб зробити унікальний смайл треба в Google знайти цю кухню, обрати 2 емоджі, які хочеться комбінувати, подивитися на результат, якщо він влаштовує, то надіслати обраний варіант у чат класу.

← 2 **Angel Emoji Maker - Emoji Maker Online**

Онлайн-інструмент для створення власних емоджі. Тут необхідно комбінувати різні елементи (форма обличчя, очі, рот, аксесуари і т.д.), щоб створити свій смайл, що передаватиме настрій. Для того, щоб це зробити потрібно зайти на сайт -> обрати форму обличчя (наприклад, круг, квітка, котик, можна навіть підставити власне фото) та в будь-якому порядку інші елементи (наприклад, борода, волосся, капелюх) -> за бажанням додати напис і фон -> зберегти на свій пристрій у форматі PNG або GIF.

← 3 **Flat Icons Emoji Maker**

Один із найпростіших доступних інструментів для створення персоналізованих та мініманалістичних емоджі. Вони відрізняються простими формами, відсутністю об'ємних тіней і мають сучасний вигляд. Їх можна завантажити у форматі PNG або SVG. Учні можуть створювати смайли не тільки відповідно того, що відчувають, а й для персонажів творів, щоб зрозуміти чи правильно відчули їхній емоційний стан. Або ж написати власну історію, де будуть всі емоджі, створені здобувачами освіти.

Рефлексія «Мої враження після...»

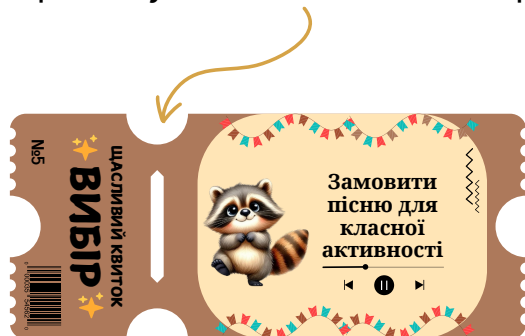


Здобувачам освіти пропонується надіслати емодзі в приватні повідомлення або спільний чат під завданням (наприклад, в Google Classroom)/чат відеоконференції, що буде відповіддю на питання «Мої враження після лекційних занять». У розробленому варіанті представлено 4 сторінки з 24 реакціями. Для оформлення вмісту використовувалися стікери з персонажами Кіновсесвіту Marvel, що підкріплювалися короткими реченнями та смайлом, який варто надіслати. Часом недостатньо описати свої відчуття лише одним емодзі, тому обмежень щодо їх кількості для надсилання нема.

Щасливі квитки



Щасливі квитки — це спосіб мотивації учнів і студентів, що додає елемент гри в освітній процес. Вони можуть бути використані як нагорода за старанність, активність, успішність, інноваційний підхід або хорошу поведінку. Пропонуються квитки вибору або бонусу.



– Учні/студенти отримують квитки випадковим чином за допомогою генератора чисел (наприклад, студентів можна мотивувати відвідувати лекції, для цього рандомно обрати присутнього здобувача освіти, який назве будь-який номер).

– Вони можуть використати квиток у відповідний момент (за домовленістю з викладачем) або накопичувати для обміну на бажання.

– Квитки можна видавати не кожного дня (наприклад, після тематичного тижня або квесту).



Рефлексивні картки для учнів і студентів



Щасливі квитки для учнів і студентів

Активність і
♦ зацікавленість досягати успіху.

Елемент
♦ випадковості додає інтересу.

Використання
♦ квитків полегшує навантаження.

Можливість
♦ показати свої вподобання.

Мотиваційні браслети



Попередньо створені (власноруч, за допомогою онлайн-шаблонів) чи знайдені в Інтернеті браслети-розмальовки як інструмент для надання зворотного зв'язку. Їхній дизайн може відповідати змісту уроку, дня, тижня, бути присвяченим до певної події, свята. Учням пропонується обрати браслети з певною характеристикою чи побажанням, що відображають їхню оцінку роботи однокласників протягом визначеного вчителем проміжку часу. Написи можуть бути виконані тими мовами, що вивчаються в закладі освіти, та повинні враховувати різні аспекти розвитку особистості. Наприклад, вказати на сильні сторони школяра, як він співпрацює з іншими, підбадьорити або надихнути на подальше вдосконалення освітньої діяльності.

Вправа «Ліга героїв»



Пропонується розробити комплект карток, кількість яких відповідає числу учнівських пар у класі, з метою стимулювання просоціальної поведінки. Школярі об'єднуються у пари та випадковим чином обирають із коробки добрих справ одну картку із завданням, яке полягає у здійсненні конкретного доброго вчинку. Воно виконується протягом встановленого періоду часу (наприклад, 1-2 тижнів). Завершальним етапом реалізації ініціативи є організація спільної рефлексивної зустрічі, під час якої пари діляться досвідом виконання завдання, а учитель наголошує на важливості емпатії та альтруїзму, формуючи у такий спосіб позитивний мікроклімат в учнівському колективі.



Гелловінські і зимові браслети

Дарую тобі енергію



Картки супергероїв

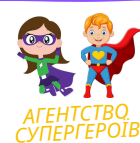


Запустіть челендж із заклинком поділитися історіями про добрі справи, використовуючи хештег (наприклад, #МояДобраСправа).



АГЕНТСТВО СУПЕРГЕРОЇВ

Створіть за допомогою ШІ картинки до мотиваційних плакатів та додайте на них текст. Прикріпіть в школі чи соцмережах.



АГЕНТСТВО СУПЕРГЕРОЇВ

Зобразіть 4 пари краєвих друзів з мультфільмів. До кожної пари напишіть Вашу улюблену фразу, яку кажуть у мультфільмах герої.

Р. С. ПРИКЛАД ОФОРМЛЕННЯ ЗА QR-КОДОМ.



АГЕНТСТВО СУПЕРГЕРОЇВ

Щоранку протягом тижня надсилайте в класний чат добрі побажання або веселі мему, щоб підняти всім настрій.



АГЕНТСТВО СУПЕРГЕРОЇВ

Календарі соціальної активності

З учнями необхідно обговорити те, що має робити людина, щоб покращувалися її стосунки з оточенням. І на основі бесіди розробити календар, де будуть зазначені дії на місяць. Кожного місяця варто робити нові календарі, а також ділитися виконаними завданнями з однокласниками та вчителем. Завдання варто добирати такі, щоб були включені різні форми роботи: самостійна, парна, групова. Їх можна виконувати в зручному для дитини порядку, а поруч проставляти дату. Головне, щоб кількість завдань співпадала з кількістю днів у певному місяці. Виконану дію варто зафарбувати будь-яким кольором. Оскільки така вправа є довготривалою, то кожного дня доцільно запитувати учнів про їхній успіх, щоб вони не відкладали завдання на потім і змогли поділитися своїми досягненнями.



КАЛЕНДАР МОЄЇ СОЦІАЛЬНОЇ АКТИВНОСТІ Місяць

Число Атакуй та подаруй листівку з побажаннями своїм друзям.	Число Висловий сильний проєкт разом з друзями/класом.	Число Проголоси свій проєкт разом з друзями/класом.	Число Портретуй музичним разом з друзями/класом та оточенням.	Число Обійми 5 людей різного віку та скажи їм "Дякую!".	Число Продумай та поведи з друзями/класом у якийсь цікавий напрям.
Число Атакуй свої пам'ятки Як уникнути конфліктів?	Число Зроби відео та подаруй його друзям та подрузі.	Число Знайди відео про друзів з соціальними мережами.	Число Розкажи на ранковій зустрічі про свою мрію.	Число Атакуй підписку "Доброго ранку" "Добрий вечір" 6 людей і роби це щодня протягом тижня.	Число Забери у шкільному буфеті українського смаку, напиши йому гарні побажання.
Число Запропонуй близьким відіти та відіти і скажи, що дуже сильно ти любиш.	Число Атакуй три підписки з побажаннями та гарними словами.	Число Напиши листівку своїм друзям/класом та скажи їм, що ти їм дуже любиш.	Число Висловий висловий проєкт разом з друзями/класом та оточенням.	Число Скажи 10 людям, що цінуєш та подякуєш їм.	Число Портретуй разом з мамочкою/татом проєктом 10 мб, але не забувай про шкільне.
Число Спробуй приготувати разом з мамочкою/татом їсти чогось нового.	Число Атакуй 7 своїх емоцій та приєднай малюнки на дошку.	Число Відправ 8 людям смішнісінькі з посмішкою.	Число Допоможи різним людям разом з друзями/класом та оточенням.	Число Знайди відео на ютубі про друзів та відай їм відео, висловий три.	Число Знайди цілі та скористайся ними проєктом та відай їм своїм проєктом.
Число Знайди в Інтернеті нову ризикну гру та пограй в неї на парочку.	Число Запропонуй допомогу і допоможи комусь.	Число Зроби комплімент 4 друзям з іншою класу.	Число Розкажи про свій проєкт друзям та оточенням.	Число Зроби клас про свій проєкт та оточенням.	Число Висловий проєкт, яка ти хочеш допомогти, спробуй їй допомогти.



Календарі соціальної активності для завантаження

КАЛЕНДАР МОЄЇ СОЦІАЛЬНОЇ АКТИВНОСТІ Місяць

Число Допоможи комусь у класі або вдома.	Число Атакуй листівку з побажаннями та подаруй її знайомому.	Число Розкажи цікаві історії з життям і малюнками - малюнки мінікомікс.	Число Портретуй фільм разом з друзями/класом та оточенням.	Число Обійми 5 людей різного віку та скажи їм, що вони цікаві.	Число Зроби тактичну гру з друзями/класом.
Число Разом із друзями/класом танцюйте веселі танці і залишайте відео.	Число Атакуй три підписки нових ризикну та розкажи їм про неї.	Число Спробуй написати листівку своїм друзям/класом та скажи їм, що ти їм дуже любиш.	Число Портретуй проєктом - допоможи комусь з друзями/класом та оточенням.	Число Портретуй близьких з друзями/класом та оточенням.	Число Запропонуй цікаві ігри для свята/проєкту/вечора.
Число Обійми всіх різних віком та скажи їм, що ти їм дуже любиш.	Число Атакуй три великі емоції знайомих людей, і скажи їм, що ти їм дуже любиш.	Число Напиши листівку своїм друзям/класом та скажи їм, що ти їм дуже любиш.	Число Знайди відео про друзів та відай їм відео, висловий три.	Число Скажи 10 людям, що цінуєш та подякуєш їм.	Число Портретуй разом з друзями/класом проєкт 10 мб, але не забувай про шкільне.
Число Спробуй відіти двоє друзів та відіти їм (можливо використати ШД).	Число Атакуй листівку новим друзям та відай їм відео.	Число Зроби цікаві ігри з друзями/класом та оточенням.	Число Портретуй проєктом/історією разом з друзями/класом та оточенням.	Число Знайди відео про друзів та відай їм відео, висловий три.	Число Знайди цілі та скористайся ними проєктом та відай їм своїм проєктом.
Число Продумай нову фізкультуру/ігру в класі.	Число Напиши листівку своїм друзям/класом та скажи їм, що ти їм дуже любиш.	Число Зроби мінімум 10 людям проєкт на день.	Число Портретуй проєктом/історією разом з друзями/класом та оточенням.	Число Розкажи комусь веселу історію або жарт.	Число Обери мрію для подальшого напрямку, подумай, чи хочеш її виконати.



поєднання
можливостей
цифрового
навчання та
класичної дошки;



групової
взаємодії;



роботи з ШІ;
збирання



відповідей в
реальному часі



інтеграції з
Google
Classroom.



Дошка Gynzy



Рекомендації щодо користування онлайн-дошкою



1 Ознайомлення з дошкою та інтерфейсом

– розгляньте головну панель, на якій є інструменти (управління класом, рандомайзери, математичні маніпуляції і т.д.), бібліотека (зберігаються готові шаблони з інтерактивними елементами, які можна змінювати), а також функції додавання тексту, фігур, сторінок, медіа, гумка тощо.



2 Оформлення вмісту

– оберіть фон, який підходить до теми уроку, окрім цього є розліновані аркуші зошитів, які підходять для оформлення завдань і правильного запису;

– додайте сторінки, що відображають зміст етапів уроку;

– створіть віконечка для кожного учня, щоб вони могли перетягнути туди смайлик або додайте інструмент «світлофор», за яким діти визначатимуть настрій;

– доберіть завдання, які є доречними для уроку з інших джерел та скористайтеся інтерактивними елементами, які можуть підійти (напр. прожектор, щоб розпізнати, що ховається на картинці, абакус для лічби, фліп плитку для перевірки правильності відповідей);

– подивіться у бібліотеці готові розробки, якщо вони підходять для уроку, то додайте їх на свою дошку або ж одразу почніть працювати з ними.



3 Організація діяльності та користування

– перевіряйте присутність за допомогою інструмента «відвідуваність»;

– використовуйте режим спільного доступу, щоб працювати з учнями в реальному часі (взаємодіємо через відкриті питання, вікторину чи перегони альпак);

– об'єднайте учнів у групи: інструменти->рандомайзери ->Бадді Пікер/створювач груп;

– додавайте таймери для керування часом;

– зберігайте уроки за потреби на ПК та друкуйте.

Три безкоштовні
сторінки від розробників
дошки для СЕН





Рекомендації щодо користування онлайн-дошкою

1 Ознайомлення з дошкою та інтерфейсом

- ознайомтеся з головною сторінкою: перегляньте панель керування, доступні шаблони та типи дошок (стіна, трансляція, сітка тощо);
- перевірте основні інструменти: кнопки для додавання дописів, завантаження файлів, налаштувань спільного доступу, коментування та різновиди реакцій.

2 Оформлення вмісту

- доберіть фон дошки, на якій розмістять потрібні розділи (наприклад, «Мій емоційний стан», «Мені цікаво», «Мені не подобається», «Я відчуваю», «Я хочу», «Раджу подивитися/послухати/побачити», «Рефлексія»), щоб краще пізнати одне одного і розуміти налаштованість, потреби та емоції учасників освітнього процесу;
- використовуйте заголовки, кольори та шрифти для візуальної організації інформації;
- прикріплюйте результати робіт з інших ресурсів;
- разом із здобувачами освіти додавайте мультимедійні матеріали (зображення, відео, документи, посилання) для збагачення контенту;
- скористайтеся можливостями ШІ, наприклад, щоб поділитися тим, що зараз хочуть студенти, чи мають схожі бажання, а саме натиснувши на кнопку «не можу намалювати» і ввести слово, потім обрати 1 з 4 картинок.

3 Організація діяльності та користування

- визначте рівень доступу залежно від мети використання дошки;
- заохочуйте до написання коментарів, ставлення реакцій на дописи;
- від початку проведення занять і протягом усього курсу заповнюйте зі студентами інтерактивну дошку та систематично оновлюйте її вміст, контролюйте наповнення;
- дотримуйтеся правил онлайн-етики під час спільного користування.

Платформа для

- структурування контенту;
- зворотного зв'язку від усіх учасників;
- ресурсного центру;
- поєднання різних медіа;
- відкритих обговорень;
- колективного додавання вмісту.



Приклад використання



Платформа для

- ◇ онлайн-уроків;
- ◇ інтерактивного навчання;
- ◇ візуалізації;
- ◇ поєднання різних медіа;
- ◇ співпраці;
- ◇ безмежного втілення ідей.

Дошка Miro

Рекомендації щодо користування онлайн-дошкою

1 Ознайомлення з дошкою та інтерфейсом

- знайдіть і подивіться в Інтернеті розроблені педагогами уроки на дошці Miro;
- розгляньте базові інструменти: стикери, фігури, текстові поля, стрілки, зображення;
- перегляньте шаблони для швидкого старту.

2 Оформлення вмісту

- розробляйте наповнення дошки відповідно до теми уроку, потреб учнів;
- використовуйте рамку (frame) для розміщення матеріалів уроку;
- оберіть фон, придумайте назву;
- додавайте менші frames, щоб легше орієнтуватися у завданнях;
- використовуйте більше візуальних елементів (іконки, малюнки, схеми), лінії та стрілки для логічних зв'язків;
- створюйте рухомі картки (наприклад, сортування слів, виразів, пазли);
- додавайте зображення, за якими ховаються персонажі чи бонуси у вигляді GIF-анімації, відео тощо;
- не забудьте розмістити куточок емоцій;
- вставляйте посилання на елементи, щоб перейти на інтерактивні вправи, що розміщені на інших ресурсах;
- використовуйте відскановані завдання з підручників або перетворіть їх на інтерактивні.

3 Організація діяльності та користування

- виберіть тип модерації: учитель самостійно перетягує елементи, а учні коментують і спостерігають зі своїх пристроїв/ учні мають доступ до редагування (тоді установіть правила користування дошкою);
- проводьте декілька уроків на однаковій дошці для економії часу, але систематично додавайте елементи;
- час від часу оновлюйте завдання для повторного використання на інших предметах.

Приклади використання



Для користування контентом скопіюйте те, що вас цікавить і вставте на власній дошці.



Рекомендації щодо користування платформою



візуалізації
вмісту;



синхронної
діяльності;



створення
команд;



оформлення
проєктів;



творчого само-
вираження.

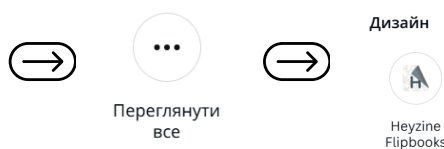
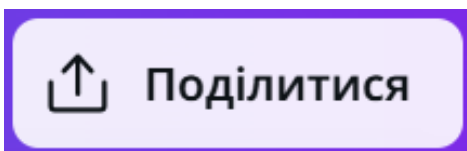


1 Ознайомлення з платформою та інтерфейсом

- перегляньте різновиди форматів;
- розгляньте панель інструментів, яка містить: дизайн (готові макети для постерів, презентацій, журналів, коміксів), елементи (стикери, іконки, фігури для створення візуальних матеріалів), текст (різноманітні стилі шрифтів), фон (градієнти, кольори, картинки) і т.д.
- ознайомтеся з додатками, наприклад, «Emojify», де треба додати фото обличчя, яке модифікується у персоналізоване емоджі.

2 Оформлення вмісту

- використовуйте готові шаблони (журнали настрою, постери з емоціями і т.д.), видозмінійте їх на свій розсуд;
- додавайте елементи, надані сайтом чи завантажені вами, не забуваючи про конструктор зображень на основі ШІ, рамки, таблиці, діаграми та налаштуйте ефекти для тексту та анімацію тексту/сторінок;
- поєднуйте з іншими інструментами, оскільки Canva легко інтегрується, наприклад, з Heyzine Flipbooks — онлайн-сервісом, що дозволяє перетворювати PDF-файли на інтерактивні електронні книги з ефектом перегортання сторінок, анімацією та мультимедійними вставками.



3 Організація діяльності та користування

- заохочуйте дітей до спільного оформлення проєктів та експериментів із кольорами, шрифтами, ілюстраціями;
- організуйте групову роботу на дошці чи в документі, наприклад, «Дошка подяки класу» або портфолію класу;
- під час показу презентацій використовуйте ефекти з клавішами (наприклад, D — барабан, M — мікрофон) та маркери, щоб підкреслити важливе на уроках.



Книжка «Урок успіху від щенят» імпортована в Heyzine Flipbooks



Висновки



Нині вчитель є не тільки провідником у світ знань, але й наставником, що допомагає розвивати важливі соціально-емоційні навички, необхідні для гармонійного розвитку особистості учнів та успіху в житті. Він має знати принаймні декілька сучасних ресурсів (від інтерактивних платформ до інструментів для створення захопливих освітніх матеріалів), за допомогою яких можна ефективно поєднувати традиційні методи навчання із інноваційними підходами, зокрема з використанням цифрових технологій для цікавішого та продуктивнішого освітнього процесу.

Онлайн-платформи з адаптивними завданнями, інтерактивні вправи для розвитку емоційного інтелекту, віртуальні тренажери для моделювання соціальних ситуацій — усе це може бути використано для підтримки учнів з різними потребами та сприяння успішній соціалізації. Однак використання цифрових інструментів має бути не формальним, а органічно інтегрованим у стратегії СЕН, стаючи невід'ємною частиною щоденної практики вчителя.

Педагог, який дослухатиметься до порад міжнародних організацій та тих, що зазначені у цьому посібнику щодо розвитку соціально-емоційних навичок, вірогідно працюватиме зі стійким, відповідальним і здатним до конструктивної взаємодії поколінням в емпатійному оточенні, яке вміє працювати в команді та комунікувати, готове до викликів сучасного світу.

Методи



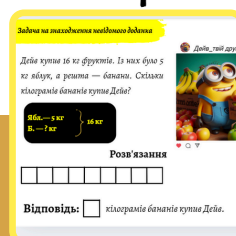
Мають урізноманітнювати освітню діяльність, спонукати до вираження думок та пробудження ідей.

Форми



Націлені на зближення колективу здобувачів освіти між собою та з педагогом.

Матеріал



Має надихати, викликати впевненість у високій якості навчання.

Засоби



Повинні бути сучасними, відповідати цифровізованому світу, потребам і особливостям дітей.

Безсумнівно, щоб створити безпечне й дружнє середовище, що сприяє всебічному розвитку дітей, зокрема соціально-емоційному, потрібна творча наснага, чуйність педагогів, позитивна атмосфера, підтримка колективу закладу освіти та активна участь усіх учасників педагогічного партнерства. Кращої ефективності можна досягнути лише за умови узгодженості шкільних цінностей та підходів з тими, що застосовуються вдома.



Список використаних джерел



1. Bedford J. What a 30-Day Break From AI Taught Me About My Teaching. *Edutopia*. 2025. URL: <https://www.edutopia.org/article/downsides-using-ai-monthlong-break> (date of access: 01.02.2025).
2. Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning [CASEL]. Fundamentals of SEL. URL: <https://casel.org/fundamentals-of-sel/> (date of access: 16.01.2025).
3. European Commission. Making the case for social and emotional learning. Belgium. 2022. URL: <https://school-education.ec.europa.eu/en/discover/practices/making-case-social-and-emotional-learning> (date of access: 12.02.2025).
4. OECD. Skills for Social Progress: The Power of Social and Emotional Skills. Paris: OECD Publishing. 2015. 136 p. DOI: <http://dx.doi.org/10.1787/9789264226159-en>
5. Organisation for Economic Co-operation and Development [OECD]. Social and emotional skills. URL: <https://www.oecd.org/en/topics/social-and-emotional-skills.html> (date of access: 18.02.2025).
6. The UNESCO Mahatma Gandhi Institute of Education for Peace and Sustainable Development [MGIEP]. Transforming Education. URL: <https://mgiep.unesco.org/> (date of access: 13.02.2025).
7. The Inter-Agency Network for Education in Emergencies [INEE]. Background Paper on Psychosocial Support and Social and Emotional Learning for Children and Youth in Emergency Settings. New York: INEE. 2016. 85 p. URL: https://app.mhpss.net/?get=211/inee_pss-sel_background_paper_eng_v5.3.pdf (date of access: 20.02.2025).
8. Аналітичний огляд «Можливості для реалізації соціально-емоційного навчання в рамках реформи «Нова українська школа» / Гриневич Л., Дрожжина Т., Глоба О. та ін. ; за заг. ред. Л. Гриневич, С. Калашнікової. Київ : Видавнича група «Шкільний світ», 2021. 312 с.
9. Андреас Шлейхер. Найкращий клас у світі: як створити освітню систему 21-го століття / Переклала з англ. Ганна Лелів. Львів: Літопис, 2018. 296 с.

10. Дьякова А., Касілова А., Кликова П. Створюємо онлайн-простір разом з дітьми: довідник щодо безпечного Інтернету. 2020. 61 с. URL: <https://stop-sexting.in.ua/wp-content/uploads/2020/06/dovidnyk-dlya-batkiv.pdf> (дата звернення: 18.02.2025).
11. Концепція розвитку штучного інтелекту в Україні (схвалено розпорядженням Кабінету Міністрів України від 02.12.2020 р. № 1556-р). URL: <https://cutt.ly/kwDG2MG8> (дата звернення 03.03.2025).
12. Кулатта Р. Цифрові громадяни. Як виробити здорові диджитал-навички у ваших дітей. 2022. 216 с.
13. Обачність. Пильність. Захист. Доброзичливість. Сміливість: посібник з цифрового громадянства й безпеки. Google Inc. 2021. 160 с. URL: https://services.google.com/fh/files/events/bia_curriculum_2021_ua.pdf (дата звернення: 18.03.2025).
14. Про затвердження професійного стандарту «Вчитель закладу загальної середньої освіти». Наказ МОН № 1225 від 29.08.2024 року. URL: <https://mon.gov.ua/npa/pro-zatverdzhennia-profesiinoho-standartu-vchytel-zakladu-zahalnoi-serednoi-osvity> (дата звернення: 28.01.2025).
15. Рамка цифрової компетентності громадян України. Київ : Міністерство цифрової трансформації України, 2023. 105 с.
16. Словник термінів у сфері штучного інтелекту / упорядники: Чумаченко Д., Мішкін Д., Андрієнко О., Краковецький О., Турута О., Дубно О., Хрущова Д., Кобрін А., Авдєєва Т., Кравець І., Герасим'як В., Шабанов О., Бистрицька А. Київ : Міністерство цифрової трансформації України, 2024. 37 с.
17. Стрілець С. І. Інновації у вищій педагогічній освіті: теорія і практика : навч. посіб. для студ. вищих навч. закладів. 2-ге вид. допов. і переробл. Чернігів : ФОРМ Лозовий В. М. 2015. 544 с.
18. Струк А. В. Професійна мотивація майбутніх вчителів початкової школи у процесі формування лексико-народознавчої компетентності. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*, 2019. № 67. Т. 1. С. 63–66.
19. Хижняк І., Вікторенко І. Стан сформованості мотивації майбутніх учителів початкових класів до професійної діяльності в умовах НУШ. *New Inception*. 2021. Вип. 3–4 (5–6), С. 41–51. DOI: 10.5281/zenodo.5972337

НАВЧАЛЬНЕ ВИДАННЯ

Сучасні ресурси в роботі педагога

НАВЧАЛЬНИЙ ПОСІБНИК

Електронне видання

Освіта майбутнього творитися вже сьогодні!
Оновуйте сучасні ресурси як шлях до
соціального розвитку та відкритості!
Застосуйте нові можливості — сміливо!

